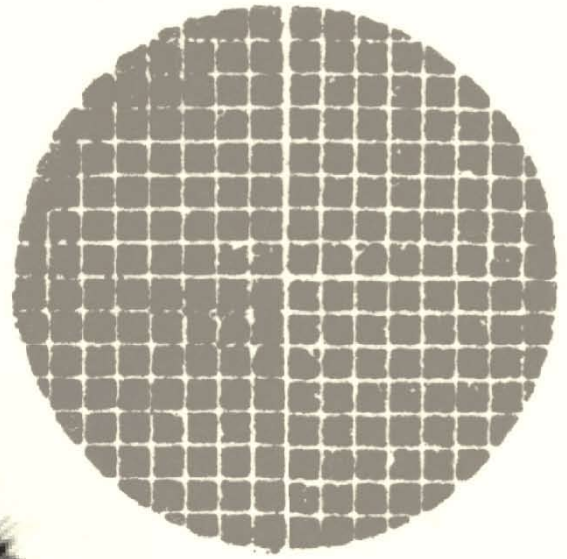


U M

BR

A



OPINNÄYTETYÖN TIIVISTELMÄ

Osasto: Medialaboratorio

Koulutusohjelma: Uudet mediat

Valmistumisvuosi: 2006

Tekijä: Markku Nousiainen

Työn nimi: UMBRA: Kokemukset digitaalista mediaa ja perinteistä esitystä yhdistävästä tanssiteoksesta

Työn laji: Lopputyö

Sivumäärä: 89

Aineisto: Kirjallinen raportti, kaksi DVD-levyä, käsiohjelma ja lennäke

Asiasanat: esittävä taide, tanssi, projisointi, virtuaalilavastus, virtuaaliset hahmot, illuusio, tarinankerronta, satu, animaatio, rotoscoping, robotti, taikalyhty, ikiliikkuja

Säilytyspaikka: Medialaboration kirjasto

Tiivistelmä:

Lopputyöni Umbra on tanssia ja mediailmaisuutta yhdistävä esitys. Teoksessa on pyritty tarkastelemaan tapoja, joilla digitaalinen media voisi toimia elimillisenä osana näyttämöllä tapahtuvan esityksen kerrontaa ja näyttämökuvaa. Olen itse toiminut esityksen konseptin kehittäjänä, käsikirjoittajana, animaattorina ja tuottajana. Umbraa esitettiin Mediakeskus Lumen Studionäyttämöllä 15.-23.4.2005.

Elävät esiintyjät kohtaavat Umbrassa projisointien ja digitaalitekniikan keinoin toteutetun virtuaalisen maailman. Esityksessä on kolmenlaisia esiintyjiä: kaksi tanssijaa, yksi kauko-ohjattava robotti ja kaksi virtuaalista hahmoa. Myös lavastus on osittain virtuaalista.

Umbra käsittelee ihmisen ja teknologian välistä suhdetta. Esitys on saanut innoituksensa vanhoista keksinnöistä sekä taikalyhtyjen ja varhaisen elokuvan estetiikasta. Se on tuntemattomaan aikaan sijoittuva tarina merkillisestä keksijästä ja hänen suuresta unelmastaan, ikiliikkujan rakentamisesta.

Umbran kollaasimainen tyyli syntyy käsin piirretyistä ja tietokoneella käsitellyistä silhuettimaisista animaatioista, kuluneesta ja patinoituneesta puvustuksesta ja lavastuksesta, sekä futuristisesti välkkyvästä mutta liian peittämästä pienestä robotista.

Umbrasta on haluttu tehdä esitys, jossa tanssi, robotti ja projisoinnit kytkeytyvät toisiinsa, eikä tarinaa voisi kertoa ilman niiden yhteisvaikutusta ja kosketuspintaa. Virtuaaliset hahmot osallistuvat tarinankerrontaan ja ovat siten esityksen maailmassa todellisia. Ne ovat fyysisten hahmojen, keksijän ja robotin alter egoja ja paljastavat näistä uusia puolia.

Projisoinneissa keskeistä on ollut virtuaalisen ja reaalisen maailman kytkeminen (näennäiseen) vuorovaikutukseen, joka on saatu aikaan koreografian ja mediaelementtien tarkalla ajoituksella ja kompositiolla. Tässä suhteessa ne muistuttavat vanhanaikaisia teatteri-illuusioita. Myös niiden käyttötarkoitus on perinteisellä tavalla illusorinen.

Lopputyön kirjallisessa osuudessa olen tarkastellut myös, miten Umbrassa käytetyt visuaaliset tekniikat ovat toimineet näyttämöllisen illuusion muodostuksessa.

UMBRA

KOKEMUKSET DIGITAALISTA MEDIAA JA PERINTEISTÄ
ESITYSTÄ YHDISTÄVÄSTÄ TANSSITEOKSESTA

MARKKU NOUSIAINEN

TAITEEN MAISTERIN OPINNÄYTETYÖ, KIRJALLINEN OSUUS
TAIDETEOLLINEN KORKEAKOULU, MEDIALABORATORIO
2006



SISÄLLYSLUETTELO

1. UMBRA LYHYESTI	9
Umbran konsepti ja omat lähtökohtani	10
Esityksen synopsis	12
Lavastus ja projisoinnit	12
Työryhmä ja tuottavat tahot	13
2. UMBRAN SYNTY- JA IDEOINTIVAIHE	15
Oman kiinnostukseni synty	16
Konseptin muotoutuminen	16
Omat oppimistavoitteeni	18
Referenssitöitä	18
3. UMBRA-TUOTANTO VAIHE VAIHEELTA	21
Tuotannon valmisteluvaihe	22
Demoharjoitukset Studionäyttämöllä	24
Materiaalien tuotantovaihe	26
Näyttämöharjoitukset (21.3.-14.4.)	27
Esitysperiodi (15.-23.4.)	28
4. KÄSIKIRJOITUS	29
Tarinan työstäminen	30
Umbra 'sankarin matkana'	32
Tarinallisuus Umbrassa	34

Umbran arkkityyppiset teemat	34	9. KOKEMUKSIANI UMBRASTA	67
Tarinan suhde koreografiaan	35	Tarinan ongelmallisuus	68
Esityksen prologi	35	Esityksen vastaanotto: lapsi- ja aikuisyleisöt	69
Suunnitelmat illuusion rikkovasta epilogista	37	Mediasuunnittelu osana produktiota	69
5. ROBOTIN KÄYTTÖ	39	10. UMBRAN ILLUSIONISTISET TEKNIIKAT	71
Robottihahmon tunnetilat ja niiden toteutus	40	Projisoinnit remediaation näkökulmasta	72
Robotin koreografia	41	Illuusion tuottamisen tekniikat	73
Robotin ohjaaminen esityksissä	43		
6. VIRTUAALISET HAHMOT	45	JÄLKISANAT	77
Rotoscoping-menetelmä	46	LÄHTEET	
Hahmoanimaatiotekniikka ja työpisteeni	47	LIITTEET	
Varjokeksijä	49	LIITE 1	Käsikirjoitus 83
Robotin henki	50	LIITE 2:	Kaksi lehtiarvostelua 88
Kuvaukset sinistudiossa	52	LIITE 3:	Videotallenne esityksestä, DVD-levy (erillinen liite)
Lattiprojisoinnit	53	LIITE 4:	Esittelyvideo näyttelykäyttöä varten, DVD-levy (erillinen liite)
 		LIITE 5:	Käsiohjelma (erillinen liite)
7. IKILIKKUJAKONE	57	LIITE 6:	Lennäke (erillinen liite)
Fyysinen ja virtuaalinen rakenne	59		
Oikeat ikiliikkujat esikuvina	60		
Ikiliikkujan piirtäminen ja animointi	61		
8. ANIMAATIOIDEN KOMPOSITOINTI JA TOISTAMINEN ESITYKSISSÄ	63		
Hahmoanimaation, videon ja koneen yhteensovittaminen	64		
Animaatioiden toistaminen esityksissä	65		

I. UMBRA LYHYESTI

Lopputyöproduktioni Umbra¹ on tanssia ja mediaillmaisua yhdistävä esitys. Teoksessa on pyritty tarkastelemaan tapoja, joilla digitaalinen media voisi toimia elimillisenä osana näyttämöllä tapahtuvan esityksen kerrontaa ja näyttämökuvaa. Olen itse toiminut esityksen konseptin kehittäjänä, käsikirjoittajana, animaattorina ja tuottajana.

Umbran varsinainen produktio tapahtui joulukuun 2004 ja huhtikuun 2005 välisenä aikana. Teos sai ensi-iltansa Mediakeskus Lumen Studionäyttämöllä 15.4.2005², ja sitä esitettiin kaikkiaan kahdeksan kertaa.

Esityksistä tehty videotallenne on liitetty tämän lopputyöraportin oheen DVD-muodossa (liite 3). Lisäksi olen tehnyt Umbra-teoksesta ja lopputyöstäni näyttelykäyttöä varten videokoosteen (liite 4).

Umbran konsepti ja omat lähtökohtani

IO

Elävät esiintyjät kohtaavat Umbrassa projisointien ja digitaalitekniikan keinoin toteutetun virtuaalisen maailman. Esityksessä on kolmenlaisia esiintyjä: kaksi tanssijaa, yksi kauko-ohjattava robotti sekä kaksi virtuaalista hahmoa. Esityksen lavasteet ovat osittain virtuaalisia.

Umbra käsittelee ihmisen ja teknologian välistä suhdetta, toiveita jotka asetetaan teknologiaan. Esitys on saanut innoituksensa vanhoista keksinnöistä. Sen tuntemattomaan aikaan sijoittuva tarina on nostalginen ja hieman humoristinen, ja siinä on nähtävissä myös

moraalinen opetus. Tässä mielessä Umbra muistuttaa satua tai lasten fantasiaa.

Umbran tyyliin on vaikutteita erilaisista lähtökohdista, mm. 1800-luvun taikalyhdyistä ja 1900-luvun alun varhaisesta elokuvasta, sekä tieteiselokuvien rähjäisestä futurismista. Visuaalista tyyliä määrittävät (digitaalisesti) käsin piirretyt silhuettimaiset animaatiot, patinoituneet asut ja lavasteet, sekä ajan patinoima välkkyvä robotti.

Omat lähtökohtani projektissa ovat liittyneet eri elementtien (tanssi, virtuaaliset hahmot, virtuaalinen lavastus, mekaaninen hahmo) yhteensaattamiseen näyttämöllä. Tarkoitukseni on ollut tutkia, voivatko median keinoin toteutetut hahmot osallistua näyttämöllä tapahtuvaan toimintaan ja tarinankerrontaan samoin kuin elävät esiintyjät. Lisäksi olen halunnut tutkia sitä, miten mediaelementit (projisoidut hahmot ja lavasteet) voitaisiin istuttaa luonnolliseksi osaksi näyttämökuvaa.

Työni perustana on tietoisuus siitä, että näyttämölle on aikojen kuluessa luotu illuusioita eri tavoilla. Tässä mielessä Umbra jatkaa aiempaa traditiota, mutta digitaalisen median suomen keinoin. Vaikka Umbran robotti ja projisoinnit haluttiin istuttaa osaksi kokonaisvaltaista katsomiskokemusta, ne voidaan varmasti nähdä myös speaktaakkeleina, joiden takia esitystä tullaan katsomaan. Tässäkin suhteessa Umbra tuo mieleen taikalyhtyesitykset ja niiden suurellisen fantasman. Yhtenä tavoitteena on ollut saada aikaan Umbran katsojassa edes häivähdyksiä siitä maagisesta tunnelmasta, jonka esteettiset esikuvamme ovat aikoinaan luoneet.

Umbra on kuitenkin yhtä lailla ja ennen kaikkea myös tanssiteos. Teoksessa on pyritty eri osa-alueiden tasapainoon. Halusimme tehdä esityksen, jossa tanssi ja projisoinnit kytkeytyvät toisiinsa eikä tarinaa voisi

1 Esityksen latinankielinen nimi tarkoittaa varjoa.

2 Ensi-iltaesitys jouduttiin kuitenkin peruuttamaan teknisen ongelman takia, joten todellinen ensi-ilta oli 16.4.2005.



KEKSIJÄ (EERO VESTERINEN) LUOMASSA KONEEN RATASTA TANSSILIIKKEILLÄÄN.

kertoa ilman niiden yhteisvaikutusta ja kosketuspintaa. Umbra on syntynyt omana vastareaktionani esityksille, joissa projisoinnit joko alistavat elävät esiintyjät sivuosaan, tai joissa niillä ei näytä olevan lainkaan ilmaisullista funktiota.

Esityksen synopsis

Salaperäinen ja vakavahenkinen KEKSIJÄ työskentelee laboratoriossaan, tarkoituksenaan rakentaa ikiliikkuja. Keksijä työskentelee tanssin avulla, muuttamalla oman ruumiillisen liikkeensä koneen osiksi. Keksijällä on apunaan pieni ROBOTTI, josta näyttää olevan kuitenkin enemmän haittaa kuin hyötyä. Keksijän oma varjo, VARJOKEKSIJÄ, on karannut Keksijästä ja muuttanut tätä pilkkaavaksi kiusankappaleeksi.

Ikiliikkujakoneessa on jokin ongelma, jonka takia Keksijä ei saa sitä toimimaan. Asiat mutkistuvat, kun sulavakäyttöksinen KONNA tulee laboratorioon ja yrittää mielistellä Keksijää. Kun Keksijä kääntää selkensä, Konna varastaa ikiliikkujan piirustukset. Työnsä menettänyt Keksijä vaipuu epätoivoon ja lähtee jahtamaan karannutta varjoaan. Keksijä horjahtaa vahingossa itse tekemänsä koneen rattaisiin. Robotti saapuu pelastamaan isäntänsä rattaista mutta haavoittuu vuorostaan itse.

Keksijä korjaa uskollisen apulaisensa ja kohtaa uudelleen vastustajansa Konnan, joka on tullut taas paikalle ikiliikkujan houkuttelemana. Miesten lujuus punnitaan kamppailussa koneesta. Lopussa Keksijä jää makaamaan elottomana lattialle. Konna, joka on voittanut koneen itselleen, tipahtaa sen rattaisiin ja jää pyörittämään niitä juoksullaan. Kone tuhoutuu ja vie Konnan mukanaan.

Varjokeksijä ilmestyy ja palaa jälleen Keksijän ruumiiseen, herättäen tämän eloon. Keksijä tuntee olonsa eheytyneeksi saatuaan varjonsa takaisin. Hän ottaa Robotin kainaloonsa ja jättää laboratorion, ja sen myötä aiemman elämänsä.

Lavastus ja projisoinnit

Umbran näyttämö kuvaa Keksijän taikalaboratoriota, jossa hän työskentelee tanssinsa avulla. Näyttämöä on laskettu normaalista tasosta noin metrin, niin että katsomo jää lasketun osan ulkopuolelle. Myös näyttämön sivureunat ovat normaalilla korkeudella.

Näyttämön takaosassa on kankaiden peittämä kone, ikiliikkuja. Koneen edessä on lattiassa luukku, jonka kautta tapahtuu käynti koneen alle ja sen sisään. Aukon reunaa vasten nojaavat tikkaat. Koneen etuosassa töröttää vauhtipyörä, josta kone väännetään liikkeelle. Näyttämön takaosissa ja sivuilla on Keksijän työssään käyttämää metalliromua.

Robotti on esityksen alussa nukkumatilassa, näyttämön reunassa olevan kankaan alla.

Ikiliikkujan sisäosat sekä koneen sisällä liikkuvat hahmot näkyvät silhuettimaisesti konetta peittävän kankaan läpi. Kuva on toteutettu taustaprojisoinnilla animaatiokuvaa koneen takana sijaitsevasta projektorista. Myös näyttämön lattiassa on liikkuvaa kuvaa, joka projisoidaan katossa sijaitsevasta toisesta projektorista suoraan alapuoliseen lattiaan. Kuva rajautuu katsomon ja koneen väliin siten, että lattiaprojisointi ja koneen taustaprojisointi kohtaavat toisensa koneen juuressa.

Työryhmä ja tuottavat tahot

Käsikirjoitus, animaatiot, tuotanto	Markku Nousiainen (lopputyö, TaiK, Medialaboratorio)
Koreografia	Ilkka Kokkonen (taiteellinen oppinnäyte, TeaK, Tanssitaiteen laitos)
Tanssi	Eero Vesterinen ja Riku Immonen
Musiikki	Petteri Mård (TeaK, VÄS)
Äänet	Aura Neuvonen (TaiK, Media Lab)
Valot	William Iles (TeaK, VÄS)
Lavastus	Kaisa Rasila (TaiK, Elo)
Puvustus	Sanna Levo (TaiK, Elo)
Robotti	”Rollo”-robotti (TKK, Automaatiotekniikan laboratorio)
Robotin valot ja ohjaus	Jose Vallet, Tapio Taipalus, Grim Larpes, Sampsu Kosonen, Janne Jussila
Näyttämö- ja studiotekniikka	Ilkka Riihikallio, Tero Vesterinen, Toni Tolin, Pasi Pakula
Graafinen suunnittelu	Jani Pulkka (TaiK, Visku)
Valokuvat	Mirka Kleemola
Dramaturgi	Helena Hyvärinen (TaiK, Media Lab)
Alkuperäiskonsepti	Markku Nousiainen ja Anu Rajala
Tuotanto	Taideteollinen korkeakoulu, Medialaboratorio Teatterikorkeakoulu, Tanssitaiteen laitos Mediakeskus Lume Tanssiryhmä Täpinä
Yhteistyössä	Teknillinen korkeakoulu, Automaatiotekniikan laboratorio Helsingin kaupungin kulttuuriasiain keskus Telinekatja Oy



KEKSIJÄ JA KONNA (RIKU IMMONEN)
KOHTAAVAT ENSIMMÄISTÄ KERTAA.
KUVA: MIRKA KLEEMOLA

2. UMBRAN SYNTY- JA IDEOINTIVAIHE

Oman kiinnostukseni synty

Olen toiminut kymmenen vuotta uusmediasuunnittelijana, sekä kaupallisissa tuotantoyrityksissä että Yleisradiossa. Oma roolini on liittynyt sisältöjen suunnitteluun, mm. konseptisuunnittelijan ja vuorovaikutussuunnittelijan nimikkeellä. Toteutetut hankkeet ovat olleet pääasiassa verkkopalveluita ja multimediasesityksiä. Olen aiemmin opiskellut Teknillisen korkeakoulun tuotantotalouden osastolla ja valmistunut sieltä diplomi-insinööriksi vuonna 2000.

Kiinnostukseni esittävään taiteeseen sai alkunsa kuutisen vuotta sitten oman tanssiharrastukseni (mm. nykytanssi) myötä. Digitaalista mediaa katsotaan yleensä tietokoneen ruudulta ja se jää siten kokemuksena etäälle katsojan fyysisestä olemuksesta. Ammatillinen työni pysyikin aluksi erillään tanssitunneilla kokemastani ruumiillisuudesta ja tilallisuudesta. Tultuani TaiKiin opiskelemaan tutustuin kuitenkin toisiin lähestymistapoihin, jotka toivat median pois ruudulta - erityisesti mieleeni on jäänyt mediataiteilija Perry Hobermanin työpaja (syksyllä 1998), jossa tietokone liitettiin itse askarreltujen sensorikäyttöliittymien avulla ohjaamaan erilaisia sähkölaitteita.

Medialaboratorion piirissä on tehty installaatioita jo pitkään, mutta kiinnostus esittävään taiteeseen - teatteriin, tanssiin ja esitystaiteeseen - on omien havaintojeni mukaan virinnyt erityisesti 2000-luvun alun jälkeen. Viime vuosina kiinnostus on konkreetisoitunut useaksi lopputyöksi, mm. Kati Åbergin vuorovaikutteinen tanssi-DVD-elokuva *Emotions in Man* (2004), sekä Mika Meskasen lopputyö ”*Nazca | Lume. The Orchestration of Live Visuals in a Synaesthetic Rock Performance*” (2004), joka käsitteli audiovisuaalisen rock-konsertin visualisointia.

Erityisen tärkeäksi opintokokemukseksi minulle muodostui TaiKissa vuoden 2001 keväällä järjestetty Esitys ja teknologia -työpajakurssi, jonne päädyin puoliksi sattumalta. Kurssilla olin ensi kertaa tekemisissä näyttämölle tehtävien videoprojisointien kanssa. Kiinnostus moniin Umbrassa esiin tulleisiin teemoihin ja tekniikoihin on syntynyt tämän kurssin myötä. Kuvailin kiinnostustani myöhemmin, Umbra-projektin ideavaiheessa lokakuussa 2003 kirjoittamassani ideapaperissa seuraavasti:

Minua kiinnostaa tilan ja ajan rajankäynnin tutkiminen sekä läsnäolo toisaalta lihallisesti ja toisaalta median välityksellä. Konkreettisesti ajatellen pitää ratkaista mm. esiintyjän ja video/stillikuvan synkronointiin, [sekä] lavastuksen ja median yhteensovittamiseen liittyviä kysymyksiä.

Konseptin muotoutuminen

Umbran ideointi alkoi loppukesällä 2003, minun ja koreografi Anu Rajalan yhteistyönä.³ Istuimme useaan otteeseen helsinkiläisissä kahviloissa ja kirjoitimme ylös ajatuksia uudenlaisesta esityksestä, jossa yhdistyivät omat ihanteemme siitä, mikä on kiinnostavaa ja kokeellisesta.

Osa ideoista ja teemoista suodattui lopulliseen esitykseen asti. Seuraavat olivat omia muistiinpanojani:

- ”Teko, josta jää jälki”, esimerkiksi piirtäminen liikkeellä lattiaan
- Tanssin ja projisointien synkronointi (esimerkiksi paikalleen pysähtyneestä tanssijasta lähtee liikkeelle virtuaalinen hahmo)
- Mosaiikin omaisuus ja konstruoituminen: teoksen konnaisuus rakentuu pienistä osasista

³ Koreografi kuitenkin vaihtui myöhemmin, koska Anu Rajala jäi äitiyslomalle loppuvuodesta 2004.

- Herääminen sekä (lähinnä mekaanisten laitteiden) elollistuminen
- Miniatiyrikokoiset virtuaalitodellisuudet, eräänlaiset Pandoran lippaat.
- Erilaiset välitilat, esimerkiksi metamorfoosit ajan ja tilan välillä
- Esityksen muodon tutkiminen ja rikkominen (esitys/ installaatio/ esitysinstallaatio)
- Näyttämön tilan ja ulkomaailman jaottelu ja sen rikkominen

Ajatus liikkeellä piirtämisestä viittaa koreografian ja projisointien täsmälliseen synkronointiin, joka toteutui Umbrassa elävien esiintyjien ja virtuaalisten hahmojen ja objektien vuorovaikutuksena. Umbran ikiliikkuja taas on pieni virtuaalitodellisuus, joka mahtuu laatikkoon (Pandoran lipas). Ajatus mekaanisten hahmojen elollistumisesta on arkkityyppinen teema, joka tunnetaan mm. Pinokkio-tarinasta sekä Stravinskyn Petruska-baletista.

Umbrassa pyrittiin alusta lähtien esityksen ja esityspaikan orgaaniseen yhteyteen. Vastakohtana modulaariselle ajattelulle, jossa esitykset suunnitellaan sopiviksi useille erilaisille näyttämöille, halusin tehdä esityksen, joka käyttäisi hyväkseen yhden esityspaikan erityisiä piirteitä. Esitys sopisi näyttämölleen kuin hansikas käteen. Esitys olisi ehkä myös site-specific eli esityspaikalle uniikki.

Alkuideointi johti melko nopeasti ikiliikkujaan ja keksijähahmoon. Kirjoitin ikiliikkujaista seuraavasti:

Ikiliikkujaan englanninkielinen nimi on "perpetual motion machine", ikuisesti liikkuva kone. Jokainen näistä kolmesta sanasta tarjoaa erilaisen lähtökohdan työskentelylle. Esityksen teema on koneet (oikeasti näyttämölle lavastettu tai vain symbolisesti esitettävä ikiliikkuja, keksijän laboratorio, vanhat medialaitteet). Teknologia näyttäytyy toisaalta teemana ja toisaalta toteutustapana. Esityksen muodon kannalta taas liike on keskeistä (toisaalta mielikuvituksen koneen eli ikiliikkujaan liike, toisaalta tanssijan liike, lopulta näiden me-

tamorfoosi). Kolmas sana eli ikuisuus johtaa esityksen dramaturgiaan, hybridiseen joka tulee siitä että ihminen haluaa ikuistaa itsensä "täydellisen koneen" ja ikuisen liikkeen muodossa tuleville polville.

Ikiliikkujaan siis kohtasi monta ideariihessämme syntynyttä ajatusta. Sekä koneessa että tanssissa oli kyse liikkeestä tai liikkeettömyydestä. Liikekielen kannalta keskeisiä voisivat olla pyöreät pitkät kaaret, jotka antaisivat ikiliikkujaan sen pyörimisenergian.

Esityksen päähenkilöksi tuli luonnollisesti keksijä, joka rakentaa konetta, ja tapahtumapaikaksi keksijän tanssillinen taikalaboratorio. Laboratorio on erityinen paikka, jonka oli esityksessämme tarkoitus näyttäytyä normaalina: ulkomaailma näyttäytyisi sen sijaan outona ja erikoisena. Ehkäpä keksijä jopa tiirailisi ulos kaukoputkellaan? Keksijä jättäisi lopulta laboratorionsa, päätyäkseen outoon ulkomaailmaan.

Jokin viestinviejä toimisi välittäjänä laboratorion ja ulkomaailman välillä, mutta mikä tai kuka? Myöhemmin eri käsikirjoitusversioissa tämän antagonistin luonnehdinta vaihteli suuresti, varkaasta pikkusieluiseen byrokraattiin, mikä kuvasti tarinaan liittynyttä epävarmuutta ja johti mielestäni lopulta hieman ohueen hahmoon.

Tyylillisesti aloimme ajatella esitystä "vanhanaikaisena", ehkä viktoriaaniseen aikaan sijoittuvana. Tuohon aikaan liittyvät elokuvaa edeltävät taikalyhdyt, sekä erilaisten medialaitteiden keksiminen. Aika oli siis keksijätarinaa ajatellen otollinen. Viktoriaaniset hahmot eivät myöskään olisi omalle ajallemme tyyppisesti psykologian ja tieteellisen ihmiskäsityksen värittämiä, vaan viattomampia. Toisaalta ei kuitenkaan tuntunut hyvältä tehdä johonkin epookkiin sijoittaa esitystä, sekä käytännöllisten (puvustus) että ilmaisullisten syiden takia (ympäröivän ulkomaailman anonyymius). Päädyimme sijoittamaan esityksen määrittelemättömään aikaan ja paikkaan: keksijän unohtunut labora-

torio oli joutunut ikään kuin aikakapselissa oman aikamme sisälle.

Marraskuun lopussa 2004 jätin koreografin kanssa apurahahakemuksen Uudenmaan taidetoimikuntaan. Vain yksi asia puuttui: esityksen nimi. Hetken mielijoh- teesta työnimeksi tuli ”Dr. Murzokin täydellinen heiluri”. Projektin tunnettiin loppuun saakka papereissa ja käytäväkeskusteluissa ”Murzok-projektina”.

Umbraprojektin alkuvaihe eteni minun ja koreografin melko tasa-arvoisen dialogin pohjalta, jälkeen päin aja- tellen harvinaisella kiireettömyydellä ja avoimuudella.

Omat oppimistavoitteeni

Olin päättänyt käyttää lopputyöproduktioni näyttämö- työskentelyn, käsikirjoittamisen sekä animaation opet- teluun, ja valmistauduin käyttämään työhön runsaasti aikaa. Koska projektille ei löytynyt tuottajaa, jouduin ottamaan myös tämän roolin itselleni ja perehtymään siihen. Halusin tehdä yhteisproduktion, jossa mediail- maisu yhdistyy tanssiin. Riittävät puitteet esitykselle oli mahdollista saada Lumen Studionäyttämöllä, joka sopi teknisesti hyvin varustettuna näyttämönä tarkoi- tukseemme. Suunnittelemani tuotanto voisi siis saada esityspaikan, joka houkuttelisi myös pätevää työryh- mää ja rahoitusta.

Lähtökohdissani oli mukana myös riskinottoa. En hal- linnut tehdä lopputyökseäni jotain, jonka jo täysin hal- litsin - päätin opetella uusia taitoja ja motivoitakseni itseäni asetin tavoitteen, jonka saavuttaminen vaati ponnistuksia. Olin varsinkin animaattorina kokematon. Käsinpiirretyn animaation tekeminen on haastavaa ja

työlästä. Toisaalta näin keskeisen ilmaisuvälineen an- taminen toiselle tekijälle ja omasta oppimisestani luopuminen ei houkutellut. Animaattorina pystyin vaikuttamaan suuresti lopputulokseen ja tekemään jälkeä, joka oli itseni näköistä, hyvässä tai pahassa. Päätin, että se mihin itse pystyin, sai luvan riittää. Aloin kehittää omaa animointitapaani, joka sopisi esi- tyksen tyyliin ja johtaisi järkevään työmäärään. (tästä lisää luvussa 6).

Itse tekemisen eetokseen liittyi eräs oletus, tavallaan työhypoteesi. Silloin kun animaatio on esillä sellaise- naan, esimerkiksi elokuvassa, sitä tarkastellaan paljon tiukemmilla kriteereillä, kuin jos se osana näyttämö- kuvaa yhdessä esiintyjien, lavastuksen, puvustuksen ja valojen kanssa. Animaation istuvuus näyttämöku- van kokonaisuuteen oli tärkeä kysymys myös ajatellen tutkimuksellisia päämääriäni. Tämän oletuksen voimin ryhdyin itse toimeen.

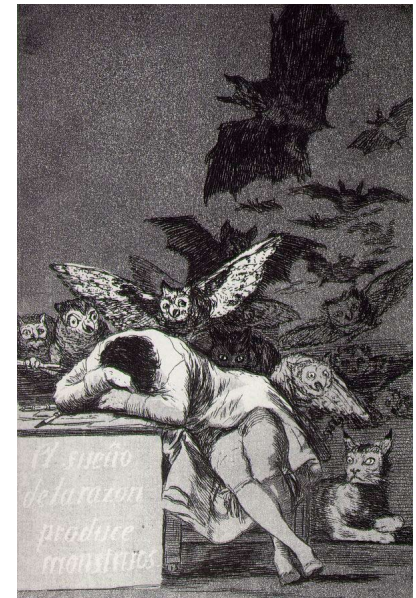
Referenssitöitä

Seuraavat työt ovat jo Umbran varhaisessa vaiheessa innoittaneet omaa työskentelyäni.

FRANCISCO GOYA:

”JÄRJEN UNI SYNNYTTÄÄ HIRVIÖITÄ” (1797-98)

Kuuluisa piirros kuvaa ihmisen tiedostamatonta, kont- rollin ulkopuolella olevaa ajattelua aikana, jolloin ei ollut vielä alitajunnan kaltaista käsitteistöä sen kuvaa- miseen. Piirrosta voi pitää esi-surrealistisena. Siitä ku- vastuu edellä mainitsemani viattomuus, joka on ollut Umbrassa lähtökohtana.



FRANCISCO GOYA: 'EL SUENO DE LA RE- ZON PRODUCA MONSTRUO'
(‘JÄRJEN UNI SYNNYTTÄÄ HIRVIÖITÄ’)

WINSOR McCAY:
"GERTIE THE DINOSAUR" (1914)



WINSOR McCAY: "GERTIE THE DINOSAUR"



MELIESIN ELOKUVASTA MATKA KUUHUN (1902)

4 www.visual-media.be/peppers-ghost.html

Gertie oli varhainen animoitu dinosaurushahmo, joka kiersi Yhdysvaltoja vaudeville-teatterin suosittuna numerona yhdessä tekijänsä kanssa. Tämä seiso i elokuvakankaan vieressä ja "vuorovaikutti" dinosauruksen kanssa, käskemällä sen tehdä temppuja. Tarkan ajoituksen ansiosta Gertie näytti tottelevan isäntäänsä. Esityksen bravuurina McCay syötti Gertielle omenan (kankaassa olevan reiän läpi) ja ilmestyi itse valkokankaalle Gertien seuraksi. Gertie on esimerkki siitä, miten elävän esiintyjän ja kuvan takaisinkytkennällä voidaan vahvistaa virtuaalisen hahmon luomaa illuusiota.

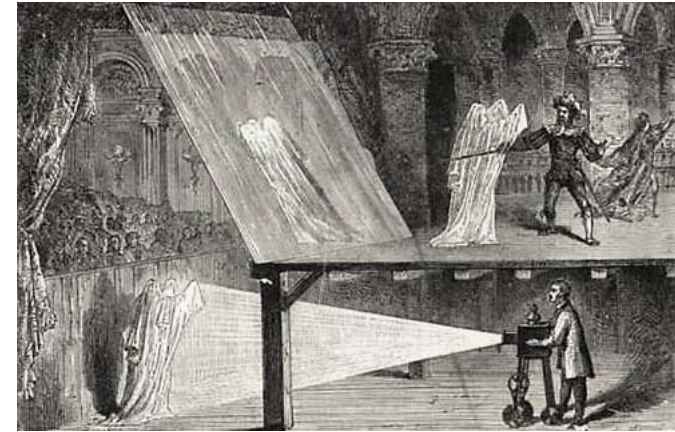
LAURIE ANDERSON:
"HOME OF THE BRAVE" (1906)

Laurie Anderson yhdistää keikkataltioinnissaan sulavasti live-esitystä, projisointeja ja kokeellisia soittimia. Erityisesti kohdat, joissa synkronoidaan elävää esiintyjää ja projisoitua kuvaa ja luodaan vaivattoman oloisia illuusioita, ovat kiehtovia. Esitys on hyvin teknikkakeskeinen ja laitteet keskeisessä roolissa, ilman että ne karkaavat esiintyjän taikurimaisesta kontrollista.

GEORGES MÉLIÈSIN ELOKUVAT

Georges Méliès (1861-1938) oli fantasiaelokuvan pioneeri, joka mm. keksi trikkikuvauksen. Mélièsin elokuvien tieteisfantasia, mielikuvitukselliset laitteet ja tiedemieshahmot ovat antaneet innoitusta Umbran käsikirjoitukseen. Mélièsin elokuvat ovat myös vahvasti teatterinomaisia - kamera on paikallaan ja esiintyjät

liikkuvat kuvassa, näkymä vaihtuu vasta kohtauksen vaihtuessa (ks. luku 10).



PEPPER'S GHOST -ILLUUSIO.

PEPPER'S GHOST -NÄYTTÄMÖILLUUSIO (HENRY DIRCKS JA JOHN PEPPER, 1862)

Elokuvaa edeltävässä illuusiotekniikassa katsomon ja esiintyjien väliin sopivassa kulmassa sijoitettu lasilevy heijastaa näyttämön ulkopuolella olevan esiintyjän osaksi näyttämökuvaa. Lasilevy jäi itse kuitenkin melko näkymättömäksi. Pepper's ghost -illuusiota käytettiin sekä fantasmagoria-esityksissä että vakavassa teatterissa. Se teki ilmestyksistä paljon aidompia ja kolmiulotteisempia kuin aiemmat taikalyhdyillä projisoidut kuvat. Lisäksi illusoriset hahmot saattoivat vuorovaikuttaa näyttämöllä olevien esiintyjien kanssa. Keksintöä käytetään yhä huvipuistoissa eri tavoilla muunneltuna.⁴

3. UMBRA-TUOTANTO VAIHE VAIHEELTA

Tuotannon valmisteluvaihe

(TAMMI-MARRASKUU 2004)

Umbran työstäminen alkoi varsinaisesti vuoden 2004 alussa, jolloin jätin vakituisen työni ja palasin opiskelemaan TaiKiin. Kyseisen vuoden loppuun mennessä muovautuivat Umbran työryhmä, rahoitus ja tuotannollinen kuvio. Käytin itse paljon aikaa erilaisten animaatiokokeilujen parissa sekä piirustuskursseilla. Umbran käsikirjoitusta ja yleensäkin konseptia työstettiin vähitellen lopulliseen muotoonsa. Keskityn tässä tuotantoon ja palaan käsikirjoitusprosessiin luvussa 4.

TYÖRYHMÄN SYNTYMINEN

Alkuperäiseen koreografi-mediasuunnittelija-työpariin, jonka olin muodostanut Anu Rajalan kanssa, liittyi kolmas jäsen kun Anun ehdotuksesta pyysimme joulukuussa 2003 Eero Vesterisen esityksen pääosaan. Koska tarkoituksemme oli tehdä ammattimainen esitys, etsimme työryhmään tanssin ja teatterin parissa freelancerina toimivia ammattilaisia. Tämän pohjalta työryhmään löytyneet Mia Hämäläinen (äänisuunnittelu), Tomi Suovankoski (valosuunnittelu) sekä Lotta Esko (lavastus) joutuivat kaikki myöhemmin jättämään projektin, kun todellinen budjettitilanne vähitellen paljastui. Itselleni valkeni, että oletus ammattimaisesta produktiosta oli ollut epärealistinen. Tuotannossa tapahtuikin kesällä 2004 selvä suunnanmuutos. Umbra määriteltiin entistä selkeämmin opiskelijaproduktioksi, joka toteutetaan taidekorkeakoulujen resursseilla. Löysimme uusiksi työryhmän jäseniksi kesällä 2004 lavastaja Kaisa Rasilan, puvustaja Sanna Levon sekä valosuunnittelija William Ilesin.

Koreografi Anu Rajalan perheenlisäysuutinen kesällä 2004 asetti projektin jatkumisen vaakalaudalle. Uudeksi koreografiksi löytyi elokuussa 2004 Ilkka Kokkonen, joka teki lopputyötä koreografian koulutusohjelmaan TeaKin tanssitaiteen laitoksella. Tätä kautta produktiosta tuli kahden taidekorkeakoulun yhteinen lopputyöprojekti, jonka käytettävissä oli kahden korkeakoulun resurssit.

Työryhmän viimeiset puuttuvat opiskelijajäsenet saatiin mukaan vasta tuotannon jo alettua vuoden 2005 alussa. Äänisuunnittelija Petteri Mård (TeaK/VÄS) sävelsi Umbran musiikin, ja tehosteäännet teki Aura Neuvonen (TaiK/Media Lab). Puuttui enää konnan osaa esittävä tanssija. Tiesimme, että palkalliselle tanssijan roolille varmastikin löytyisi tekijä, joten saatoimme viivyttää valintaa kahden kuukauden päähän ensi-illasta. Rooliin saatiin Riku Immonen, jolle fantasiaroolit ovat tuttuja.

Oman työni taustajoukkoina toimivat lopputyöni ohjaaja Maureen Thomas (Cambridge University Moving Image Studion luova johtaja), joka opetti käsikirjoittamista ja näyttämöllistä dramaturgiaa, sekä käsikirjoitusversioita lukenut ja kommentoinut Helena Hyvärinen. Yritin löytää projektille myös tuottajaharjoittelijan, joka olisi ottanut osan tuotannollisesta vastuusta. Sopivaa henkilöä ei kuitenkaan löytynyt.

Työryhmän kokoaminen oli opetus siitä, miten projekteja tanssin kentällä synnytetään. Varsinkin pienellä budjetilla tekijöiden löytäminen on ponnistusten takana. Projektin vetäjä (ohjaaja tai tuottaja) saa varautua tekemään itse eniten työtä. Opiskelijaprojekteissa syntyy helposti eriarvoisuutta siitä, että osa tekijöistä saa palkkaa ja osa ei, usein kyseenalaisilla perusteilla. Tämä ei kuitenkaan aiheuttanut pahoja ongelmia Umbrassa. Ison työryhmän pelkkä koossa pitäminen vaatii jo työtä. Jotta tällaiseen ryhmäkoheesioon ei

tuhlautuisi suhteettoman paljon työtä, produktiot kannattaa toteuttaa nopeasti, tiiviisti ja melko pienellä ydinryhmällä.

RAHOITUS

Umbraan haettiin rahaa jo projektin ideointivaiheessa Tanssitaide-toimikunnalta. Käsikirjoitusvaiheessa hakemuksia lähetettiin Uudenmaan läänin taidetoimikunnalle, Taiteen keskustoimikunnalle, Jenny ja Antti Wihurin rahastolle sekä Helsingin kaupungille. Näistä ainoastaan kaupunki antoi 2000 € avustuksen. Helsingin kaupungin avustuksia saavat sääntöjen mukaan vain ammattimaiset produktiot. Muutettuumme Umbran opiskelijatuotannoksi onnistuimme kuitenkin säilyttämään meille jo kerran myönnetyn tuen.

Budjetin kannalta merkityksellistä oli Ilkka Kokkosen tulo koreografiksi ja sen myötä saamamme Teatterikorkeakoulun avustus. Rahoitus jakautui seuraavasti:

Helsingin kaupungin tuotantoavustus	2000 €
TeaKin lopputyöavustus (Kokkonen)	3000 €
TaiKin lopputyöavustus (Nousiainen)	1000 €

Budjetista noin 3500 € meni tanssijoiden palkkoihin sivukuluineen, loppu lavastuksen, mediamateriaalien ja tiedotuksen kustannuksiin sekä laitevuokriin.

Suurin tuki korkeakouluilta tuli ehdottomasti resursien muodossa. Lume-keskuksen Studionäyttämön varaus viideksi viikoksi kahden teknikon työpanoksella oli projektille korvaamattoman arvokas. Myös Medialaboratorion tietokoneet ja niiden ylläpito sekä TeaKin tanssisalit (harjoituksia varten), puvustamo, lipunmyynti ja tiedotus olisivat korkeakoulujen ulkopuolella toteutettuina osoittautuneet työläiksi ja kalliiksi.

TUOTTAVAT TAHOT

Projektin tuotantokuvio syntyi vähitellen, käytännön sanelemana. Kun ammattimaisesta freelance-tuotannosta oli luovuttu, päätuottajiksi tulivat selkeästi TaiKin Media Lab sekä TeaKin tanssitaiteen osasto. Tanssijoiden palkkoja maksettiin kuitenkin apuraha-ehtojen takia Tanssiryhmä Täpinän kautta.

Saatuamme esitystä varten lainaan Teknillisen korkeakoulun Rollo-robotin, TKK:n Automaatiotekniikan laboratoriosta tuli ensimmäinen yhteistyökumppanimme. Vastineeksi lupasimme oikeuden käyttää PR-tarkoituksiin kaikkea esityksestä tehtyä mediamateriaalia.

Toinen yhteistyökumppanimme Telinekatata Oy antoi rakennustelineet käyttöömmme ilmaiseksi: vastineeksi yritys sai logonsa julisteeseen ja käsiohjelmaan.

Umbran tuotannollinen kuvio oli sekavuudessaan varmasti tyypillinen. Otin liberaalin asenteen tuottamiseen, ja toivotin tervetulleiksi kaikki tahot, jotka toisivat produktioon jotain olennaista. Vastineeksi oli helppo luvata kiitosta ja kunniaa. Tuottavat tahot valikoituivat mukaan kädestä suuhun -periaatteella. Onneksi ei tarvinnut järjestää esimerkiksi yksityisnäyttäntöjä sponsoreille.

Erilaiset yhteistyötahot teettävät kuitenkin runsaasti työtä yhteydenpidon ja jälkiraportoinnin muodossa. Siksi Umbra oli kokonsa puolesta ääriarajoille mennyt oppilasproduktio: siihen osallistui kolme korkeakoulua, joista kahteen syntyi taiteen maisterin lopputyö. Itselleni merkityksellistä oli se, että olin tuonut vanhan opinahjoni Teknillisen korkeakoulun ja sitä kautta palan omaa taustaani mukaan produktioon.

Demoharjoitukset

Studionäyttämöllä (Joulukuu 2004)

Saimme Studionäyttämön produktiomme käyttöön joulunalusviikoksi ja joulun välipäiviksi 2004. Tämä kahden viikon näyttämöaika toimi tuotannon lähtölaukauksena ja erilaisten tekniikoiden kokeiluseSSIONA. Oman työni kannalta tärkeintä oli testata kriittisiä välineitä: tietokoneita, projektoreita, robottia sekä projisointimateriaaleja. Varsinkin valojen ja projisointien yhteen sovittaminen tiedettiin etukäteen vaikeaksi.

Demoharjoitukset olivat tärkeitä työryhmän tulikas-teenä. Yhteisesti pidetyt sessiot loivat tunnetta siitä, että produktio todella oli käynnissä. Itseltäni meni paljon aikaa tuntuman ottamiseen Studionäyttämöllä toimimiseen.

HARJOITUSLAVASTUS

Kokosimme TeaKista lainaamamme rakennustelineet harjoitussessiota varten (eri telineet kuin lopullisessa produktiossa). Telineiden päälle vedettiin lavastajan tekemää ensimmäistä versiota projisointimateriaalista. Olimme ostaneet noin 10 m² suunnittelemaamme lattiapahvia, joka yhdessä varastosta löydetyn tanssimaton kanssa merkkasi käytettävissä olevan lattiapinnan. Lattiaan tehtiin myös reikä lavastussuunnitelman vaatimaan kohtaan.

Aivan realistista kuvaa näyttämöstä ei saatu, sillä lattiaa ei laskettu suunnittelemauksemme ”uima-altaaksi”. Näyttämölle pystytetyt telineet kertoivat koneen todelliset mittasuhteet katsomosta nähtynä. Kone näytti isolta ja voimakkaan laatikkomaiselta ilman virtuaalis-

ta sisustaansa, samoin näyttämö tuntui kuvittelemaani pienemmältä.

TIETOKONEIDEN JA PROJISOINTIEN KOKEILUT

Projisointikokeilua varten Studionäyttämön melko iäkäs ja äänekäs Sony-projektori nostettiin näyttämön kattoon. Telineiden taakse sijoitettiin toinen, pienitehoisempi projektori, jolla kokeiltiin virtuaalisen koneen projisointia. Vaivalloiset järjestelyt kannattivat, sillä saimme testattua kriittisiä seikkoja, jotka olisivat saattaneet kaataa huolellisen suunnitelman näyttämöstä. Lattialle projisoitu kuva saatiin tarkoitusta varten riittävän isoksi, noin 8 metriä leveäksi. Sen sijaan koneen kankaaseen projisoitu kuva saatiin riittävän isoksi vain tekemällä salin takaosaan ylimääräinen peiliviritys, jonka avulla projisointietäisyys kasvoi.

Olin tehnyt joukon kömpelöitä testianimaatioita, joita käytimme virtuaalisten hahmojen ja koneen sekä esiintyjistä kuvatun videomateriaalin yhdistämiseen. Käytin animaation toistamiseen ensimmäistä kertaa Grid-nimistä VJ-ohjelmaa⁵. Koeanimaatiot olivat toistaiseksi vain teknisiä demoja, sillä visuaalinen tyyli oli luonnosten asteella. Virtuaalisen ikiliikkujan toimintalogiikkaa en ollut myöskään suunnitellut. Konkreettisenä tuloksena huomasin, että hyvälaatuisen mutta sujuvasti toistuvan videokuvan aikaan saamiseksi piti tutustua lisää videopakkaukseen.

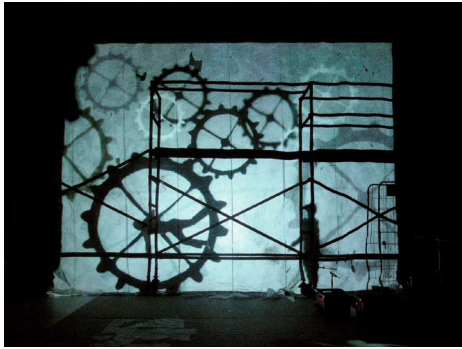
⁵ VJ=’Video Jockey’: videotaitelija, joka visualisoi tanssimusiikkia videoprojisoinneilla.



HARJOITUSLAVASTEIDEN PYSTYTYSTÄ STUDIOÄYTTÄMÖLLE JOULUN ALLA 2004.



TYÖSKENTELYÄ JOULUN VÄLIPÄIVINÄ DEMOHARJOITUKSISSA.



KOEPROJISOINTI IKILIKKUJASTA JA VIRTUAALISISTA HAHMOISTA. KONE OLI DEMOHARJOITUSTEN AIKAAKAA VASTA KASA RATAITA.

ROBOTTI NÄYTTÄMÖLLÄ

Toimme Rollo-robotin joulukuun harjoituksissa ensi kertaa kokeiltavaksi. Rollo oli tuolloin vielä vanhassa kuosissaan. Uutta Bluetooth-radioyhteyteen perustuvaa ohjausta samoin kuin valojärjestelmää ei vielä ollut.

Harjoituksissa saatiin tuntumaa siihen, millaista koreografiaa pyörivälle ja vaappuvalle pallolle ylipäänsä oli mahdollista tehdä. Robotin valojärjestelmää kokeiltiin laittamalla joukko LED-valoja robotin sisään. Suunnitelma sykkivistä LED-valoista osoittautui toimivaksi ja valojen kirkkaus riittäväksi.

RAAKAVIDEOMATERIAALIN KUVAAMINEN NÄYTTÄMÖLLÄ

Demoharjoitusjakso oli tärkeä tilaisuus kuvata raakavideomateriaalia, jota käytettiin myöhemmin animaation tekemiseen rotoscoping-tekniikalla. Umbraan oli käsikirjoitettu kohtausta, jossa Keksijä menettää varjonsa ja lähtee jahtaamaan sitä pitkin näyttämöä. Jotta animaatio olisi sopinut täsmällisesti näyttämön geometriaan, videomateriaali kannatti kuvata samassa paikassa, johon se tultaisiin projisoimaan. Kuvauksia varten kyseinen kohtausta koreografioitiin demoharjoitusten yhteydessä, ennen kuin muuta koreografiaa oli alettu vielä työstää.

KÄSIKIRJOITUKSEN SOVITUSTYÖ

Käsikirjoituksen muokkausta ajatellen työskentely näyttämöllä ei ollut välttämätöntä, mutta ympäristö loi tunnelmaa ja inspiraatiota. Istuimme harjoituslavasteiden ääressä lattiapahveilla ja tuotimme käsi-

kirjoituksellisia ideoita keltaisille tarralapuille, joita järjesteltiin kohtausten mukaisesti. Ryhmä työskenteli oikeastaan ensimmäistä kertaa yhdessä tavoitteen saavuttamiseksi.

VALOJEN JA PROJISOINTIEN YHTEENSOVITTAMINEN

Tiesimme etukäteen, että projisointi lattialle aiheuttaa valojen kanssa ongelmia. Kokeilimme demoharjoituksissa valojen rakentamista siten, että esiintyjät valaistiin kapeiden kiilojen avulla näyttämön sivuista. Ratkaisusta huolimatta valaistuksen taso piti laskea alhaiseksi ja animaatioiden kirkkaus nostaa lähelle maksimia, jotta projisoinnit olisivat näkyneet kunnolla. Kohtaukset, joissa oli lattiaprojisointeja, piti käytännössä valaista selvästi muita kohtauksia himmeämmin.

Myös värilämpötilat aiheuttivat päänvaivaa. Projektorien valo on huomattavasti kylmempää (vihreämpää) kuin lämminsävyisiä hehkulamppuja käytävien valonheittimien. Varsinkin kun valonheittäjiä himmennetään voimakkaasti, valon sävy muuttuu kelta-oranssiksi. Ongelma ratkaistiin laittamalla projektoreihin ns. kääntökalvot, jotka muuttivat niiden värilämpötilan lähemmäs hehkulamppuja. Kalvoista huolimatta värilämpötilat ovat olleet ongelma varsinkin Umbran videotaltiointia leikattaessa, jossa valojen ja projisointien erisävyisyys on aiheuttanut lisätyötä.

Materiaalien tuotantovaihe

(TAMMI-MAALISKUU 2005)

Demoharjoitusten jälkeen oli kaksi ja puoli kuukautta aikaa, ennen kuin näyttämöharjoitusten alkoivat. Tässä ajassa piti saada esityksen materiaali (koreografia, animaatiot, lavastus, puvustus, musiikki) suurin piirtein valmiiksi. Omalta osaltani aika meni intensiiviseen animaatioiden työstämiseen.

Koreografian tekeminen alkoi Ilkka Kokkosen (koreografi) ja Eero Vesterisen (pääosan esittäjä) yhteisistä harjoitusrupeamista TeaKin tanssisaleissa. Harjoitusten yhteydessä kuvattiin tammikuussa ja vielä kerran maaliskuussa lisää videomateriaalia hahmoanimaatioita varten.

Saimme kiinnitettyä Petteri Mårdin säveltämään Umbraan musiikin, mikä käynnisti äänituotannon. Äänien tekeminen sujui tästä eteenpäin säveltäjän ja äänisuunnittelijan yhteistyönä. Kävin tammikuussa lavastaja kanssa romuttamalla hakemassa koneeseen metalliosia. Tilasimme myös projisointikankaaseen ja lattiaan tarvittavat materiaalit. Lavastaja työskenteli muiden töiden ohessa, ja työn painopiste oli vasta näyttämöharjoitusten aikaan. Puvustus alkoi konkreettisesti maaliskuussa eli lähellä näyttämöharjoituksia. Valosuunnittelun pohjatyö oli tehty joulukuun demoharjoituksissa, ja valoja rakennettiin uudestaan vasta näyttämöharjoituksissa.

OMA ANIMOINTI- JA SUUNNITTELUITYÖNI

Aloitin esitykseen tulevan hahmoanimaation tekemisen tammikuun alussa. Jätin virtuaalisen koneen suunnittelun myöhemmäksi. Tämä ei aiheuttanut ongelmia,



TYÖSKENTELYÄ TEAKIN HARJOITUSSALISSA, OIKEALLA KOREOGRAFI ILKKA KOKKONEN.

sillä hahmojen ja koneen tarkasti suunniteltavia kontaktikohtia oli kaiken kaikkiaan vain muutamia. Tein pitkiä työpäiviä ja tapanani oli työskennellä öisin, koska Media Labissa oli tällöin erittäin rauhallista.

Saatuani valmiiksi ensimmäisen animaatiokokonaisuuden (kohtaus jossa Keksijän varjo lähtee karkuteille), saatoin todeta, että työskentelyvauhtini riitti juuri ja juuri ottaen huomioon käytettävissä olevan ajan. Virtuaalisen koneen luonnostelu ja animointi alkoi helmikuun puolivälissä ja kesti noin kuukauden. Ensimmäinen viikko meni koneen luonnosteluun ja suunnitteluun sekä osien maalaamiseen paperille. Seuraavan viikon aikana sain koneen rattaat ja kuulat pyörimään halutulla tavalla After Effects -ohjelmassa. Kolmas ja neljäs viikko menivät työläimpään asiaan, joka oli koneen käynnistymisen ja pysähtymisen animointi siten, että kuulat liikkuiivat oikean näköisesti myös pienellä nopeudella ja koneen pysähtyessä.

Projisointeihin tarvittavan sinitausta-videomateriaalin kuvaukseen saimme Lumen TV-studiosta päivän aikaa. Näyttämöharjoitusten alkuun oli tuolloin enää kolmen viikkoa, joten videomateriaalin jälkityöstäminen suunniteltiin joutuisaksi.

Robotin valojen suunnitteluun tarvittava tekniikka selvitettiin helmi-maaliskuun aikana. Oma tehtäväni oli työn ohjeistaminen TKK:n opiskelijoille ja henkilökunnalle. Vaikka valojen toteutus takkuili, ne valmistuivat lopulta nopeasti maaliskuun puolivälissä. Robotti valmistui siten aikataulun mukaisesti juuri näyttämöharjoitusten alkaessa.

TUOTTAMISTYÖ

Koska olin myös Umbran tuottaja, vastuullani oli sopimusten tekeminen eri osapuolten kanssa, rahojen käyttö sekä tiedottaminen. Pyrin minimoimaan tuottamisesta aiheutuvaa työtä ja käyttämään tarkoitukseen korkeakoulujen resursseja. Esimerkiksi esityksestä

NÄYTTÄMÖHARJOITUKSISSA
LUMEN STUDIOÄYTTÄMÖLLÄ.



tiedottaminen hoitui suureksi osaksi TeaKin tuottajan kautta, mikä oli pois omasta työstäni. Esityksen julisteen ja lennäkkeen suunnittelu tapahtui kuitenkin minun ohjaamanani ja graafikko Jani Pulkan toteuttamana.

Näyttämöharjoitukset (21.3.-14.4.)

Näyttämölle tullessa keskeistä oli saada Umbran elementit toimimaan yhdessä. Olin varautunut siihen, että animaatioiden ja koreografian yhteensovittaminen saattaisi olla vaikeaa. Tavoitteenamme oli saada aikaan ensimmäinen läpimenon tapainen harjoitus maaliskuun 28. päivänä.

Animaattorille näyttämöharjoitukset tarkoittivat pitkiä työpäiviä: ”oma” työni tietokoneen ääressä alkoi usein vasta normaalin harjoitusrupeaman jälkeen. Kaikki animaatiot eivät olleet näyttämölle mentäessä valmiita, esimerkiksi robotin henki -hahmo syntyi vasta aivan maaliskuun lopussa. Tätä ennen esiintyjät joutuivat kuvittelemaan, miltä puuttuva animaatio näyttää ja toimimaan sen mukaisesti.

Harjoitusten aikana tuli ilmi, miten hidasta videon ja animaation tekeminen on verrattuna koreografian muokkaamiseen. Esimerkiksi pieni muutos Varjokeksijän ajoituksissa tai tavassa, jolla ratas ilmestyi lattialle vaati helposti monen tunnin työn, ottaen huomioon renderöinnin vaatiman ajan. Tein muutokset yleensä harjoitusten jälkeen iltaisin seuraavaa päivää varten.

Animointityön takia en voinut olla pitkiä aikoja harjoituksissa vaan jouduin palaamaan koneen ääreen.

Tämän takia en ollut aina selvillä siitä, mitä näyttämöllä tapahtui. Työskentelyä helpotti olennaisesti se, että työpisteeni oli TaiKin kolmannessa kerroksessa, josta pääsi muutamassa minuutissa näyttämölle. Animaatiot siirtyivät verkkolevyn kautta koneelta toiselle. Tapanani oli testata uusia videoversioita kävelemällä näyttämölle ja projisoimalla ne oikealla projektorilla oikeisiin lavasteisiin. Tämä mahdollisti äärimmäisen hienosäädön tavassa, jolla animaatioklipit sovitettiin näyttämölle. Työskentely olisi ollut joustavampaa vain, jos koko työpisteeni olisi sijainnut Studionäyttämöllä.

Ensimmäisessä läpimenossa huomasimme, että teoksessa oli kaikki tarinaan tarvittava kerronta, mutta se kaipasi lisää tanssillisuutta. Esityksen kesto oli hädintuskin puoli tuntia, kymmenisen minuuttia ajateltua vähemmän. Joihinkin käsikirjoitettuihin kohtauksiin oli hyvin niukasti koreografiaa. Aikaa ensi-iltaa oli enää alle kolme viikkoa, josta yhteistä harjoitusaikaa kaksi viikkoa. Kerronnan puutteiden korjaaminen jäi siis viime tippaan. Epävarmuus teoksen toimivuudesta säilyi ensi-iltaan asti.

Esityksperiödi (15.-23.4.)

Umbran ensi-iltaesitys peruuntui harmittavan teknisen ongelman takia. Musiikin soittamiseen käytettävä tietokone oli lakannut toimimasta juuri ennen esityksen alkua. Koska musiikki ei tullut nauhalta vaan tietokoneen live midi -ohjelmistosta, koneen ongelmat olivat ylitse pääsemättömiä. Midi-ohjelmistoa käytettiin, koska se antoi säveltäjälle mahdollisuuden hienosäätää musiikin tempoa esityksen aikana. Musiikki ja tanssi oli siten mahdollista yhdistää tarkkuudella, joka muistutti elävää musiikkia.

Ensi-illan jälkeen tehtiin lujasti töitä ongelman ratkaisemiseksi. Esitys onnistui seuraavana iltana uudelleen asennettujen ohjelmistojen ja varatietokoneen turvin. Loput esitykset sujuivat ilman kummelluksia. Niiden yhteydessä tehtiin Umbrasta myös videotallenne. Esitys sai arvostelun Helsingin Sanomiin ja Hufvudstadsbladetiin (liite 2).

Esityksperiodin lopussa olin päällisin puolin tyytyväinen produktioon, ja pidin ensimmäisen vapaapäivän neljään kuukauteen.

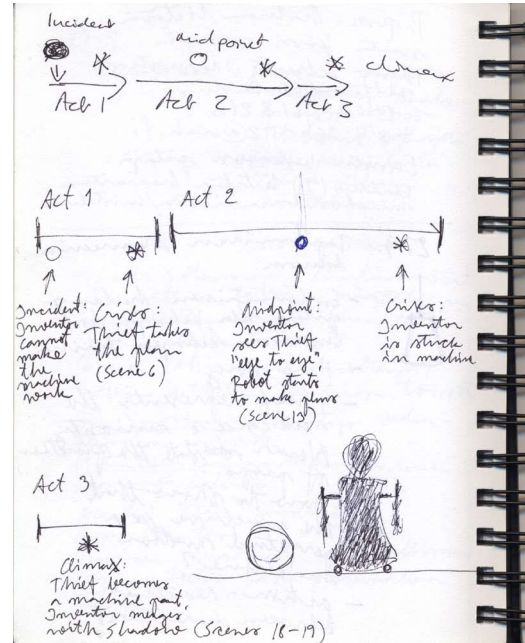


KEKSIJÄ ENNEN ESITYKSEN ALKUA.

4. KÄSIKIRJOITUS

Käsikirjoitusprosessi alkoi syksyllä 2003 pidetyissä ideointisessioissa. Ensimmäinen käsikirjoitusversio syntyi kuitenkin vasta maaliskuussa 2004 dramaturgi Maureen Thomasin Medialaboratoriossa pitämän Interactive Narrative -työpajan yhteydessä. Työpajan jälkeen Maureenista tuli myös lopputyöni ohjaaja (dramaturgian ja käsikirjoituksen osalta).

Käsikirjoituksesta syntyi erilaisia versioita Umbran varsinaisen produktion alkuun asti eli tammikuuhun 2005. Työn hitauteen vaikutti kokemattomuuteni näyttämölle kirjoittamisessa. Esiytyksen peruselementit (keksijä, ikiliikkuja) olivat mukana jo varhain, mutta suunnitelmat keksijän palvelijarobotista ja tarinan antagonistihahmosta vaihtelivat. Käsikirjoituksessa oli pitkään mukana myös Keksijää houkuttelevia seireenejä, jotka jäivät pois. Käsittelen seuraavassa käsikirjoituksen lähtökohtia ja dramaturgian muotoutumista.



UMBRAN KOKONAISKAARESTA TEHDYSSÄ LUONNOKSESSA SYYSKUUULTA 2004 NÄKYVÄ KOLMINÄYTÖKINEN RAKENNE, TARINAN KAKSI KRIISÄÄ, KLIIMAKSI SEKÄ KESKIKOHTA.

Tarinan työstäminen

Ensimmäiset käsikirjoitusversioni perustuivat melko elokuvalliseen ajatteluun. Kesti aikaa ennen kuin aloin ajatella kohtauksia myös siltä kannalta, miten hahmot tuodaan näyttämölle ja viedään sieltä pois. Elokuvassahan on mahdollista siirtyä kohtausten välillä vapaasti hahmoista toisiin.

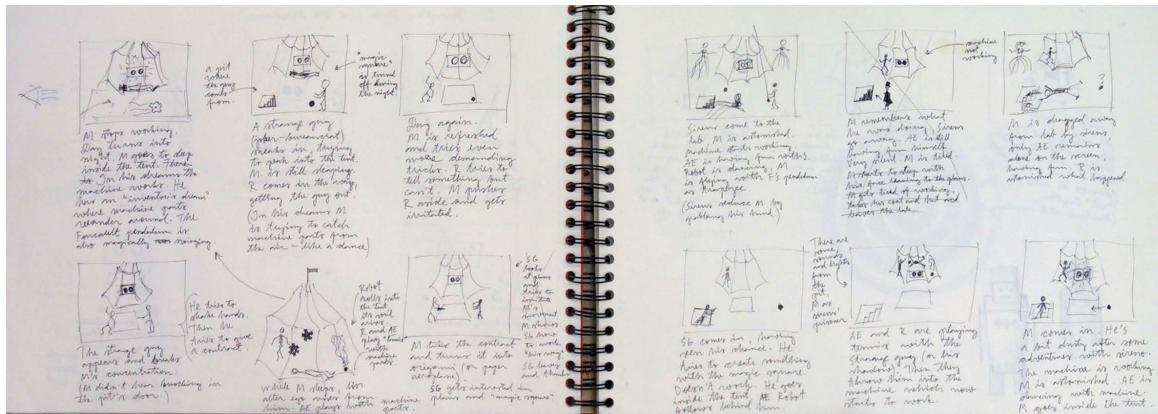
KUVAKÄSIKIRJOITUKSET

Työni ohjaaja opetti tekniikan, jonka avulla ensimmäinen käsikirjoitusversio syntyi: "Piirrä kuvasarja esityksen tärkeimmistä kohdista (tikku-ukot kelpaavat). Sen jälkeen kirjoita jokaisen kuvan alle, mitä kuva

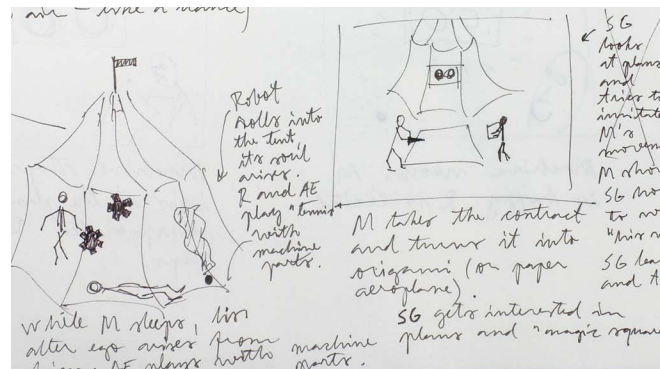
esittää. Jätä kuvat pois ja yhdistä tekstit. Käsikirjoitus on valmis".

Kuvien avulla kirjoittaminen tuntui hyvältä tavalta työstää tarinaa, varsinkin itselleni, jolla oli taipumus takertua yksityiskohtiin. Menetelmä pakottaa ilmaisemaan tapahtumat yksinkertaisesti ja ilman turhia selityksiä. Piirtäminen vapauttaa lisäksi luovuutta ja saa mielen poikkeamaan totutulta polulta.

Käytin kuvallista kirjoitustekniikkaa muutamaan otteeseen. Kuitenkin alkuvaiheen jälkeen pääasiallinen menetelmäni oli kirjoittaa käsikirjoitus uudestaan alusta loppuun asti, mikä pakotti harkitsemaan jokaisen yksityiskohtan merkitystä.



KUVASARJAN AVULLA SYNTY-
NYTTÄ ENSIMMÄISTÄ KÄSIKIR-
JOITUSVERSIOITA, AUKEAMA JA
YKSITYISKOHTA.



TARINAN PREMISSI JA RAKENNE

Umbran tarinassa oli alun perin kaksi premissiä (pääväättämää), erikseen Keksijälle (reaalinen maailma) ja Robotille (virtuaalinen maailma).

Keksijä: ”Unohda unelma kuolemattomuudesta, ja opi elämään tässä hetkessä.”

Robotti: ”Jos uskot unelmiisi, vaikka epärealistisiinkin, ja toimit viisaasti, ne toteutuvat.”

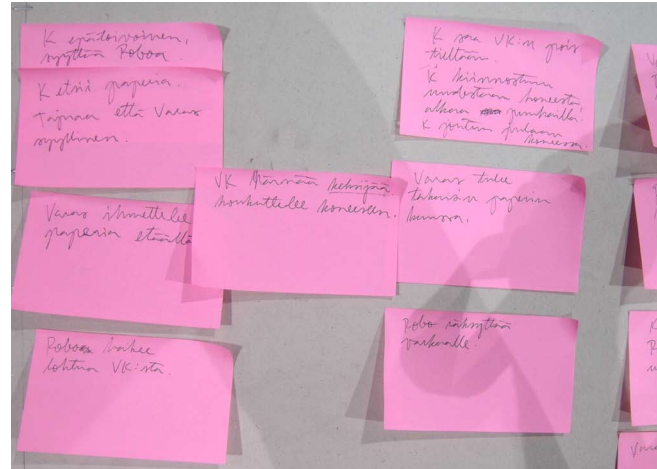
Umbran oli tarkoitus olla sekä Keksijän että Robotin kasvutarina, jossa Robotti olisi loppujen lopuksi pinnut luomaan koneen kappaleita Keksijän lailla. Keksijän lähdettyä (feminiininen) Robotti olisi jäänyt laboratorioon ja käyttänyt taitojaan tekemällä itselleen pienen robottivauvan (vrt. kuolemattomuuden saavuttaminen ja Pinokkio-tarina). Myöhemmin, kun tarina yksinkertaistui, Robotin kehityskaari jäi vähemmälle huomiolle. Robotti pelastaa Umbrassa isäntänsä ja osoittaa siten neuvokkuutensa.

Umbran käsikirjoitus on jaettu kohtauksiin ja elokuvalliseen tapaan kolmeen näytökseen. Kohtauksia on lopullisessa käsikirjoituksessa kahdeksan. Pyrin pitämään ne melko isoina, kokonaisina tapahtumasarjoina, jotka vaihtuvat kun siirrytään olennaisesti toiseen toimintaan, tai kun tunnelma vaihtuu.

POST-IT -LAPUT TYÖVÄLINEENÄ

Kun käsikirjoitus alkoi valmistua, muokkasinkin sitä seinälle liimattujen keltaisten lappujen avulla. Jokaisessa lapussa luki yksi tarinan fragmentti, se mitä jokin hahmo teki tietystä kohtauksessa. Kokonaisuus oli järjestetty suureksi taulukoksi, jossa jokainen rivi liittyi yhteen tarinan hahmoon, ja jokainen sarake yhteen kohtaukseen. Tämä ”käsikirjoitusseinä” avasi mahdollisuuden tarkastella käsikirjoitusta ikään kuin orkesteripartituuria, jokainen instrumentti erillään. Hahmojen kehityskaari erottui selvästi. Käsikirjoituksen muokaus tapahtui lappuja siirtämällä.

Myöhemmin, työskennellessämme Studionäyttämöllä joulukuussa 2004, tarralaput osoittautuivat oivalliseksi tavaksi työstää käsikirjoitusta yhdessä ja tuoda sitä kautta työryhmän jäsenet sisälle tarinaan, joka oli jäänyt heille hieman etäiseksi. Työryhmän kesken tehty käsikirjoituksen sovitus oli näyttämöllisempi ja siitä oli



TYÖRYHMÄ STUDIONÄYTTÄMÖLLÄ KÄSIKIRJOITUSSESSIOSSA, SEKÄ YKSITYISKOHTA KÄSIKIRJOITUKSESTA. ALLA "KÄSIKIRJOITUSSEINÄ" TYÖHUONEESSA.



pudonnut pois turhia rönsyjä. Erittäin tärkeää oli mielestäni se, että kaikki olivat saaneet sanoa sanansa, eikä tarina tuntunut enää ylhäältä annetulta.

Umbrä 'sankarin matkana'

32

Luin käsikirjoittamista varten Christopher Voglerin kirjan *Writer's Journey* (1992)⁶, joka on elokuvantekijöiden yleisesti käyttämä käsikirjoitusopas. Vogler pohjaa mallinsa elokuvan dramaturgiasta Joseph Campbellin vuonna 1949 ilmestyneeseen antropologiseen tutkimukseen myyttisten tarinoiden yleisestä rakenteesta.⁷ Voglerin kirja teki minuun suuren vaikutuksen. Puutteistaan huolimatta 'Sankarin matka'-ajattelu näkyy myös oman käsikirjoitukseni taustalla.

Sankarin matka on eppisiin tarinoita hyvin sopiva malli: esimerkiksi toimintaelokuvat ja romanttiset ko-

mediat noudattavat sitä yleisesti, mutta myös monet niin sanotut taide-elokuvat. Mallissa tarinan päähenkilö matkustaa tavallisesta maailmastaan erityiseen maailmaan, kohtaa siellä vaikeuksia ja palaa entistä vahvempana ja viisaampana takaisin. Tarina jaetaan mallissa 12 vaiheeseen. Olen hahmotellut oheisessa taulukossa sitä, miten Sankarin matkan vaiheet näkyvät Umbran tarinassa.

Sankarin matkan valossa Umbrä voidaan nähdä Keksijän matkana ikiliikkujan sisään, virtuaaliseen "erityiseen maailmaan", jossa hän joutuu kohtaamaan ikuisuusprojektinsa (ikiliikkujan rakentamisen) mahdollisuuden sekä oman olemassaolonsa tarkoituksettomuuden laboratoriossa. Konna toimii päähenkilön riivaajana ja ajaa tätä tarinassa eteenpäin. Robotti on Keksijän mentori ja Varjokeksijä (kirjaimellisesti) Keksijän varjo, jossa näkyy hänen toinen, kevytmielisempi puolensa.⁸ Keksijä palaa matkalta eheytyneenä ja valmiina hylkäämään entisen, liian vakavamielisen elämänsä.

6 Vogler, 1992.

7 Campbell, 1972.

8 www.elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus.jsp

'Sankarin matka'	Umbra
I näytös	
1. Tavallinen maailma	Keksijä laboratoriossa tavallisissa askareissaan.
2. Kutsu seikkailuun	Keksijän varjo irtautuu ja ilkkuu Keksijää ikiliikkujan sisästä. Kone ei toimi.
3. Kutsusta kieltäytyminen	Keksijä palaa askareisiinsa ja häättää laboratorioon tulleen Konnan pois.
4. Neuvonantaja	Robotti yrittää varottaa Keksijää Konnasta.
5. Ensimmäinen kynnyks	Konna varastaa ikiliikkujan piirustukset.
II näytös	
6. Koetuksia, liittolaisia, vihollisia	Keksijä rankaisee Robottia ja jää miettimään tilannettaan.
7. Pääsy luolan ytimeen	Keksijä menee koneen sisään jahaamaan Varjokeksijää.
8. Koettelemus	Keksijä jää koneen rattaisiin, Robotti pelastaa isäntänsä ja havoittuu vakavasti.
9. Palkinto, Miekan sieppaaminen	Keksijä korjaa robotin ja kohtelee sitä entistä hellempin (duetto).
10. Paluumatka	Konna ilmestyy, taistelu miesten välillä.
III näytös	
11. Kuolleista nouseminen	Keksijä jää taistelun jälkeen elottomana näyttämölle. Varjokeksijä herättää hänet henkiin.
12. Paluu eliksiirin kanssa	Keksijä poistuu laboratoriosta sisäisesti eheytyneenä ja Robotti kainalossaan.

Halusin tehdä tarinasta arkkityyppisen, jotta sen kertominen onnistuisi tanssin avulla ilman dialogia. Tällöin myös katsojat voisivat omaksua sen helposti. Tarinan omalaatuisuutta ei tarvinnut mielestäni erityisesti korostaa, sillä esityksen kokeelliset lähtökohdat tekivät siitä jo riittävän erikoisen.

SANKARIN MATKAN RAJOITUKSET

Koska Sankarin matka on eepisiä elokuvia varten suunniteltu jäykkä malli, se ei ole omimmillaan tehtäessä tarinaa tapahtuvaksi näyttämöllä, tässä ja nyt. Eeppisessä tarinassa kertoja tai kamera matkustaa päähenkilön mukana ja vie tarinaa paikasta toiseen. Näyttämöllä kerronta on draamallista ja perustuu pikemminkin hahmojen vuorovaikutukseen.

Toinen rajoitus liittyy tarinan pituuteen. Umbra on tanssiteos ja lopulliselta kestoltaan 33 minuuttia. Lyhyehkössä tanssiesityksessä, joka perustuu miimiseen ilmaisuun, ei ole mahdollista esittää yhtä paljon juonenkäänteitä tai hahmoja kuin puolentoista tunnin elokuvassa, jossa tapahtumat vyöryvät katsojan päälle.

Rajoitusten vuoksi pyrin myöhemmissä vaiheissa ajattelemaan Sankarin matkaa pikemmin vain väljänä inspiroivana mallina, jota piti muokata näyttämölliseen suuntaan. Malli on kuitenkin ohjannut ajattelemaan tarinaa tiukasti päähenkilön kautta, mikä on osaltaan saattanut johtaa Konna-hahmon ohuuteen.

Tarinallisuus Umbrassa

Olen pitänyt nykytanssista juuri siksi, että siinä on vapauduttu baletille ominaisesta tarinankerronnan taakasta. Umbran tarina on kuitenkin verrattavissa balettiin juuri sadunomaisen tarinan takia. Umbra tulkitaan samasta syystä helposti lasten esitykseksi. Toisaalta tarinallisuus ja esittävyys sopivat esityksen vanhanaikaiseen tyyliin.

Umbran tarinassa on nähtävissä myös ajallemme ominaista meta-asennetta, tietoisten viittausten muodossa sekä suunnitelmalla rikkoa illuusio toteutumatta jääneessä epilogissa (tästä lisää luvuissa 9 ja 10). Kokonaan uuden tarinan sijaan on pyritty kertomaan vanha tarina uusilla mausteilla. Tällaista tekotapaa edustavat minulle esimerkiksi Quentin Tarantinon elokuva *Pulp Fiction*.

Näen tarinallisuuden otollisena muotona erilaisille teknisesti kokeileville esityksille. Perinteisen tarinan muotti tekee esityksestä ymmärrettävän. Tutun hahmon korvaaminen oudolla, esimerkiksi kauko-ohjattavalla robottipallolla, onnistuu helpommin kuin kokonaan uuden ja oudon hahmon luominen. Tarina on kuin liima, joka pitää esityksen kasassa ja jonka turvin siihen voi ujuttaa erilaisia elementtejä - niin kauan kuin tunnistettavuus säilyy, esitys ainakin jollain tasolla toimii.

Umbran arkkityypiset teemat

Umbran viittauksista jotkut ovat suoria katsojalle suunnattuja täkyjä, lähinnä kohtausta, jossa Keksijä joutuu koneen rattaisiin. Halusin toteuttaa Chaplinin Nykyaika-elokuvan klassikkokohtauksen uudestaan koneromanttisena kunnianosoituksena. Kohtauksessa ovat mukana sekä teknologian vaaroista varoitava vakava sävy että huumori, kuten alkuperäisessä elokuvassakin. Suurin osa katsojista näytti tunnistaneen viittauksen. Monet tulkitsivat Varjokeksijän knalleineen ja keppeineen kokonaisuudessaan eräänlaiseksi ”Chaplin-hahmoksi”. Olin kyllä lainaillut hahmoon piirteitä Chaplinin kulkurilta, mutta en ollut tarkoittanut viittausta aivan näin kirjaimelliseksi. (Hahmon syntymisestä luvussa 6.)

Umbran keksijähahmo on eräänlainen renessanssineero. Esityksessä ei ole suoranaisia viittauksia Leonardo da Vinciin, vaikka tämä mielikuva syntyi helposti (mm. *Hufvudstadsbladetin* arvostelu, liite 2). Keksijä myös menettää varjonsa, kuten Peter Pan. Eräissä käsikirjoitusversioissa keksijä jopa sai varjonsa takaisin siten, että Robotti liimasi sen paikalleen (vastaavasti Peter Panin varjo ommeltiin kiinni poikaan.¹⁰)

Umbran ikiliikkuja ja Keksijän projekti sen rakentamiseksi on kokonaisuudessaan viittaus antiikin Sisyfosmyyttiin, mikä näkyy epäsuorasti Umbran draamallisissa lähtökohdissa. Keksijä tavoittelee ikuista elämää rakentamalla konetta, joka jatkaa pyörimistään loputtomiin ja siten säilyttää hänen tanssilla aikaansaamansa liikkeen. Rangaistus tästä julkeasta pyrkimyksestä oli myytin mukaisesti ikuinen pakkotyö, tässä tapauksessa ikiliikkujan pyörittäminen oravanpyörän tavoin juoksemalla. Umbran prologissa vihjataan katsojalle



10 Barrie, 1911.



PIKAISET LUONNOKSET, USEIN PELKÄT TUHERRUKSET, TOIMIVAT AJATTELUA VAPAUTTAVANA TYÖVÄLINEENÄ. VASEMMALLA LUONNOS KEKSIJÄSTÄ, KESKELLÄ HÄNEN VARJONSA LATTIALLA. OIKEALLA KEKSIJÄ VARJOINEEN.



tästä Keksijää odottavasta rangaistuksesta. Lopulta päähenkilö kuitenkin viisastuu, ja Konna joutuu sijaiskäräjäksi. Sisyfos-viittaus olisi suurempi, jos kone ei tuhoutuisi vaan jatkaisi pyörimistään. Koneen tuhoutuminen tuntui kuitenkin selkeämmältä tavalla päättää esitys. Loppujen lopuksi Sisyfos-myytti jäi Umbrassa hieman taka-alalle käsikirjoituksen muutosten myötä.

Tarinan suhde koreografiaan

Miiminen kerronta on haastavaa ja sen käsikirjoittaminen ongelmallista. Liikemateriaali syntyy koreografian käsissä, joten mimiikkaa ei voi käsikirjoittaa samalla tavalla kuin dialogia. Jotta liikemateriaali ei koostuisi valmiiksi kirjoitetuista (tai kuvakäsikirjoitukseen piirretyistä) eleistä, koreografille pitää antaa työhönsä liikkumavaraa.

Olen ajatellut Umbran käsikirjoittamista tällaisen

”koreografisen liikkumavaran” kautta. Käsikirjoittaja antaa kohtauksista suuntaviivat, joista selviää, mistä kohtausta alkaa, millainen jännite hahmojen välille kohtauksessa syntyy, ja miten kohtausta päättyy. Välttämättä edes näitä kaikkia ei tarvitse tai kannata kirjoittaa. Yritin välttää kuvauksia mimiikasta, ellei siihen ollut erityistä tarvetta.

Käytännössä animointi vei tuotantovaiheen aikana suurimman osan huomiostani, enkä ehtinyt kovin paljon seurata koreografian syntymistä. Myös ajatus käsikirjoittajasta katsomassa liikemateriaalin syntymistä ja sitä kommentoimassa on hieman outo. Neuvotteluja tarinasta käytiin lähinnä niistä kohdista, joissa animaation piti yhdistyä tarkasti tanssiin. Umbran palasten yhteensopivuus siis tarkistettiin, vaikka tulos monin kohdin hieman poikkesikin käsikirjoitetusta.

Esityksen prologi

Umbraan liittyi esityspaikan aulaan pystytetty pieni installaatio, joka toimi esityksen prologina. Sen tehtäväksi ajattelin katsojien valmistamisen esityksen estetiikkaan, käsin piirretyn rosoisen animaation sekä installaation optisen silmäkääntötempun avulla. Katsojat voisivat seurata yksinkertaista luoppaavaa animaatiota lähietäisyydeltä. Lisäksi prologi loisi tarinaan pahaenteistä suspenssia.

Prologissa Keksijän näköinen silhuettimainen hahmo (hattu päässä, ilman keppiä) juoksee kaottisesti ruosteisessa oravanpyörässä. Pyörä ei kuitenkaan liiku eikä juokseminen johda mihinkään, mikä viittaa Sisyfos-myyttiin sekä Keksijän toivottomaan tehtävään saada ikiliikkuja toimimaan.

Silhuettimainen animaatiohahmo tulee tietokoneesta projektorin avulla kankaalle heijastettuna. Oravanpyörä ei ole mukana animaatioissa, vaan pyörän silhuetti syntyy varjona oikeasta pyörästä (hamsterin juoksupyörä), joka on asetettu projektorin valokimpun eteen. Yksinkertaisessa ääniraidassa on samaa ikiliikkujan kolinaa kuin näyttämöllä.

Suunnitelmani prologista sai projektin aikana eri muotoja. Toteutunut versio oli kompromissi alkuperäisestä haaveesta rakentaa oikea praksinoskooppi (1800-luvulla keksitty animaatiokone), jossa näkyisi juokseva keksijä yksinkertaisessa 10 kuvasta koostuvassa animaatioluupissa. Olin ajatellut tehdä praksinoskoopin itse Lumeen pajassa, Internetistä saaduilla ohjeilla. Innoitusta suunnitelmalleni olin saanut leikkaaja-taidegraafikko Anne Lakasen taidokkaista vanhan aikaisista medialaitteista, jotka olivat esillä Helsingin Annantalossa "Kamera käy - Äksön!" -näyttelyssä loppuvuodesta 2004.

Prologi näytti jääneen monilta katsojilta huomaamatta. Mielestäni se täytti tehtävänsä muuten melko hyvin.



PRAKSINOSKOOPPI, KUVATTU KATUFESTIVAALILLA BARCELONASSA VUONNA 2005.

ORAVANPYÖRÄSSÄ JUOKSEVA MIES, UMBRAN PROLOGI.



Suunnitelmat illusion rikkovasta epilogista

Ajatus epilogista kulki loppuun asti osana käsikirjoitusta. Epilogin tehtävä oli rikkoa perinteisen fantasia-tarinan kaava ja toimia yllätyksellisenä, vieraannuttavana elementtinä. Juuri kun katsojat olisivat luulleet esityksen loppuneen, fantasia olisi tuotu teatterisalin kätköistä nykymaailmaan. Leikittelin ajatuksella ehkä pikemmin uteliaisuuden ja kokeilunhalun kuin tarkkaan harkitun kerronnallisen funktion takia.

Umbraa käsikirjoittaessani minusta tuntui turhalta luoda täysin eheä fantasiamaailma esitykseen, jonka tein periaatteessa aikuisyleisölle. Onkin esitetty, että illusion ja sen rikkomisen välinen leikki kuuluu keskeisesti omaan jälkimoderniin aikaamme.¹¹

Epilogi olisi ollut Studionäyttämön aulaan projisoitu, ”tosi-tv” –tyylisesti käsivarakameralla kuvattu videokuva. Luuppina pyörivän videon kesto olisi ollut kaksi minuuttia. Ajatuksena oli näyttää, mitä keksijälle tapahtuu hänen poistuttuaan laboratorionsa. Keksijä kävelee Lume-keskuksen käytävillä robotti kainalossaan ja astuu ulos kirkkaaseen huhtikuiseen valoon, jossa hän joutuu kohtaamaan modernin elämän keksinnöt ja kiireen. Myöhemmässä, melko surrealistisessa ideassa Keksijä matkustaa bussilla Espooseen ja vie (esityksessä haavoittuneen) robotin korjattavaksi Teknillisen korkeakoulun laboratorioon, missä valkottakkinen tutkija ottaa heidät vastaan.

Epilogi olisi paljastanut keksijän laboratorion omassa ajassamme sijaitsevaksi aikakapseliksi. Sen pääasiallinen funktio olisi ollut kuitenkin vastakohtaisilla estetiikoilla herkuttelu sekä illusion tuottaminen perinteisestä fantasiasta poikkeavalla jälkimodernilla

tavalla. Esielokuvan staattisesti näyttämölle asetellut animaatiot olisivat kohdanneet tosi-tv:n. Teknologialla lastattu esitys olisi lopulta näyttänyt oman taustakoneistonsa. Perinteinen fiktiivinen ja illusionistinen tarina olisi muuttunut faktan ja fiktion sekä eri lajityyppien sekoitukseksi, jossa kuviteltu päähenkilö kohtaa esityksen todellisia taustahenkilöitä ja -paikkoja kuvitellussa tilanteessa.

Epilogi jätettiin toteuttamatta lähinnä ajan puutteen vuoksi, mutta taustalla oli epävarmuus sen toimivuudesta. Olen jälkeen päin tyytyväinen, sillä katsojakokemuksena se olisi ollut hyvin hämmäntävä. Esitys toimi mainiosti ja ehkä paremmin ilman epilogia, eikä kerronnallista riskiä haluttu ottaa. Toisaalta yksi Umbran alkuperäisistä lähtökohdista, esityksen muodon rikkominen ja tutkiminen ei kunnolla toteutunut. Myös oma uteliaisuuteni jäi tyydyttämättä.

11 Heinonen, 2005.

5. ROBOTIN KÄYTTÖ

Vaikka robotin käyttö vaikuttaa Umbrassa lähtökoh-
taiselta valinnalta, se ei ollut kuitenkaan mukana var-
haisissa suunnitelmissa. Ajatus syntyi käytännöllisin
perustein. Esitykseen haluttiin kolme hahmoa, koska
se antoi tarinankerronnalle enemmän mahdollisuuksia
kuin kaksi. Toisaalta esiintyjien määrä haluttiin pitää
minimissä. Kolmannen hahmon kaavailtiin ilmestyvän
videokuvan muodossa. Ajatus siitä, että Keksijällä voi-
si olla oikea robotti apulaisena, syntyi kesällä 2004.

Teknillisessä korkeakoulussa kehitetty ”Rollo”-robotti
on ollut olemassa erilaisina versioina 90-luvun puoli-
välistä asti. Se on rakennettu alun perin prototyypiksi
yksin asuvien vanhusten avustajarobotista: laitteessa
oleva kamera olisi voinut langattoman yhteyden avulla
välittää omaisille erilaisia tietoja. Rolloa on käytetty
vuosia erilaisissa kokeiluissa, mm. opiskelijoiden har-
joitustöissä. Se on herättänyt kiinnostusta myös TKK:
n ulkopuolella ja ollut kerran aiemmin mukana teatte-
riesityksessä, Hurjaruuthin Talvisirkuksessa vuoden-
vaihteessa 2003-2004.

Rollo oli Umbrassa käsikirjoitettaessa periaatteessa käyt-
tövalmis, mutta siihen piti tehdä muutostöitä. Robotin
radio-ohjaus oli liian häiriöaltis ja epävarma, varsinkin
kun etäisyys ohjaimen kasvoi yli muutaman metrin.
Tilalle tehtiin nykyaikainen Bluetooth-yhteydellä toi-
miva kauko-ohjaus, joka on digitaalisuuden ansiosta
vähemmän altis häiriöille. Robotin ohjaus tapahtui tä-
män jälkeen PC-tietokoneeseen liitetyn peliohjaimen
avulla. Lisäksi Rollon rooli Umbrassa edellytti, että ro-
botin sisään asennetaan valot, jotka kuvaavat robotin
tunteita ja tekevät siitä visuaalisesti kiinnostavan.

Robotin uusi ohjausjärjestelmä ja valot oli tarkoitus to-
teuttaa TKK:lla kokonaan oppilastyönä. Suuri osa työ-
stä päätyi kuitenkin Automaatiotekniikan laboratorion
henkilökunnan tehtäväksi. Oma osuuteni muutostöis-
sä oli valojärjestelmän suunnittelu: se miltä valojen
haluttiin näyttävän ja mitä niillä haluttiin tehdä.

Robottihahmon tunnetilat ja niiden toteutus

Robotin valot suunniteltiin kuvastamaan sen yksin-
kertaista tunneskaalaa ja sisäisiä olotiloja. Umbrassa
Robotti on Keksijän apulainen ja riippuvainen tämän
mielivallasta. Se muistuttaa koiranpentua, joka on on-
nellinen kun sillä itsellään on hyvät oltavat, ja kun se
pystyy auttamaan isäntäänsä. Uhkaavat tilanteet
saavat robotin huolestumaan, ja isännän torut tekevät
siitä surullisen ja apaattisen.

Hahmottelin tunteet asteikoille iloinen-surullinen ja
huoleton-huolestunut. Yksinkertainen ilmaisu oli pai-
kallaan, koska tunteiden ilmaisuun oli käytettävissä
vain vilkkuvat LED-valot (yhdessä sen kanssa miten
robotti liikkuu). Tunteiden piti olla lisäksi toisistaan
erottuvia, jotta niiden tulkinta olisi ollut mahdollista.

Päädyin kuuteen olotilaan, joista kaksi viimeistä tuli
mukaan käsikirjoituksen perusteella:

- iloinen
- huolestunut
- kauhistunut
- surullinen
- nukkuu
- haavoittunut

Olotilat toteutettiin yhdistelemällä robottiin kiinnitet-
tyjä LED-valoryhmiä eri tavoin. Iloisen robotin valot
sykkivät reippaasti, huolestuneena syke käy hysteeri-
sen nopeaksi. Kauhistuneessa olotilassa kaikki valot
välkkyvät maksimaalisesti päälle ja pois. Kun robotti
on surullinen, syke on hidasta ja vaimeaa. Nukkuvasta
robotista näkyy tasainen univalo, ja haavoittuneesta
pelkkiä himmeitä tuikahduksia.

Keskellä robottia on punaisista LED-valoista koottu sydän, jonka sykkiminen vaihtelee mielentilan mukaan. Robotin silmiä muistuttavat, lievästi tuikkivat ajovalot osoittavat sen menosuuntaa kohti. Ajovalot luovatkin hahmolle eräänlaiset kasvot. Lisäksi niillä on käytännöllinen tehtävä robotin ohjaamisessa, sillä ne näyttävät sen menosuunnan.

KEKSIJÄ TORUU ROBOTIA OTTAMALLA SEN KÄSIINSÄ.
KUVA MIRKA KLEEMOLA.



Robotin koreografia

Rollon hitaus ja kömpelyys tulivat nopeasti ilmi, kun kokeilimme sitä joulukuun 2004 demoharjoituksissa. Rollo liikkuu kahdella moottorilla, joista toinen vie sitä eteenpäin ja toinen kääntää etenemissuuntaa. Moottoreita ei voi käyttää yhtä aikaa, vaan suunnan muuttamiseksi robotti pitää ensin pysäyttää. Lisäksi pysäyttäminen pitää tehdä sellaiseen asentoon, jossa kulkusuuntaa muuttava rengasmaisen kisko robotin sisällä on vaakasuorassa. Rollon sujuva liikuttaminen vaatii harjoittelua ja siitäkin huolimatta osa liikkeistä on hallitsemattomia.

Näyttämöilmaisua ajatellen liike on hidasta jopa silloin, kun robotilla ajetaan täyttä vauhtia eteenpäin. Koko näyttämön poikki rullaaminen ei ollutkaan mielekäästä, vaan robotin liike piti suunnitella aina muuttaman metrin säteelle lähtöpaikasta.

Toinen hankaluus liittyi Rollon epävarmuuteen. Uusi Bluetooth-ohjaus oli parempi kuin aiempi perinteinen radio-ohjaus. Siitäkin huolimatta robotti saattoi jäädä hankalaan asentoon, josta se ei päässyt omin voimin liikkeelle.

Koreografian lähtökohta olikin, että varsinaisen liikku-
mistyön tekevät aina ihmisesiintyjät, ja robotin liike on yksinkertaista siirtymistä kohti tai pois päin esiintyjistä. Jos laitteeseen olisi tullut vika, esiintyjät olisivat joutuneet paikkaamaan tilanteen improvisoimalla, esimerkiksi nostamalla robotin itse seuraavaan paikkaan.



ROBOTIN JA KEKSIJÄN DUETTO YÖKOHTAUKSESSA. ENNEN
ENSI-ILTAAN OTETUSSA PRESSIKUVASSA ROLLON PINNASSA EI
OLE VIELÄ LIIMALLA JA PIGMENTILLÄ TEHTYÄ PATINAA.

Robotin ohjaaminen esityksissä

Ohjasin itse robottia esityksissä. Ohjaaminen tapahtui Studionäyttämön tekniikkaparvelta PC-koneeseen kytketyllä peliohjaimella, jonka ohjaussauvan neljä suuntaa vastasivat robotin kulkusuuntia. Ohjaimessa oli lisäksi numeroidut napit kuutta valotilaa varten.

Vaikka robotti liikkui kömpelösti, siihen oli mahdollista saada eloa vaihtelemalla valotiloja joustavasti, sekä tekemällä pientä ”paikallaanololiikettä”. Kuusi valotilaa antoi sinänsä riittävän repertuaarin valoille, mutta valotilat näyttivät sellaisinaan melko staattisilta. Vaihtelemalla valoja kahden valotilan välillä oli mahdollista reagoida joustavammin robotin ympäristössä tapahtuviin muutoksiin. Siten esimerkiksi iloiseen valotilaan saattoi sekoittaa asteittain lisääntyvää huolestumista (esimerkiksi Konnan ja Keksijän ensimmäisessä kohtaamisessa). Samoin robotin herääminen (kun Keksijä oli korjannut sen) tapahtui lisäämällä haavoituneeseen olotilaan vähitellen tuikahduksia nukkuvas- ta, surullisesta ja lopulta iloisesta robotista.

Paikallaanololiikkeen tehtävä oli ensiksikin kääntää robotin ajovalot eli ”silmät” aina siihen suuntaan, mi-

hin sen kiinnostus kohdistui eli missä elävät esiintyjät liikkuvat, ja toiseksi myötäillä ja vahvistaa valoilla luotuja tunnetiloja. Iloinen robotti kääntyili vähän edestakaisin, huolestuminen ja kauhistus tekivät liikkeestä neuroottista, sen sijaan surullisena robotti ei juuri liikkunut.

Valotilojen yhdistely ja paikallaanololiike olivat improvisaatiota, jolla pyrin myötäilemään näyttämön tapahtumia ja reagoimaan niihin.

Robotti toimi kaikissa esityksissä hyvin. Onneksi, sillä varasuunnitelmia ei ollut. Esiintyjien ei myöskään tarvinnut paikkailla Rollon kömmähdyksiä. Ainoastaan robotin ohjaaminen koneen sisään (kohtauksessa, jossa Keksijä on torunut sitä) ei onnistunut aina ensimmäisellä yrityksellä, vaan robottia piti peruuttaa ja ottaa uusi yritys.

Monet katsojat eivät olleet tietoisia siitä, että robottia ohjasi ihminen. Kun ”huijaus” paljastui katsojan nähtyä minut peliohjain kädessä tekniikkaparvella, reaktion saattoi olla pieni pettymys. Pidin tätä merkinä onnistuneesta hahmon rakentamisesta. En ollut edes ajatellut voivani luoda täydellistä illuusiota itse itseään ohjaavasta robotista. Se ei olisi ollut myöskään kiinnostava tavoite. Robotin ohjaamisen piilottaminen tekniikkaparvelle oli osa tavanomaista näyttämöilluusiota, jota ei Umbrassa muutenkaan tietoisesti rikottu.

6. VIRTUAALISET HAHMOT

Aloitin animaatioilmaisun kehittämisen pian projektin alun jälkeen. Lähtökohtani mukaisesti päätin tehdä animaatiot itse. 3D-animaatio oli poissa laskuista, koska kunnollisten taitojen opetteleminen olisi ollut liian työlästä. Koska esityksen estetiikka oli vanhanaikaista ja taikalyhtymäistä, syntyi ajatus käsin tehdyistä, silhuettimaisista ja melko monokromaattisista piirrosanimaatioista. Monokromaattisen estetiikan etu on se, että hahmojen piirtämiseen ja värittämiseen ei mene kohtuuttomasti aikaa.

Kävin tuohon aikaan TaiKin piirustus- ja maalauskurseilla ja suunnittelin hiilen ja muiden orgaanisten materiaalien käyttämisestä animaatioon.

Tanssivien hahmojen animointi on erityisen vaativaa, koska hahmon liikkeestä katoaa helposti fyysinen realismi ja liikkeestä tulee painovoimatonta, tökkivää tai pahasti liioiteltua. Mutta jos oikean tanssijan liike siirretään videonauhalla animaatiohahmolle, on mahdollista saada liike näyttämään oikeasti tanssilta. Ongelmana saattaa olla jopa liika realismisuus - liikettä kun pitää usein liioitella jotta se näyttäisi hyvältä ja aidolta.¹²

Umbran hahmogalleriassa oli jo varhaisessa vaiheessa keksijähahmon lisäksi hänen alter egonsa, kuvainnollinen ja myöhemmin myös konkreettinen varjonsa. Koska Keksijä ja alter ego olivat saman hahmon kaksi ilmentymää, alter egon mallina oli luonteva käyttää Keksijää itseään.

Rotoscoping-menetelmä

Jos työskentely tapahtuu 3D-tekniikalla, oikean tanssijan liike voidaan vangita motion capture -tekniikalla ja siirtää animaatiohahmolle. Koska työtapani oli piirrosanimaatio, kehitin tekniikkaa, jolla hahmo piirretään videokuvasta osittain läpi, ottamalla kuvasta hahmon asento ja liike mutta antamalla sille haluttu ulkoasu. Vasta myöhemmin sain tietää, että tekniikkaa on käytetty animaatioelokuvien alkuajoista, 1910-luvulta lähtien ja se tunnetaan nimellä rotoscoping. Tekniikalla on toteutettu vaikeasti animoitavia hahmoja sekä erikoistehosteita: muun muassa ensimmäisten Tähtien sota -elokuvien valomiekat tehtiin tällä tavalla kuvan päälle piirtämällä.¹³

Kuvasin kokeiluja varten videolle erilaisia tanssifragmentteja ja projisoin videokuvan ruutuja piirustus-alustalle. Piirsin hahmot projisoidun kuvan mukaan, valaisin piirroksat neljällä animaatiolampuksi muuttamallani pöytävalaisimella, ja kuvasin piirroksat digikameralla, joka oli jalustalla huolellisesti piirrosalustaa vastapäätä. Käytin näissä kokeiluissa eri piirustusvälineitä: hiiltä, liitua ja mustetta.

Koska kyse oli varjonkaltaisesta hahmosta, kehitin tekniikkaa jossa uusi animaatoruutu piirrettiin hiilellä tai liidulla edellisen päälle, niin että vanhaa piirrosta tarpeen mukaan pyyhittiin tai sutattiin pois. Tällä tavalla

¹² Williams, 2001.

¹³ www.en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping

KAKSI ANIMAATIODEMOA SAMASTA LIIKESARJASTA. VASEMMANPUOLEINEN ON MAALATTU LUONNOSMAISESTI ISOLLA SIVELTIMELLÄ JA MUSTEELLA. OIKEANPUOLEINEN ON TEHTY "HIILISUTTAUKSEKSI" KUTSUMALLANI MENETELMÄLLÄ, JOSSA RUUTUJEN JÄLKI VAIHTELEE, KOSKA VANHA PIIRROSTA ON PYYHITY KÄDENSYRJÄLLÄ POIS. (TOUKOKUU 2004).



oli mahdollista saada aikaan todella orgaanista ja ilmestyksen (varjon) kaltaista, joskin melko epätasaista animaatiota.

Työskentely oli luonnosmaisuuudesta huolimatta hidasta ja aloin vähitellen ymmärtää, että ”oikeilla” välineillä piirtämisen ihanteesta piti tinkiä työn jouduttamiseksi. Lisähankaluutena tässä tekniikassa on taustan ja hahmon jääminen kiinni toisiinsa. Jos tarkoituksena on tehdä kompositio, jossa animoidut hahmot seikkailivat ikiliikkujakoneen sisällä, hahmot pitäisi saada irrotettua taustastaan. Musteella maalatuissa hahmoissa tämä ei ole ongelma, koska hahmon reuna on terävä, sen sijaan hiili varsinkin sutattuna aiheuttaa ongelmia.

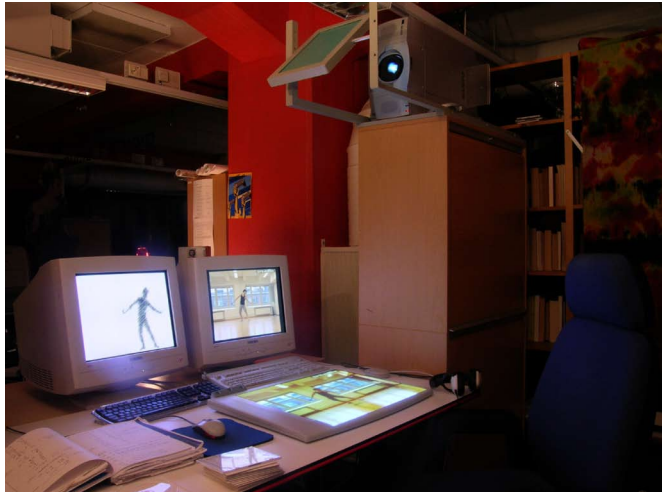
Tein kokeiluja myös digitaalisella Wacom-piirtopöydällä, jossa piirtäminen tapahtuu suoraan Photoshop-ohjelmaan. Vaikka piirtämisestä katosi muovisella piirtopöydällä ”oikean” materiaalin tuntu, työskentelyn joutuisuus ja itseään toistavien mekaanisten vaiheiden väheneminen korvasivat tästä aiheutunutta haittaa. Piirtopöydällä syntyi viikkojen työskentelyn jälkeen oma tekniikka ja rutiinit, joilla työ alkoi sujua. Ajansäästö käänsi päätökseni lopulta digitaalisen piirtämisen puolelle. Päätin toteuttaa Varjokeksijän hahmon Wacomilla.

Hahmoanimaatiotekniikka ja työpisteeni

Toteutin Varjokeksijän menetelmällä, jossa rotoscoping-tekniikkaa käytettiin yhdessä digitaalisen piirtopöydän kanssa. Piirtämistä varten videokuvan stilliruutu projisoitiin Wacom-piirtoalustalle. Projektori oli asetettu viereisen kaapin päälle, josta kuva kääntyi 45 asteen kulmaan asetetun peilin avulla alla olevalle piirustuspinnalle. Pöydällä oli kaksi monitoria, joista toinen oli kytketty tietokoneeseen, jolla piirtäminen tapahtui. Piirros ilmestyi siinä näkyvään Photoshop-ikkunaan. Toisessa monitorissa näkyi piirtämisen helpottamiseksi sama videoruutu, joka oli projisoitu piirtopöydälle.

Piirtämistä varten olin polttanut kaikkeen rotoscoping-videomateriaaliin kuvan yläkulmaan aikakoodin sekä videoklipin numeron. Lisäksi pidin kuvaluettelon avulla kirjaa siitä, mihin videoruutuihin piirretty animaatoruudet liittyivät. Tämän kirjanpidon avulla oli periaatteessa mahdollista palata aiemmin piirrettyyn animaatioon ja esimerkiksi lisätä väliin ruutuja. Käytännössä tätä ei tarvinnut juuri tehdä, vaan piirrosmateriaali tuli kerralla valmiiksi.





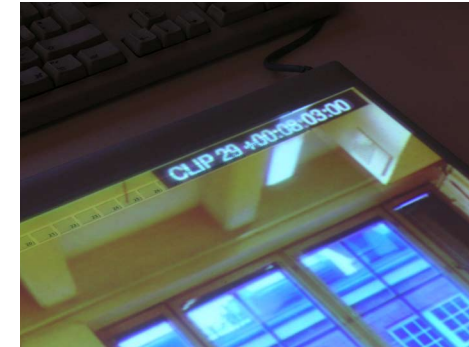
Photoshop-tiedostossa jokainen animaatoruutu oli erillinen kuvataso. Yhdessä tiedostossa olevat kuvatasonot, joita saattoi olla sata kappaletta, liittyivät aina samaan animaatiofragmenttiin. Digitaalisen piirtämisen etuihin kuuluu se, että animaatoruutujen tausta on valmiiksi läpinäkyvä. Saatuaani ruudut Photoshopissa valmiiksi tallensin ne erillisiksi juoksevilla numerolla nimetyiksi tiedostoiksi, jotka avasin kuvasarjana After Effectsissä. Kuvatasot olivat siten siirtyneet aikajanal-



la näkyväksi animaatioksi. Jatkotyöstö (animaatiofragmenttien yhdistely ja kompositointi) tapahtui tämän jälkeen After Effectsissä. En kuitenkaan käsitellyt enää yksittäisiä ruutuja muuten kuin asettamalla niiden sävyt kohdalleen.

ANIMAATORUUTUJEN MÄÄRÄN MINIMOINTI

Piirtovuhtini oli kehittämälläni tekniikalla keskimäärin noin 30-40 ruutua yhden pitkän työpäivän aikana. Animaationopeudella 8 kuvaa/s tämä tarkoitti 4-5 sekuntia piirrettyä materiaalia päivässä. Kahden kuukauden aikana, jonka käytin Varjokeksijän animointiin, piirsin animaatoruutuja kaikkiaan noin 960 kpl (kone- ja lattiaprojisoinnit yhteen laskettuina), mikä tekee yhtäjaksoisena animaationa noin kaksi minuuttia (nopeudella 8 kuvaa/s). Piirretty materiaali riitti siis esityksen tarpeisiin vain käyttämällä samoja animaatoruutuja useita kertoja eri tilanteissa.



PROJEKTORISTA TULEVA KUVA HEIJASTETTIIN PEILIN KAUTTA PIIRTOPÖYDÄLLE (YLHÄÄLLÄ VASEMMALLA). PIIRTÄMINEN TAPAHTUI DIGITAALISELLA KYNÄLLÄ PIIRTOALUSTALLE (YLHÄÄLLÄ KESKELLÄ). PHOTOSHOPIIN TULEVA PIIRTOJÄLKI NÄKYVÄ VASEMMASSA NÄYTÖSSÄ, OIKEASSA ON PIIRRETTÄVÄ KUVA. JOKAISEN VIDEORUUDUN YLÄLAIDASSA ON VIDEOKLIPIN NUMERO JA AIKAKOODI (YLHÄÄLLÄ OIKEALLA). ALHAALLA ANIMAATTORI TYÖSSÄÄN.





VARHAINEN, MUSTEELLA
MAALATTU LUONNOS
VARJOKEKSIJÄSTÄ OT-
TAMASSA TYYPILLISIÄ
BALETTIASKELEITÄAN.

Käytännössä Varjokeksijä on suuren osan ajasta paikallaan, jolloin animaatiossa pyörii kolme ruutua luupissa (kolme on minimimäärä, jolla luoppaava stillikuva näyttää hyvältä). Siirtymiseen stilliasennosta toiseen tarvitaan uniikkeja, vain tätä tarkoitusta varten tehtyjä ruutuja. Niiden määrä kuitenkin minimoitiin tekemällä liikesarjat yksinkertaisiksi ja nopeiksi. Animaatio koostuu siis kolmen ruudun luupeista, sekä lyhyistä siirtymäfragmenteista, jotka nekin toistetaan usein kumpaankin suuntaan (esimerkiksi Varjokeksijän kummarrus, jossa alas- ja ylöspäin menevät ruudut ovat samoja). Yhdistelemällä näitä säästökeinoja viisaasti päästiin jo aivan toisenlaiseen hyötysuhteeseen: esimerkiksi 15 ruudun avulla saattoi syntyä 10 sekuntia valmista animaatiota.

Lisäksi Varjokeksijän asennot pysyvät melko samantilanteesta toiseen, mikä antoi mahdollisuuden kierrättää materiaalia. Liikesarja esimerkiksi alkaa usein asennosta, jossa Varjokeksijä seisoo paikallaan keppi kädessään. Kun alku- ja loppuasennot ovat samat, eri animaatiofragmenteja voi yhdistellä joustavasti ilman, että liikkeeseen syntyy katkosta.

Katsojalle tämä säästeliäs työtapo näyttäytyy Varjokeksijän tiettyjen luonteenomaisten liikkeiden toistumisena. Kun mitään ei tapahdu, hahmo norkoilee yleensä muutamassa tyyppillisessä asennossa. Hahmon luonteen kannalta tämä on oikeastaan hyvä asia, sillä se tekee Varjokeksijästä itseään toistavan hassun ukkelin, jolla on selvästi tunnistettavia manereita.

LIIKKEEN HAHMOTTAMINEN JA KEYFRAMET

Ensimmäiset rotoscoping-kokeiluni syntyivät ottamalla piirrettävät ruudut videosta tasavälein (esimerkiksi 5 kuvaa/s eli joka viides ruutu, kuitenkin toistettuna animaatiossa nopeudella 8 kuvaa/s). Huomasin pian,

ettei tasavälein videosta piirretty animaatio näyttänyt hyvältä: varsinkin tanssianimaatiossa jalkojen liikettä oli vaikea hahmottaa. Jotta rotoscopingilla animoitu liike näyttäisi hyvältä, se täytyy esittää perinteisen piirrosanimaation tekniikalla "keyframien" eli avainruutujen ja niiden väliin jäävien "in-between"- eli väli-ruutujen avulla.¹⁴

Katsoin piirrettävän liikefragmentin ensin läpi ja "käsi kirjoitin" animaation tekemällä luettelon tulevista avainruuduista sekä niiden väliin jäävistä väliruuduista. Avainruudut olivat liikkeiden äärikohtia sekä kontaktipisteitä (esimerkiksi jalka tulee lattiaan tai irtoaa siitä). Piirtäminen tapahtui tämän jälkeen kuvaluettelon mukaan ilman tarkempaa suunnittelua.

Varjokeksijä

Varjokeksijä oli mukana suunnitelmissa jo varhaisista ideointisessioista lähtien. Varjokeksijä on päähenkilön alter ego ja luonteeltaan tämän vastakohta, iloinen ja leikillinen nautiskelija, joka liikkuu kepeästi valssi- ja balettiaskelilla. Varjokeksijän tunnistaa silinterihatusta ja kepeistä (keppi ei ole kuitenkaan aina mukana, se ilmestyy ja häviää itsestään).

Hattu ja keppi antavat hahmolle chaplinmaista leikillisyyttä. Ne myös erottavat hahmon Keksijästä, joka ei ole alter egonsa veroinen herrasmies. Hatulla ja kepillä oli myös käytännöllisempi funktio. En halunnut (työn helpottamiseksi) piirtää Varjokeksijälle vaatteita, joten hahmo oli nähtävästi alaston tai trikoasuinen. Hattu ja keppi autoivat pukemaan hahmoa, joka olisi muuten tuntunut liian alastomalta. Ne antoivat lisäksi

14 Käytin tekniikan opeteluun Richard Williamsin kirjaa *Animator's Survival Kit*, 2001.



mahdollisuuden moniin hassutteluihin jotka kertoivat hahmon leikkisästä luonteesta.

Hahmosta tuli luonnollisesti keksijän näköinen ja oloinen, koska se piirrettiin videokuvasta, jossa mallina oli keksijää esittänyt Eero Vesterinen.

Varjokeksijän monokromaattisuus (yksivärisyys) ja silhuettimaisuus vakiintuivat valitsemakseni tyyliksi jo hiilellä ja musteella tapahtuneessa luonnostelussa. Siirryttyäni digitaaliseen piirtopöytään aloin käyttämään yhdensuuntaista varjostusta. Tämä oli sekä piirtovälineen kankeus että oma piirustustapani huomioon ottaen toimiva ratkaisu. Varjostuksen suunta oli aina sama, jotta animaatioklippejä oli mahdollista liittää toisiinsa. Periaatteeni oli se, että kaikkien animaatioruutujen tuli olla tyyllillisesti yhdistettävissä mihin tahansa toisiin ruutuihin. Viivamaisen, yhdensuuntaisen varjostuksen lisäksi myös suttasin hahmoa jonkin verran leveämmällä digitaalisella siveltimellä.

Varjokeksijä on hyvin "elävä" hahmo, koska piirrookset eivät koskaan osu täsmälleen toistensa päälle, ts. varjostus liikkuu ruudusta toiseen. Yleensä animaattorit pyrkivät välttämään tällaista viivan elämistä. Umbran taikalyhtyestetiikka kuitenkin mielestäni perusteli rosoisen jäljen, jossa hahmojen ulkonäkö jatkuvasti elää. Koska hahmoanimaation nopeus on vain 8 kuvaa/s, yksittäiset ruudut eivät sulaudu katsojan silmissä toisiinsa vaan näkyvät erillisinä kuvina. Animaatio siis

ikään kuin konstruoiduu katsojan silmien edessä, mikä muistuttaa vanhoja animaatiolaitteita kuten zoetrooppia ja praksinoskooppia.¹⁵ Rosoisuus oli tavoiteltava piirre, enkä halunnutkaan peittää sitä suuremmalla kuvanopeudella.

Robotin henki

Samoin kuin Keksijällä, myös fyysisellä robottihahmolla on Umbrassa virtuaalinen vastineensa, Robotin henki. Hahmo tulee esiin vain kun Robotti menee koneen sisälle, ehkä siksi että kone on Robotille sen henkinen koti ja myös turvapaikka Keksijän mielivallalta. Muuntautuminen näkyy katsojille fyysisestä Robotista kasvavana ja siitä irtautuvana silhuettihahmona.

Robotin henki edustaa robotille itselleen sen todellista minää, herkkää (itkeminen) ja toisaalta rohkeaa (keksijän pelastaminen).

Robottihahmo oli käsikirjoituksessa pitkään feminiininen hahmo, eräänlainen äitihahmo Keksijän laboratoriossa. Feminiinisyys jäi pois käsikirjoituksen yksinkertaistuksessa. Robotin henki kaipasi kuitenkin jotain pehmeyttä ja pyöreyttä, toisaalta jatkumona Rollon pyöreälle muodolle, toisaalta vastakohtana



LELUKAUPASSA KUVATUT PELTIROBOTIT TOIMIVAT LÄHTÖKOHTANA ROBOTIN HENGEN SUUNNITTELULLE.

15 Huhtamo, 1997.

EDELLISELLÄ SIVULLA: KAKSI SEKUNTIA PITKÄ, 16 RUUDUSTA KOOSTUVA ANIMAATIOFRAGMENTTI, JOSSA VARJOKEKSIJÄ KOPAUTTAA KONEEN SISÄLLE TULLUTTA KEKSIJÄÄ KEPILLÄ PÄÄHÄN JA PYÖRÄHTÄÄ SEN JÄLKEEN SYRJÄÄN TÄMÄN TIELTÄ. TOIMINTA KOOSTUU KEKSIJÄN JA VARJOKEKSIJÄN YHTEISTOIMINNASTA, JOTEN ANIMAATIO KOOSTUU TÄSSÄ UNIHIKEISTA, VAIN TÄTÄ VARTEN PIIRRETYISTÄ RUUDUISTA.

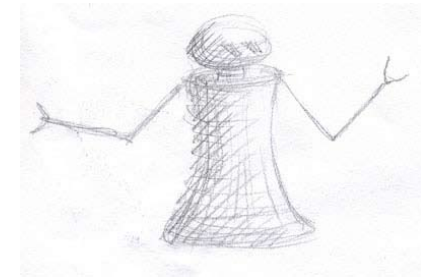
OIKEALLA: LUONNOKSIA ROBOTIN HENGESTÄ, SYKSY 2004. AJATUS ROLLON JA ROBOTIN PÄÄN VISUAALISESTA VASTAAVUUDESTA NÄKY YLLÄ OLEVASSA NÄKYMÄSSÄ.

sen teknisyydelle. Feminiininen hahmo toi robottiin jotain persoonallista, joka erotti sen perinteisestä robottikuvastosta, joka on tuttu esimerkiksi vanhoista tieteiselokuvista.

Toteutin robottihahmon parissa päivässä, joten siitä tuli hyvin pelkistetty. Hahmolla ei ole edes silmiä, jotka olisivat vahvistaneet sen läsnäoloa. Toisaalta hahmo on Varjokeksijän tavoin silhuettimainen, eikä siitä ole tarkoitukseen näkyä muuta kuin ulkomuoto.

Hahmo syntyi maalaamalla sen osat paperille, skannaamalla piirroksia ja animoimalla ne After Effectsissä. Piirroksia on vähän, sillä hahmo vain liihottelee jäykänä ja liikuttaa käsiään. Hahmon pää on näyttämölle projisoituna suurin piirtein saman kokoinen kuin fyysinen Robotti-hahmo. Robotti ikään kuin saa henkiahmon muodossa itselleen ruumiin.

Yleisöltä saamamme palautteen mukaan kaikki eivät olleet ymmärtäneet fyysisen robotin ja robotin hengen välistä yhteyttä. Myös hahmon pyöreys ja feminiinisyys sekä pampulamaiset jalat olivat aiheuttaneet hämmennystä.



VARJOKEKSIJÄ KOHTAA ROBOTIN HENGEN KONEEN SISÄLLÄ JA LOHDUTTAA SITÄ. YKSITTÄISIÄ RUUTUJA ANIMAATIOSTA.



Kuvaukset sinistudiossa

Umbrassa on kolme kohtausta, joissa esiintyjät menevät lattialuukun kautta koneen sisälle ja ilmestyvät tummina silhouetteina konetta peittävälle kankaalle.

Päätettyämme toteuttaa hahmot videokuvan muodossa (lisää luvussa 7) varasimme Lumeen tv-studiosta kuvauspäivän, joka oli helmikuun lopussa, kuusi viikkoa ennen ensi-iltaa. Olin piirtänyt koneen osat ja suunnitellut sen toimintaperiaatteen, mutta konetta ei ollut vielä animoitu. Kohtauksista oli olemassa melko yksityiskohtainen koreografia. Kuvaukset piti tehdä sillä oletuksella, että suunnitelmia ei tarvinnut muuttaa - toista kuvauspäivää ei olisi voitu enää järjestää.

Mielikuvituskoneessa liikkeessään hahmot noudattavat eräänlaisia sääntöjä. Liikkuminen tapahtuu vaakasuorilla tasoilla, samoilla joissa kuulat vierivät. Alemman tason keskellä on aukko, rotko, jonka yli hahmot joutuvat hyppäämään. Siirtyminen alatasolta ylätasolle tapahtuu hihnakuuljetinta pitkin kiipeämällä, ylhäältä pääsee alas hyppäämällä. Ihmishahmoille eli Keksiäjälle ja Konnalle ei ole mahdollista hypätä suoraan alhaalta ylös, toisin kuin aineettomalle Varjokeksiäjälle. Säännöt tekevät Keksiäjän ja Konnan takaa-ajosta mielestäni kiinnostavamman: suljetun paikan tunne voimistuu, kun koneesta pääsee pois vain yhtä reittiä pitkin.

Jotta studiossa kuvatut liikesarjat olisivat istuneet virtuaaliseen koneeseen, tarvittiin koneen tasoja ja hihnakuuljetinta vastaavat kalusteet, sinistudiolavasteet, joilla esiintyjät liikkuvat. Koneen ylätasoinen toiminta tapahtui sinikankaalla peitettyllä pöydällä. Vinossa olevaa kuuljetinta vastasivat ns. A-tikkaat, jotka oli maalattu sinisellä croma key -maalilla. Tikapuilla kiipeäminen saatiin tarkan sovittamisen avulla näyttämään



KAKSINTAISTELUKOHTAUKSEN KUVAUS TV-STUDIOSSA. MUKANA KONEEN HIHNAKULJETINTA VASTANNEET TIKKAAT (YLHÄÄLLÄ). NÄKYMÄ LOPULLISESTA KOMPOSITOIDUSTA ANIMAATIOSTA (ALHAALLA VASEMMALLA). ALLA KOREOGRAFI OHJAAMASSA ESIINTYJIÄ.



siltä, että hahmo kiipesi kuljetinta pitkin tarttuen sen kuppeihin kiinni.

Kuvan laadun parantamiseksi pyrimme saamaan hahmojen koon videolla mahdollisimman suureksi. Tämän takia liikesarjat eivät mahtuneet kokonaan samaan rajaukseen, vaan hahmojen liike piti yhdistellä useasta eri videokuvasta. Saumakohtina toimivat kohdat, joissa hahmo oli ilmassa (esimerkiksi hyppy alhaalla olevan rotkon yli). Saumakohtista tuli lopulta melko huomaamattomia. Samoin takaa-ajokohtauksessa hahmojen välinen kontakti aina katseen suuntaa myöten toteutui yllättävän hyvin, ottaen huomioon että Keksijä ja Konna kuvattiin erikseen pieni pala kerrallaan. Esiintyjät näyttelivät yhdessä vain siinä kohdassa, jossa he ylätasanteella tarttuvat kiinni toisiinsa.

Lattiaprojisoinnit

Umbran lattiaprojisoinneissa on kuvaa Keksijän luomista koneen osista sekä Varjokeksijästä. Projisoimalla lattiaan oli mahdollista muuttaa suurin osa näyttämöstä projisointipinnaksi ja siten saumattomasti jatkaa ikiliikkujan virtuaalista sisustaa. Keksijän tanssinsa avulla luoma ratas lipuu lattian yläpuolella kohti konetta, häviää avonaiseen lattialuokkuun ja ilmestyy saman tien koneen sisäpuolelle. Lattiaprojisoinnit tuovat Keksijän taikamaailman myös näyttämön etuosaan aivan katsojien silmien alle.

Lattialle projisoidun kuvan hahmottamista ja seuraamista helpotti Umbrassa se, että näyttämön lattia oli laskettu metrin alemmas kuin katsomo. Katsomiskulma lattialle oli siten tavanomaista jyrkemmin ylhäältä

alas, joten animaatiot näkyivät tavallista selkeämmin. Katsomiskulma myös korosti tulkintaa Keksijän laboratorista omana suljettuna todellisuutenaan.

Lattiaprojisoinnissa Studionäyttämön teknisiä mahdollisuuksia käytettiin tarkkaan hyväksi. Projisoimamme kuva oli noin 8 metriä leveä. Kuva saatiin aikaan kiinnittämällä projektori näyttämön yläpuolelle kattoon 8 metrin korkeuteen, ja varustamalla se erityisellä laajakulmalinsillä, joka vuokrattiin Umbraa varten.

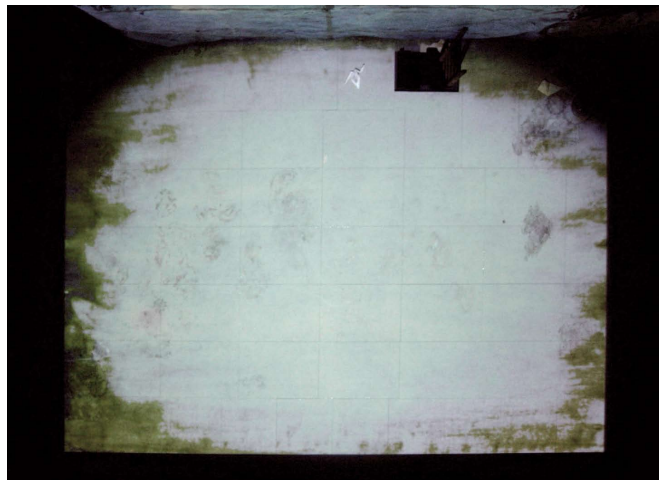
Projisoinnit olivat valojen kannalta haasteellisia, sillä näyttämön lattian piti pysyä mahdollisimman pimeänä. Valaistus aiheuttaa kuitenkin aina myös lattialle vuotavaa hajavaloa. Joulukuun demoharjoituksissa olimme päätyneet toimivaan ratkaisuun valaista esiintyjät näyttämön sivuilta kapeilla spoteilla. Projisointikohtauksia varten valoja jouduttiin kuitenkin selvästi himmentämään. Käytössämme oli alkujaan tehokas (3000 ANSILumenia), mutta käyttöikänsä lopussa oleva äänekkäs projektori, jonka kuvassa musta tausta näkyi harmaana kajastuksena. Harmaa taustavaloin heitti esiintyjästä jopa pienen varjon, joka piilotettiin sijoittamalla esiintyjä näyttämön keskikohdan taakse, niin että hän peitti katsojien näkökulmasta oman varjonsa. Näiden hankaluuksien takia oli selvää, että lattialle haluttiin projisoida vain kohtauksissa, joissa sitä selvästi tarvittiin.

Varjokeksijä esiintyy lattialla kahdessa kohtauksessa. Tarinan alussa Varjokeksijän hahmo esitellään ja se karkaa koneen sisään, lopussa Varjokeksijä palaa pelastamaan isäntänsä. Tein animaatiot samalla rotoscoping-menetelmällä kuin koneen sisälle sijoittuvat kohtaukset. Tässä tapauksessa piirtäminen tapahtui kuitenkin Keksijää esittäneen Eero Vesterisen varjosta, ei siis esiintyjästä itsestään. Tarvittava materiaali kuvattiin joulukuun demoharjoitusten yhteydessä. Kiinnitin kuvausta varten kameran Studionäyttämön hoitosillalle, sen kohdan viereen, johon projektori

myöhemmin tuli. Kameran ja projektorin sama perspektiivi takasi, että videon avulla piirretty animaatio istui näyttämölle.

Lattialla näkyvää varjoa kuvattaessa tuli vastaan sama liikkeen esittämisen ongelma kuin muussakin Varjokeksijän animaatioissa. Jotta liike näyttäisi tarpeeksi selkeältä, sen suunnan pitää olla mieluiten kohtisuorassa valon suuntaa vasten. Varjoa animoitaessa ongelma oli ilmeinen, koska esiintyjän varjo on monissa asennoissa muodoton möykky, ja hienoviritteisiä liikkeitä on vaikea ymmärtää. Ongelma ratkesi liikkeiden maksimaalisella selkiyttämällä ja liioittelulla: Varjokeksijä liikkuu lattialla yleensä kädet ja jalat toisistaan erillään ja valon tulosuuntaan nähden kohtisuorassa. Vaikka tällainen miiminen liioittelu tuntui yliampuvalta, se ei näyttämöllä enää haitannut vaan istui osaksi muutenkin hassua tyyliä.

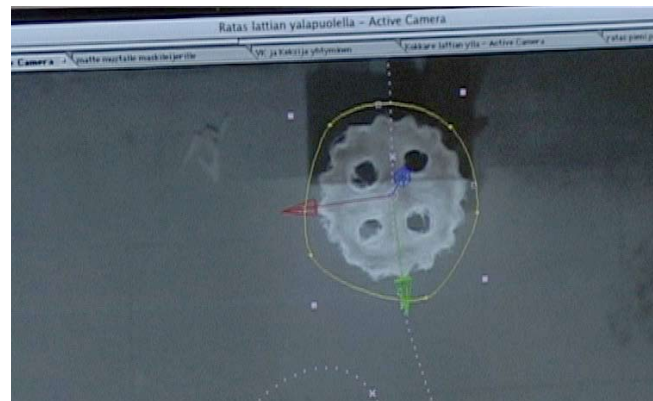
Rataan liikkeen asemointi näyttämölle tapahtui näyttämöstä otetun valokuvan avulla, joka asetettiin kompositoinnin taustakuvaksi (ks. kuvat).



Varjokeksijän ja elävän esiintyjän yhteensovittaminen näyttämöllä vaati animoinnin jälkeen jonkin verran ajoitusten säätämistä. Duetto oli kuitenkin mietitty jo videomateriaalia kuvattaessa lähes valmiiksi. Suunnittelua auttoi se, että Keksijää esittänyt Eero Vesterinen esiintyi itse myös Varjokeksijän animointiin käytetyssä videossa. Esiintyjän tarkkuuden ansiosta takaa-ajo näyttämön lattialla toistui kerrasta toiseen varsin täsmällisesti samoilla ajoituksilla.



KUVA VARJOKEKSIJÄN ANIMAATIOSSA KÄYTETYSTÄ ROTOSCOPING-RAAKAVIDEOSTA (VASEMMALLA), SEKÄ VASTAAVASTA KOHDASTA ESITYKSESSÄ (SEURAAVALLA SIVULLA). KUVAT KOHDASTA, JOSSA KEKSIJÄ JAHTAA VARJOAAN LAMPUN AVULLA.



NÄYTTÄMÖN YLÄPUOLELTA OTETUSSA KUVASSA (KAUIMPANA VASEMMALLA) NÄKYVÄ PROJEKTORIN KUVAN ASEMOINTI LATTIALLA, KUN PROJEKTORI ON LOPULLISELLA PAIKALLAAN. VIERESSÄ EDELLINEN KUVA ON TUOTU KOMPOSITOINTIOHJELMAN TAUSTAKUVAKSI. TAUSTAKUVAN AVULLA RATAS VOIDAAN ASEMOIDA NÄYTTÄMÖSSÄ OLEVAN LATTIALUUKUN KOHDALLE.



7. IKILIIKKUJAKONE

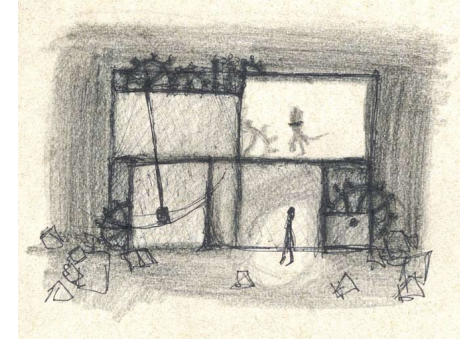
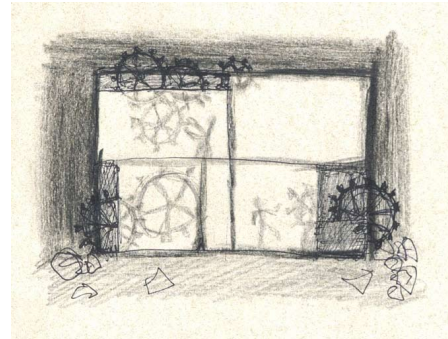
Ajatus isosta laatikkomaisesta koneesta Umbran lavastuksena syntyi kesäkuussa 2004, kun pidin ensimmäisiä ideointisessioita lavastaja Kaisa Rasilan kanssa. Kone olisi esityksessä paitsi keksijän työn kohde, myös näyttämöllä oleva suljettu kammio, joka toimisi tarinan mystisenä toisena todellisuutena. Koneen sisällä tavalliset lainalaisuudet eivät olisi voimassa. Katsojille koneen sisäiset tapahtumat näkyisivät etäännyttynä varjoteatterina.

Pidin projisointien suunnittelussa tärkeänä, että ne eivät ympäröi katsojaa ja sulje häntä sisäänsä, mikä on virtuaalisessa ajattelussa usein tavoitteena. Virtuaalisuus on kompaktissa, esinemäisessä muodossaan helpommin lähestyttävää ja salaperäisempää. Verhon peittämässä virtuaalilaatikossa on jotain vanhanaikaisen sympaattista, joka tuntui sopivan Umbran tyyliin. Virtuaalisuuden historiassa esinemäistä kehityssuuntaa, vastakohtana esimerkiksi panoraamamaalauksille, ovat edustaneet kaleidoskoopit ja stereokatselulaitteet.¹⁶ Myös esimerkiksi akvaario (mielikuviuksellisine kaloineen) voidaan nähdä eräänlaisena suljettuna virtuaalisena maailmana.

Huomasimme pian, että koneen pitäisi olla suuri, jotta siitä todella tulisi oma maailmansa, ja jotta koneeseen olisi mahdollista projisoida hahmoja. Tähän vaikutti Internetistä löytämämme kuva hiukkaskiihdyttimestä, jonka vaikuttavuus tuli juuri suuresta koosta. Koneen iso koko teki mahdolliseksi monenlaisen toiminnan koneessa - myös sen että esiintyjät menevät sinne itse.

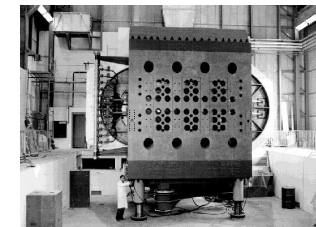
Päätimme rakentaa ikiliikkujan fyysisesti rakennustelineiden ympärille. Telineet peitettäisiin kankaalla, joka ikään kuin suojaisi keskeneräistä konetta. Kangas toimisi myös projisointimateriaalina, johon koneen virtuaalinen sisusta voitiin heijastaa.

Kävimme tammikuussa 2005 romuttamoilla katsomas-

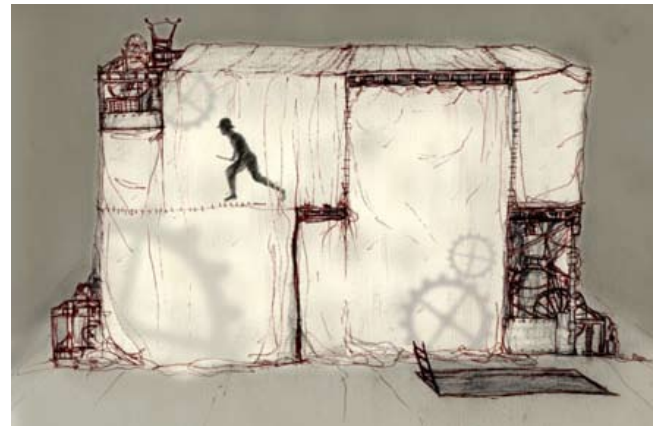


ENSIMMÄISET LUONNOKSET KONEESTA, KESÄKUU 2004. PIIRROKSET KAISA RASILA.

sa, millaisia mekaanisia osia - rattaita, ketjuja, mittareita ja metallipönttöjä - ikiliikkujaan löytyisi, tuomaan rakennustelineiden ja projisoin ympärille tunnetta fyysisestä koneesta. Retken seurauksena löytyikin käytökelpoista romua, ja loput saatiin lainan muodossa Teatterikorkeakoulun varastosta.



INTERNETISTÄ LÖYTÄNYT KUVA HIUKKASKIIHDYTTIMESTÄ.¹⁷



TOINEN LUONNOS KONEESTA, JONKA SISÄÄN ON LISÄTTY MUUTAMA VIRTUAALINEN RATA SEKÄ VARJOKEKSIJÄN HAHMON, SYKSY 2004. PIIRROS KAISA RASILA.

¹⁶ Huhtamo, 1995; Huhtamo, 1997.

¹⁷ <http://www.lapp.in2p3.fr/neutrinos/anhistory.html>

Fyysinen ja virtuaalinen rakenne



ROMUTTAMOLTA LUMIHANGESTA
KERÄÄMIÄMME METALLIOSIA
JOTKA PÄÄTYIVÄT UMBRAN LAVAS-
TUKSEEN. YLHÄÄLLÄ IKILIKKU-
JAN KÄYNNISTYSPYÖRÄ.

Alkuperäinen ideamme oli tehdä koneen silhuettimainen sisusta käyttäen osittain oikeita, fyysisiä kappaleita. Pahviset rattaat olisi saatu liikkumaan pienten sähkömoottorien avulla. Niiden lisäksi osa koneen sisustasta olisi toteutettu projisoinneilla: kone olisi ollut fyysisen ja virtuaalisen todellisuuden yhteenliittymä. Hylkäsimme pahvirattaat syksyllä 2004, jolloin totesimme että konetta on huomattavasti helpompi pyörittää digitaalisesti tietokoneella kuin oikeasti sähkömoottoreilla. Koneen sisustasta tuli siten täysin projisoitu.

Esiintyjien oli kuitenkin tarkoitus mennä koneen sisään tietyissä kohtauksissa. Pidin ajatuksesta, että koneen sisäinen maailma tekee fyysisen ja virtuaalisen todellisuuden tasa-arvoisiksi. Keksijä voisi varjoteatterin muodossa kohdata Varjokeksijän, ja hahmojen ollessa visuaalisesti tasa-arvoiset ne voisivat tulla keskenään paremmin toimeen. Esiintyjän meneminen oikeasti koneen sisään tuo tämän ajatuksen vahvemmin esiin, kuin jos elävä esiintyjä korvataan projisoidulla videokuvalla.

Rakennustelineet kestävät ihmisen painon, mutta telien tukevuus ei ollut enää hyvä otettuamme niistä pois joitain poikkipuita. Esiintyjien liikkuminen hatarilla telineillä ei olisi ollut kovin sulavaa. Telineillä kävelystä olisi tullut myös kolinaa ja kitinää, joka olisi häirinyt illuusiota. Päätimme siis toteuttaa hahmot videokuvan muodossa. Virtuaalinen toteutus antoi mahdollisuuden liioitella ja tyylitellä liikkeitä sekä askelääniä, millä oli ilmaisullisesti suuri merkitys.

HAASTEET KONEEN RAKENTEESTA

Halusimme koneesta mahdollisimman suuren, lähes koko näyttämön levyisen. Käytännössä suunnittelu noudatti rakennustelineiden kokoa. Leveydeksi tuli noin 6 metriä eli kaksi rakennustelineiden poikkipuunta. Koska koneeseen projisoitava kuva on mittasuhteiltaan 3:4, rakennelman korkeus oli 4,5 metriä. Kone seisoi näyttämön lasketulla lattialla, joten sen juuri oli katsojien alapuolella ja harja heidän yläpuolellaan.

Halusin vähentää suorakulmion muodosta tulevaa valkokangasmaisuutta, joten koneen yläreunasta tehtiin epätasainen. Lisäksi koneen oikeaan reunaan rakennettiin erillinen pullistuma. Koneen piti olla riittävän suuri, jotta sen sisällä olisi liikkumatilaa elävien esiintyjien videovastineille: kun esiintyjä meni koneen sisään, sinne ilmestyvän videohahmon piti vastata kooltaan esiintyjää. (Itse asiassa hahmot olivat vähän oikeita pienempiä.) Koneessa oli myös kahdessa kerroksessa tasot, joissa esiintyjien oli tarkoitus liikkua.

Hyvät taustaprojisointikankaat ovat kalliita, joten konetta peittäväksi materiaaliksi piti löytää halvempi ratkaisu. Pelkkään koneen etupuolen ja sivujen peittämiseen tarvittiin noin 50 m² kangasta. Kankaan piti antaa riittävän tasainen kuva, jossa ei ole keskellä kirkasta läikkää. Lavastaja teki kankaan lopulta kahdesta edullisesta materiaalista, sulfiittipaperista ja harsosta, yhdistäen ne liimalla jossa oli väripigmenttiä. Lopputulos oli tyyliltään sopivan patinoitunut ja lisäksi budjetin mukainen.

Kankaaseen piirtyvät telien varjot oli seikka, josta ei päästy millään eroon. Poistimme telineistä niin monta poikkipuunta kuin turvallisuutta (liikaa) vaarantamatta saatoimme tehdä. Luulen, että varjot häiritsivät katsojia jonkin verran, mutta esityksen kuluessa niihin totuttiin. Huomasin myöhemmin, että kangas olisi

voitu kiinnittää myös telineiden sisäpuolelle. Silloin putket olisivat olleet ikään kuin rehelligesti esillä konetta pystyssä pitävinä tukina, ja ne olisi voitu valaista sivusta kapeilla valokiiloilla. Ratkaisu oli kuitenkin jo tehty.

Kone näytti fasaadimaisen rakenteensa takia hyvältä vain suoraan edestä. Näyttämön sivulta katsottuna koneen yksiuotteisuus kävi häiritseväksi ja telineiden takana oleva projektori alkoi paistaa silmään. Ikiliikkuja tekikin Umbrasta melko frontaalisen, suoraan edestä katsottavan esityksen.

Oikeat ikiliikkuajat esikuvina

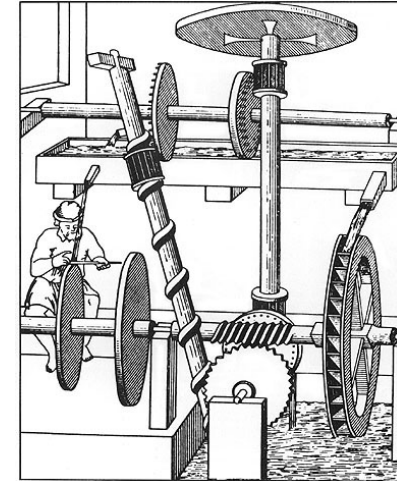
Ajatus ikiliikkujasta syntyi ilman kunnollista ideaa siitä, millaisella mekaniikalla kone oikeasti toimisi. Ikiliikkujasta olisi voinut tulla rakenteeltaan epämääräinen joukko rattaita ja heilureita. Halusin kuitenkin tehdä siitä selkeän ja toimintaperiaatteeltaan ymmärrettävän. Umbran estetiikka liittyi, erikoisesta robotista huolimatta, mielestäni pikemmin täysin mekaanisiin laitteisiin kuin sähköön tai hydraulikkaan. Vanhoissa, höyrykoneiden ja tuulimyllyjen aikaisissa laitteissa on se etu, että niiden toiminta on helppo ymmärtää yksinkertaisten syy-seuraussuhteiden avulla. Kuvittelin, että kone on rakennettu valuraudasta ja puusta.

Suurin osa löytämistäni oikeista ikiliikkujakonstruktioista ei ollut visuaalisesti kiinnostavia. Löysin kuitenkin piirroksen laitteesta, jossa vesi valuu säiliöstä alas pyörittäen ratasta, joka edelleen pyörittää Arkhimedeiden ruuvia, joilla vesi nousee takaisin ylös. Tämä klassinen ikiliikkujan konstruktio sopi muokattuna hyvin tarkoitukseen. Ikiliikkujan ”keksimisessä” on

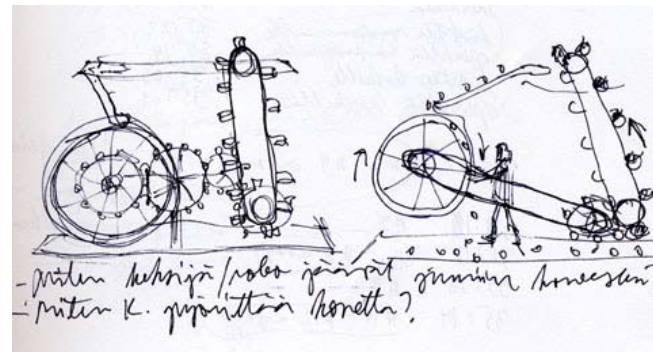
ollut kautta aikojen kyse samojen toimintaperiaatteiden soveltamisesta uusilla tavoilla ja usein vain paperilla. Umbran kone on siinä mielessä ”oikea” ikiliikkuja samalla tavalla kuin monet vanhat konstruktiot.

ESTETIIKKA JA YKSITYISKOHDAT

Kun toimintaperiaate oli löytynyt, aloin toteuttaa konetta käytännössä. Halusin viedä koneen tyyllisesti aikaan, johon Umbran taikalyhtyestetiikka viittasi, 1800-luvun loppupuolelle. Esteettiseksi vertauskohdaksi löytyi Eiffelin torni - tuon ajan insinööryön voimannäyte, joka edustaa jugendtyyliä. Hahmottelin ikiliikkujan yksityiskohtia käyttäen esikuvana Internetistä löydettyjä kuvia Eiffelin tornin ristikkomaisista tukirakenteista.

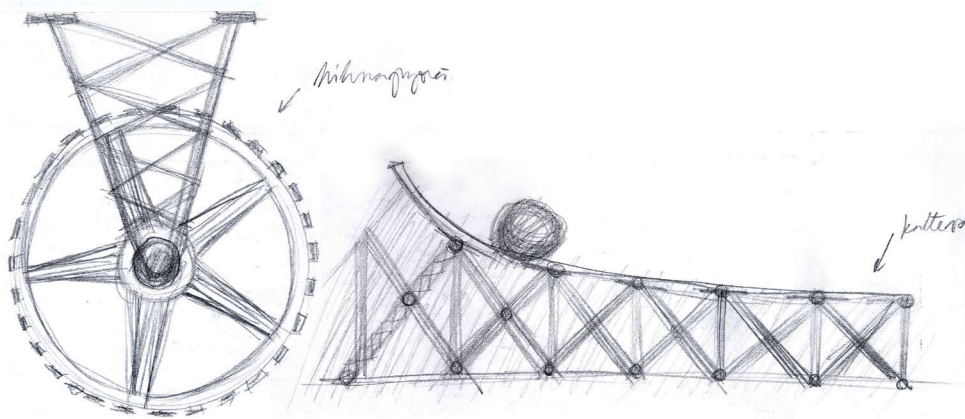


1580-LUVULTA PERÄISIN OLEVA PUUKAIVERRUS IKILIIKKUJASTA.¹⁸

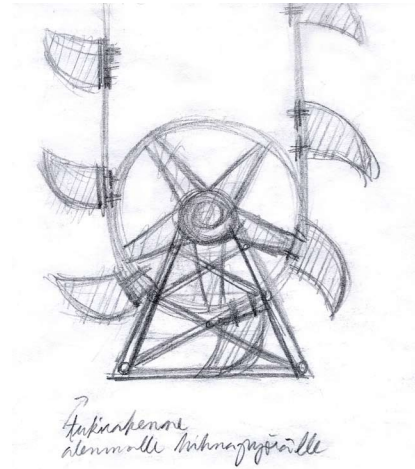


TYÖVIHKOON TEHTYJÄ NOPEITA LUONNOKSIA KONEESTA.

¹⁸ www.math.nyu.edu/~corres/Archimedes/Screw/ScrewEngraving.html



LUONNOKSIA IKILIKKUJAN YKSITYISKOHDISTA SEKÄ LOPULLINEN TOTEUTUNUT HIHNAKULJETTIMEN PUKKI.



Ikiliikkujan piirtäminen ja animointi

Tiukan aikataulun takia jouduin konetta tehdessäni usein hyväksymään ensimmäiset ideat, mikä oli lopputulosta ajatellen hyväkin asia. Kone koostuu kolmesta piirtämällä ja maalaamalla tehdystä kerroksesta, jotka on käsitelty Photoshopissa ja asetettu päällekkäin. Piirtämisen jälkeen animoin rattaat ja kuulat "perusliikkeessä", silloin kun kone pyöri täydellä vauhdilla. Työläimmäksi osoittautui kuulien asettaminen paikoilleen koneen lähtiessä liikkeelle ja pysähtyessä.

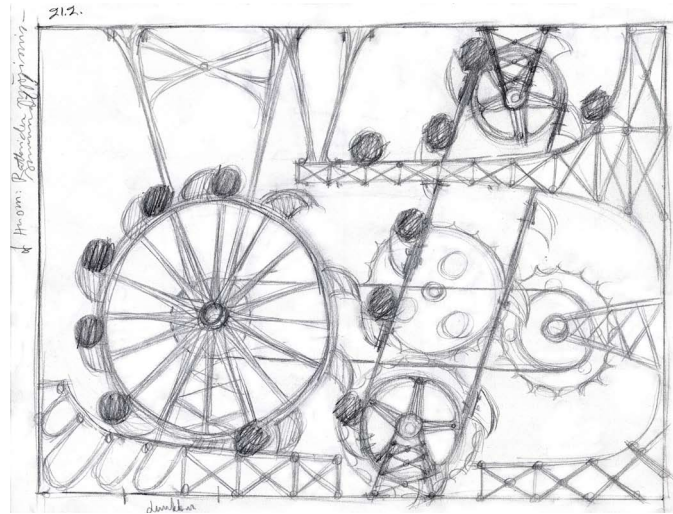
Piirrosjälki on tarkoituksella orgaanista: koneen rautakehikosta ja hihnoista roikkuu vuosisatojen aikana kerääntyneitä rasvaväliköntejä. Hauskojen yksityiskohdientekemiseen ei ollut kuitenkaan paljon aikaa. Käsien paikalleen asetetut kuulat liikkuvat persoonallisesti, toisaalta melko realistisesti ja toisaalta riittävän epärealistisesti, joten lopputulos näyttää fantasiakoneelta.

Toteutin koneen animaation kokonaan After Effectsissä. Kone rakentuu sisäkkäisistä kompositioista, jotka alimalla tasolla koostuvat piirtämistäni kuvaelementeistä. Rakenteen ansiosta oli mahdollista tehdä loppuun asti muutoksia yksittäisten osien ulkoasuun ja silti nähdä tulokset yhdellä renderöinnillä. Työmenetelmän haittapuoli oli se, että sisäkkäisten kompositioiden kokonaisuus oli varsin monimutkainen ja sen hallitseminen alkoi olla työlästä. Koneen pyöriminen jakaantuu silmukkamaiseen "perusliikkeeseen", ts. koneen pyörimiseen täydessä vauhdissa, jolloin yksittäiset kuulat noudattavat kierroksesta toiseen samaa liikeraata, sekä käynnistymisiin ja pysähtymisiin, joissa osa kuulista pitää animoida yksi kerrallaan. (Kuula ei voi pysähtyä esimerkiksi ilmaan, vaan rattaiden vauhdin loppuessa se tipahtaa alatasolle ja pysähtyy sinne.)

Toteutin nämä erikoistilanteet peittämällä osan peruskoneen kuulista maskeilla ja tuomalla niiden päälle uudet, käsin animoidut kopiot kuulista. Menetelmä oli työläs, mutta sen avulla varsinainen suuri urakka kohdistui kohtiin, jotka olivat visuaalisesti kiinnostavia ja jotka tekivät toteutuksesta yksityiskohtaisen ja huolitellun.

Umbran koneanimaatiot, eli jokainen kerta kun kone liikkui, piti työmenetelmän vuoksi suunnitella huolellisesti etukäteen. Esimerkiksi koneen pyörimisen kestoa oli vaikea tai mahdoton muuttaa jälkeinpäin ilman suurta lisätyötä. Tämä johtui siitä, että jokaisen pyörimiskerran päätepiste oli myös seuraavan animaation lähtöpiste. Onneksi tarvetta muutoksiin ei juuri tullut.

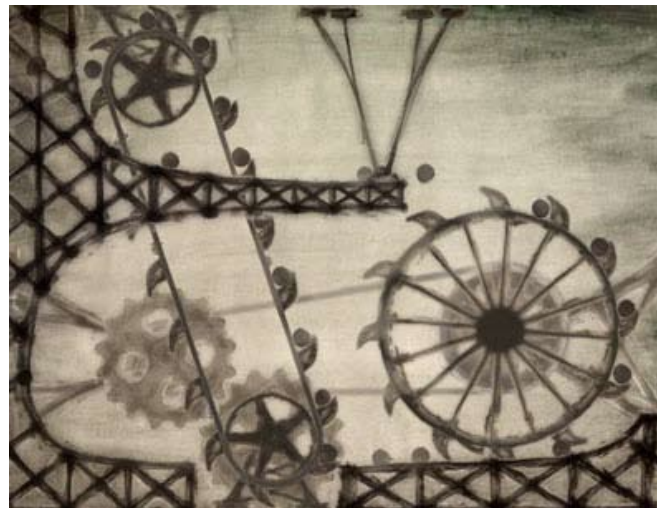
Koneen äänet toteutettiin sillä ohjeistuksella, että äänimaailman tulee olla riittävän mekaaninen, samalla tunkkainen: kone on rakennettu valuraudasta ja puusta. Kollaasihenkeisesti äänessä on kolinan lisäksi myös pihahduksia - ehkäpä jonkinlaista koneen hengen huokailua. Äänisuunnittelija Aura Neuvonen toteutti äänet sen jälkeen, kun animaatiot olivat valmistuneet.



YLLÄ LOPULLINEN LUONNOS, JONKA PERUSTEELLA KONEEN OSAT ON MAALATTU.

ALLA STILL-KUVA TOTEUTUNEESTA KONEESTA, JOKA ON LUONNOKSEN PEILIKUVA.

KONEEN TOIMINTAPERIAATE ON SAMA KUIN VANHASSA ESIKUVASSAAN (EDELLINEN AUKEAMA). YLHÄÄLTÄ ISOON RATTAASEEN TIPPUVAT KUULAT SAAVAT RATTAAN PYÖRIMÄÄN. HIIHNAKULJETIN NOSTAA VOIMANSIIRTOKONEISTON AVULLA KUULAT TAKAISIN YLÖS.



8. ANIMAATIOIDEN
KOMPOSITOINTI JA
TOISTAMINEN ESITYKSISSÄ

Hahmoanimaation, videon ja koneen yhteensovittaminen

Koneen virtuaalinen sisusta koostui kolmesta erilaisesta kuvamateriaalista: animoidusta ikiliikkujakoneesta, Varjokeksijän ja Robotin hengen hahmoanimaatiosta, sekä sinistudiossa kuvatusta Keksijän ja Konnan videomateriaalista. Nämä kolme elementtiä piti lopuksi yhdistää After Effects -ohjelmassa saumattomaksi kokonaisuudeksi.

Skaalasin erilaiset (sekä animoidut että videokuvatut) hahmot koneen kokoon sopiviksi. Myös sävyt yhtenäistettiin: videokuvatuista hahmoista poistettiin värit, ja sävyt vedettiin lähes monokromaattiselle skaalalle. Videokuvattujen hahmojen sovittaminen yhteen animaatioiden kanssa vaati videoiden nopeuden ronskia muokkausta. Hahmot liikkuvat koneen sisällä enimmäkseen vähän nopeutetusti, mikä yhdessä mustavalkoisen kuvan ja karrikoidun miimisen ilmaisun kanssa luo vaikutelman mykkäelokuvasta.

Yhteen sovittamisen kannalta kriittisiä olivat kontaktipisteet, joissa kaksi hahmoa, tai hahmo ja kone, ovat kosketuksissa toisiinsa. Kohdat, joissa videohahmo pyörittää konetta käsin, onnistuivat yllättävän hyvin. Ainoastaan Keksijän ja Konnan käsien sovittaminen koneen kuppeihin aiheutti pieniä ongelmia.

Keksijän ja Varjokeksijän kohtaaminen koneessa vaati enemmän sovittamista, koska hahmojen leveys suunnassa liikkumat matkat eivät vastanneet toisiaan. Koneen kapea alatasanne oli turhan ahdas kohtaamiseen. Tarkka ajoitusten ja askelten paikkojen säätö ratkaisi ongelman.



KONNA PYÖRITTÄMÄSSÄ KONETTA.

Yhteensovittamista helpotti se, että animaatio esitettiin aina kaksiulotteisesti suoraan edestä, ilman perspektiiviä ja siitä aiheutuvia ongelmia.

Koska koneen visuaalisuuteen vaikuttivat animaation lisäksi myös rakennustelineen varjot, yritin ottaa varjoja huomioon kompositiota tehdessäni. Tämä tapahtui tuomalla tietokoneelle komposition taustakuvaksi suoraan telineiden edestä otettu kuva niiden varjoista. Telineiden näkeminen animaation päällä jo kompositointivaiheessa antoi mahdollisuuden säätää sitä, miten projisoitu kuva ja fyysiset telineet menivät lopulta päällekkäin.

Kompositoinnin päätteeksi tein valmiiseen animaatioon After Effectsissä kolmiulotteisen varjoefektin, jossa koneen takaa tuleva virtuaalinen valo sai koneen heittämään varjon eräänlaiseen virtuaaliseen usvaan. Efekti ei ole voimakas, mutta se saa kaksiulotteisen animaation näyttämään vähän tilallisemalta. Koneessa liikkuviin hahmoihin se luo draamatista takaa tulevaa hohdetta, joka tuo mieleen Tohtori Caligari -elokuvan. Efektin toteutus vaati Media Labin tehokkaimmiltakin koneilta jo kymmeniä tunteihin venyneet renderöintiajat.

Animaatioiden toistaminen esityksissä

Umbran esityksissä käytettiin kahta tietokonetta videomateriaalin toistamiseen, toinen kone- ja toinen lattiaprojisointiin. Lisäksi säveltäjä soitti musiikkia tietokoneensa midiohjelmistosta, ja myös robotin ohjaimista varten oli erillinen PC-kone. Näyttämön parvella oli siis valo- ja äänipöytien lisäksi neljä tietokonetta. Oma tehtäväni näytöksissä oli robotin ohjaaminen

KOKEMUKSET VJ-OHJELMASTA

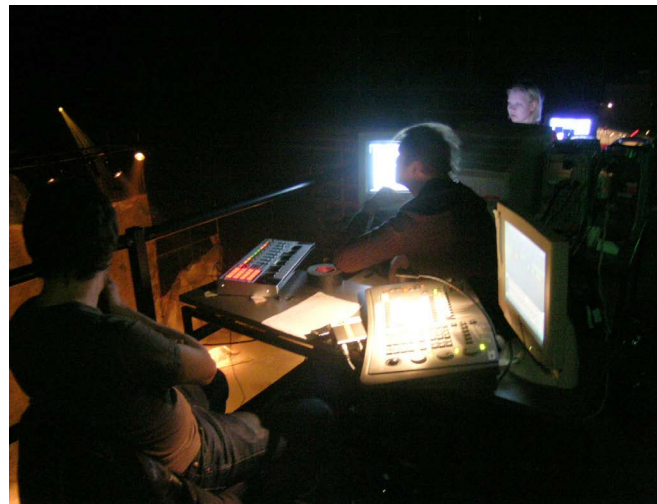
Projisointien tahdistaminen vaati Umbrassa runsaasti vaivaa. Esityksen illuusiot perustuvat tarkkaan synkronointiin, esimerkiksi kohdissa, joissa Varjokeksijä ja ratas menevät lattialta koneen sisään. Jotta illuusio

toimisi saumattomasti, animaatioklippien pitää olla synkronoitu vähintään yhden sekunnin tarkkuudella. Näin tarkkaan tahdistukseen on vaikea päästä DVD-soittimella tai DV-nauhurilla, jotka vaativat aina pienen käynnistymisajan.

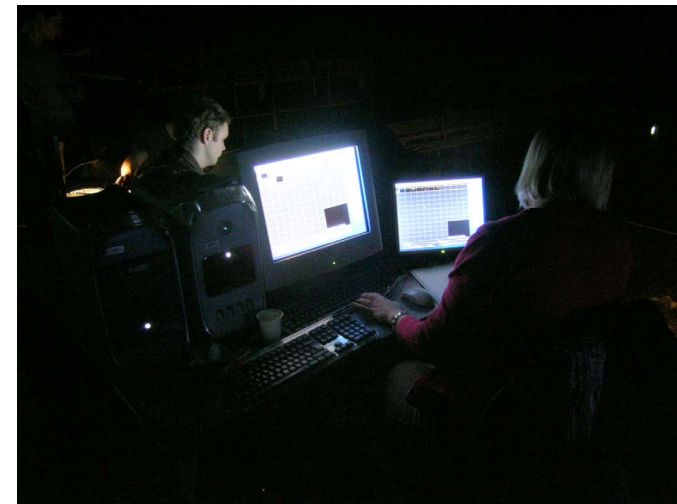
Lisäksi projisoinneissa ei saanut näkyä räpsyjä, kuvan jähmettymistä tai muita häiriöitä vaihdettaessa klipistä toiseen.

Ongelma ratkesi tietokoneeseen asennetulla VJ-ohjelmalla, jolla klippi käynnistyy välittömästi sitä klikattaessa. Lisäksi leikkaus klipistä toiseen on siisti ja häiriötön. Käytin tarkoitukseen halpaa Grid 2.0 -ohjelmaa, joka toimi puutteistaan huolimatta kohtalaisen hyvin.

Esityksen projisointimateriaali on jaettu melko pitkään yhtäjaksoisiin pätkiin (yhteensä 25 kpl). Klippien alussa on vain hetki varsinaista toimintaa. Tätä seuraa pitkä, jopa 10 minuutin staattinen häntä, jonka kuva on sama kuin seuraavan klipin ensimmäinen ruutu.



TEKNIKKAPARVELLA ESITYKSEN AIKANA. OIKEALLA ANIMAATION TOISTAMISEEN KÄYTETYT TIETOKONEET.



Hännän avulla leikkaus seuraavaan klippiin tapahtuu sulavasti ja voi odottaa näyttämöltä tulevaa iskua. Leikkauskohdat ovat aina pisteissä, joissa tarvitaan animaation ja esiintyjien välistä tahdistusta.

ANIMAATIOIDEN TEKNINEN FORMAATTI

Koska Umbran projisoinnit ovat jättikokoisia (koneprojisointi noin 7m ja lattiaprojisointi 8m leveä), kuvan terävyys näyttämöllä alkoi olla jo kyseenalainen. En halunnut kuvaan videokuvan lomitukseen aiheuttamaa suttuisuutta. Animaatiot oli mahdollista renderöidä myös tavallista PAL-videokuvaa (resoluutio 720x576) tarkemmaksi. Rajoittava tekijä oli se, miten korkealaatua kuvaa käytettävissä olleet tietokoneet pystyivät toistamaan. Käytössäni oli kaksi G4 Macintoshia, joista toinen 2x1 GHz, toinen 733 MHz.

Tein joukon kokeita, joilla selvitin resoluutiota ja pakkausformaattia. Koska kuva ajettiin ulos suoraan paikalliselta kovalevyltä, tiedostokokoa ei ollut tarpeen minimoida. Sen sijaan pakatun videotiedoston piti avautua helposti. Päädyin käyttämään lähes pakkaamatonta videokuvaa asetuksilla, joihin koneiden teho juuri ja juuri riitti:

Tiedostotyyppi: Quicktime
Pakkauskoodekki: Animation (After Effectsissä)
Resoluutio: 800x600
Kuvanopeus: 24 fps
Keyframet: joka 12s ruutu

Valittu resoluutio on tavanomaista PAL-videokuvaa parempi, ja ilman videokuvan lomitusta ja pakkauksesta tulevia artefakteja kuvan laatu on erittäin hyvä. Yhden kuvapikselin koko on näyttämölle projisoituna noin 1 cm. Koska katsomisetaisyys on 5-10 metriä, yksittäiset pikselit eivät sanottavasti erotu.

Animaation kuvanopeus on elokuvista tuttu 24 kuvaa/s, ei videokuvalla ominainen 25 kuvaa/s. Tämä johtuu ikiliikkujan ja hahmoanimaation yhteen sovittamisesta. Hahmoanimaation nopeus on 8 kuvaa/s, joten yhtä hahmon liikaudesta vastaa kolme ikiliikkujan ruutua. (Kuitenkin kohdissa, joissa esimerkiksi Varjokeksijä liitelee koneen sisällä, on hahmoa poikkeuksellisesti liikutettu nopeudella 24 kuvaa/s.) Koska nopeudet ovat toistensa kerrannaisia, ei synny ristikuvia tai muita outouksia. Animaatioon sekoitettu videomateriaali (Keksijä ja Konna) on niinkään muutettu samaan nopeuteen 24 kuvaa/s.

Valitun formaatin haittapuoli oli suuret tiedostokoot, jokaista animaatiominuuttia kohden jopa satoja megatavuja. Koko 9 gigatavun materiaalin siirtoon TaiKin sisäverkon kautta meni puolisen tuntia.

9. KOKEMUKSIANI UMBRASTA

Umbran vastasi melko hyvin ideointivaiheessa ylös kirjattuja ihanteita ja suunnitelmia. Esityksestä tuli jonkin verran perinteisempi kuin olin ajatellut, missä on ollut kyse pitkälti rönsyjen karsiutumisesta ja idean virtaviivaistumisesta. Esityksen muodolla kokeileminen, mosaiikin omaisuus sekä metamorfoosit ajan ja tilan välillä jäivät sivuun. Sen sijaan keskeiset ideat tanssin ja projisointien yhteen sovittamisesta, virtuaalisista hahmoista sekä esityksen maailman omaläätteisestä kollaasista kulkivat produktion läpi punaisina lankoina, päätyen teokseen pitkälti samassa hengessä kuin ne kahvilakeskusteluissa esitettiin. Umbran oli yhdistelmä uusia työvälineitä ja työtapoja, ja vanhoja sisällöllisiä ideoita.

Näen Umbran vahvuudeksi omaläätteisen kollaasin muodostumisen melko erilaisista aineksista. Esityksen fantasiamaailma liimautui riittävän hyvin yhteen, mikä ei ollut itsestään selvää.

Tarinan ongelmallisuus

Oman työni kulmakivi, vastaus kysymykseen ”Miksi tarina keksijästä esitetään tanssin ja virtuaalisten projisointien muodossa?” on ajatus keksijähahmosta, joka luo mielikuvituksellisia koneen osia käyttäen ruumiilista liikettä työvälineenään.

Umbran ideointi lähti liikkeelle omasta vastareaktiostani esityksiin, joissa projisoinnit ovat tanssista irrallisia ja joissa tanssin ja median yhteiskäyttöä ei perustella. Umbrassa tuo olemassaolon oikeutus, jonka asetin vaatimukseksi, kiteytyy kohtauksessa, jossa ratas ilmestyy lattialle Keksijän maanittelevan tanssin tuloksena.

Yksi omista suosikkikohtauksistani on Keksijän ja Konnan kohtaaminen ja duetto sinisessä yövalossa. Kohtaus on yksi Umbran harvoista hetkistä, joissa tarinankerronta ei ole etusijalla, vaan esitys toimii tunteen ja intuition varassa. Vastakkainasettelun hetkellinen poistuminen tekee kohtauksesta salaperäisen ja saa hahmot näkymään tasa-arvoisina, ehkä sielultaan samankaltaisina. Varsinkin aikuiskatsojille tällainen monitulkintaisuus tuntui raikkaalta verrattuna muuten melko yksiselitteiseen juoneen.

Suhde tarinallisuuteen oli siis ongelmallinen. Työryhmän kaikki energia tuntui menneen tarinan kertomiseen, ja mahdollisuuksia siitä irrottautumiseen oli vain vähän. Tarina kuitenkin tarvittiin, kuten aiemmin esitin, näin teknisen ja kokeellisen esityksen avaamiseksi yleisölle. Kysymys tarinallisuudesta ja esittävydestä koskettaa laajasti esittävää taidetta, joten se ei ole Umbran kohdalla ainutlaatuinen.

Esityksessä olisi ollut tilaa esimerkiksi yhdelle Konnan soololle, jolla muuten melko ohueksi jäänyt hahmo olisi saanut syvyyttä. Lopputulos kuvastaa sitä epävarmuutta, joka hahmon suhteen vallitsi käsikirjoitusvaiheessa. Konnan alkuperäiset motiivit, kateus ja halu päästä itse keksijäksi, olivat kuluneet pois ja hahmosta tuli melko tavanomainen pahis, jonka tehtävä oli laittaa Keksijälle kapuloita rattaisiin.

Esityksen vastaanotto: lapsi- ja aikuisyleisöt

Ensi-illan jälkeen yleisöltä saamani positiivinen palaute antoi itselleni onnistumisen tunteen. Umbra toimi vähän eri tavalla ja eri yleisöille kuin olin alun perin ajatellut. Mutta se toimi, mikä oli tärkeintä.

Lapsiyleisöt tuntuivat kaikkein otollisimmilta, ja näytöksissä jopa kaksivuotiaat näyttivät uppoutuneen esitykseen. Umbrasta ilmestyneet kaksi lehtiarviota antoivat esityksestä keskenään varsin erilaisen kuvan (liite 2).

Olin tehnyt Umbraa fantasiaesitykseksi aikuisille, tai heidän ”sisäiselle lapselleen”. Käsikirjoitusvaiheessa esityksessä oli synkkiä sävyjä referenssitöissä esittelemäni Francisco Goyan piirroksen hengessä. Näin itse tarinan tragediana ja osan kohtauksista jopa väkivaltaisina (Keksijän ja Konnan kamppailu, Konnan tuhoutuminen). Näyttämöllä synkkyys näytti sulaneen pois ja hahmoista oli tullut satukirjamaisia.

Siirtymä osoittaa mielestäni, miten vaikeaa on tehdä Umbran lähtökohdista vakava aikuisten esitys. Entisajan mielikuvituskone ja sympaattinen robotti ovat lastenfantasian kaltaisia elementtejä. Miiminen ilmaisu tuo mieleen vanhat mykkäelokuvat, niiden karrikoidun ilmaisun ja pateettiset juonikuviot, jotka ovat omiaan etäännyttämään aikuiskatsojia vakavasta draamasta.

Umbran projisointitekniikka on pitkälti kulisseyssä ja siten näkymätöntä, sen sijaan robotti kiinnittää pienimuotoisena spehtaakkelina itseensä voimakkaasti huomiota, mikä vaikeuttaa eläytymisestä.

Umbran illuusiot eivät ole fotorealistisia, aidon näköisiä efektejä, joita tarjotaan aikuisyleisöille valtavirran toimintaelokuvissa ja tietokonepeleissä. Näyttämöllä tällaista aikuisten fantasiaa edustavat erikoistehosteita hyödyntävät viihde-esitykset, esimerkiksi kanadalainen Cirque du Soleil¹⁹ -sirkusryhmä. Umbran karheat ja selvästi teatteriinkin kuuluvat muka-illuusiot vaativat katsojalta voimakkaampaa epäuskon tukahduttamista, mikä on lapsille tunnetusti helpompaa kuin aikuisille. Aikuisten katsomistavasta tulee helposti nostalgisoiva ja siten vähemmän tarinaan uppoutuva.

Jos Umbraa esitetään joskus vielä uudestaan, sitä voitaisiin markkinoida erityisesti koululaisryhmille. Umbran kaltainen koko perheen esitys toimii näyttämöllä mielestäni hyvin, sillä elävän esityksen voimakas läsnäolo helpottaa esitykseen uppoutumista ikäryhmästä riippumatta ja antaa mahdollisuuden erilaisiin katsomistapoihin.

Mediasuunnittelu osana produktiota

Umbraan kaavailtiin aluksi prosessinomaista työtapaa, jossa mediasuunnittelijan ja koreografin tiivis ajatustenvaihto olisi toiminut takeena median ja tanssin tasa-arvoisesta asemasta ja niiden kerronnallisesta yhteydestä. Lähtökohdasta piti tinkiä neljän kuukauden tiiviin produktion paineessa, ja lopulta esitys valmistui melko perinteisellä tavalla, käsikirjoituksen toimiessa eri osa-alueita yhdistävänä työvälineenä.

Tuotannossa ei ollut varsinaista ohjaajaa. Koreografi ohjasi esiintyjä näyttämöllä, itse vastasin mediailmai-

susta. Koska aikaa ei ollut yhteiseen jammailuun ja korjauksistakin vain tärkeimpiin, työskentely tapahtui ideomalla kohtausten kulku pääpiirteittäin ja sopimalla koreografian ja animaation liittymäkohdat. Toinen tärkeä yhteistyökumppani minulle oli lavastaja, jonka kanssa sovitin projisoinnit ja fyysiset elementit yhteen. Pienet yhteensopivuuden ongelmat ratkaistiin yleensä käytännönläheisellä tavalla.

Umbrassa tulivat selvästi esiin koreografian ja animaation yhteensovittamisen haasteet. Projisointeja tehtiin useiden kuukausien jännteellä. Niistä piti tehdä tärkeitä päätöksiä jo selvästi ennen kuin koreografian työstäminen alkoi. Vaikka animaatioita oli mahdollista muuttaa myöhäisessäkin vaiheessa, jo pienet muutokset vaativat tuntien työrupeaman. Muutokset ikiliikkujan pyörimiseen olisivat olleet kaikkein vaikeimpia.

Koska mediaelementit piti suunnitella ennen koreografiaa, työ perustui käsikirjoitukseen ja sen lisäksi tehtyihin luonnoksiin. Monet koreografit vierastavat syystäkin ajatusta, että tanssiteos syntyy piirtämällä tai kirjoittamalla, näyttämökuvan ja mediaelementtien johtamina. Umbran koreografiasta lopputyönsä tehnyt Ilkka Kokkonen²⁰ on tuonut esiin vaikean lähtökohtansa Umbran koreografian tekemiselle. Koreografin piti luoda liikemateriaalia tyhjässä harjoitussalissa, sellaisten virtuaalisten elementtien rajoittamana, joita ei vielä ollut, mutta jotka tulivat määrittämään ilmaisua pieniä yksityiskohtia myöten.

Projisoinnit jäykistävät myös itse esitystä. Kun esiintyjän vastaanäyttelijä on animaatiohahmo, luontevaa vuoropuhelun hioutumista hahmojen välillä ei tapahdu samoin kuin elävien esiintyjien kesken. Toisaalta virtuaalinen hahmo toimii esiintyjälle turvallisena kumppanina, joka toistaa koreografian kerrasta toiseen samoilla ajoituksilla ja antaa esiintyjälle siten mahdollisuuden yhtä suureen tarkkuuteen.

Vaikka käyttämämme VJ-ohjelma antoi mahdollisuuden iskujen ottamiseen näyttämöltä ja siten projisointien ajoittamiseen esiintyjien mukaan, tämä ei ollut esiintyjien kannalta paras ratkaisu. Keksijän roolia esittäneen Eero Vesterisen toivomuksesta hänen duettonsa Varjokeksijän kanssa tapahtuivat käyttäen pitkiä yhtäjaksoisia animaatioklippejä.

Tekniikan kääntöpuoli on sen haavoittuvuus. Umbrassa ensi-illan peruuntumista ei aiheuttanut kuitenkaan etukäteen epävarmimmaksi ajatteleman elementti, robotti. Täydellinen varautuminen tekniikan reistailuun tarkoittaisi kaiken varmuuskopiointia, oikeastaan myös kaikkien laitteiden tuplaamista varalaitteilla, mikä jäykistäisi työskentelyä entisestään.

Ratkaisevasti toisenlaiseen prosessiin kuin Umbrassa päästäisiin käyttämällä visualisointiin esityksen aikana vuorovaikutteista ohjelmistoa. Esiintyjät voisivat toiminnallaan vaikuttaa projisointeihin ja olla vuorovaikutuksessa niiden kanssa. Tämä olisi nykyaikaisempi ja digitaalisen median mahdollisuuksia tarkemmin hyödyntävä tapa ajatella mediaa näyttämöllä kuin Umbrassa käytetyt animaatiot. Se antaisi tanssille, joko koreografian tai improvisaation muodossa enemmän liikkumatilaa, ja esitys saattaisi syntyä prosessimaisesti yhdessä työstämällä. Toisaalta Umbran lähtökohtina olleet kerronnallisuus sekä koreografian ja median tasa-arvoisuus eivät nähdäkseni kovin helposti toteudu tämän kaltaisissa esityksissä.

20 Kokkonen, 2005.

10. UMBRAN ILLUSIONISTISET TEKNIIKAT

Projisoinnit remediaation näkökulmasta

Käytän seuraavassa remediaatio (remediation)²⁴ -käsitettä kuvaamaan median ja esittävän taiteen kytköstä Umbrassa. Mediat, jotka voidaan tässä ymmärtää laajassa mielessä erilaisina sisältöjä välittävinä teknologioina, pitävät sisällään edellisiä ilmaisumuotoja ja välittävät (remediate) niiden sisältöjä. Uudet mediakeksinnöt eivät ole suoranaisia johdannaisia aiem-

Umbrä lähti liikkeelle ajatuksesta luoda näyttämölle illuusioita elokuvaa edeltävien mediakeksintöjen hengessä, mutta toteutettuna digitaalisen median keinoin. Median käyttö illuusioiden luomiseen on nähdäkseni välineelle hyvin ominaista, onhan mediassa kysymys juuri jonkin sellaisen esittämisestä ja tekemisestä läsnäolevaksi, joka ei ole muuten ainakaan välittömästi läsnä.²¹ Myös teatteriesitykset ovat jo lähtökohtaisesti jonkinasteista illuusiota, joten median keinoin luodut illuusiot asettuvat osaksi laajempaa illusorista näyttämökuvaa.

Vaikka digitaalitekniikka muuttaakin teatterin käytäntöjä ja aiheuttaa siirtymistä yhä enemmän tilan ja lavastuksen näkemiseen osana dramaturgiaa, se ei muuta teatterin perusolemusta. Teatteri on ilmaisumuodoiltaan heterogeeninen, sille on ominaista ilmaisumuotojen monilajisuus.²² Projisoinnit ja virtuaaliset lavastukset ovat lisäksi tulleet teatteriin jo ennen tietokoneiden aikaa. Esimerkiksi Suomessa Alvar Aalto toteutti ensimmäisen virtuaalilavastuksen käyttäen elokuvaprojektorina jo vuonna 1930.²³

mista esittämistavoista, mutta pitävät sisällään niiden kerrostumia (repurposing).

Uudet mediakeksinnöt eivät voi toimia ilman, että ne ottavat vaikutteita aiemmista medioista ja ovat vuoro vaikutuksessa niiden kanssa. Esimerkiksi valokuvaus on remedioinut muotokuvamaalausta, mutta myös maalaustaide on remedioinut valokuvausta ja taistellut elintilastaan kehittämällä siitä poikkeavaa ilmaisua.

Remediaatiossa vaikuttaa kaksi Umbrassakin keskeistä vastakkaista dynamiikkaa: toisaalta pyrkimys välittömyyteen (immediacy), median täydelliseen nohottamiseen, ja toisaalta hypermediaalisuuteen (hypermediacy), median korostettuun tiedostamiseen, jossa kuvapinnasta etsitään viittauksia toisiin medioihin ja sisältöihin. Kuvaa voidaan samanaikaisesti ajatella joko eräänlaisena ikkunana toiseen todellisuuteen, tai merkityksiä sisältävänä pintana.

Virtuaalilavastuksen voidaan sanoa remedioivan sekä perinteisiä fondeja että elokuvaa. Koska virtuaalilavasteissa on mahdollisuus elävään kuvaan, ne antavat mahdollisuuden entistä suurempaan välittömyyteen. Ajan kuluessa pintamainen, hypermediaalinen lukutapa yleistyy myös tässä mediassa, vieden tilaa välittömältä virtuaalisen teatteritilan kokemukselta.

Umbrassa pyrkimys virtuaalisen maailman välittömyyteen on pitkälti näennäistä. Nykyajan katsojille on erittäin luontevaa lukea esityksiä mediatietoisen metaasenteen saattelemana ja etsiä niistä erilaisia viittauksia.²⁵ Umbran läheisempi tarkastelu paljastaa tällaisen pinnalla leikittelyn, esimerkiksi viittauksina Peter Paniin ja Chapliniin. Nämä toimivat täkyinä, jotka kiinnittävät katsojan huomion ja rikkovat välittömyyden.

Remediaation termein Umbran lähtökohta saa täsmällisemmän ilmaisun. Esityksen silhuettimaiset pro-

21 Tarkoitan illuusiolla katsojan havaintojen vääristämistä luomalla havainto jostain, joka ei ole totta. Audiovisuaalinen media, jolla tuodaan kaukana olevat asiat läheltä katsottaviksi, on tässä mielessä illuusion kaltaista.

22 Heinonen, 2005.

23 Reitala, 2005.

24 Bolter & Grusin, 1999.

25 Haapoja, 2005.

jisoinnit remedioivat taikalyhtyjä, varjoteatteria ja mykkäelokuvia, itse tarinassa on lainauksia klassikko-teoksista ja saduista. Remediaatio on rakennettu tarkoituksella esityksen sisään ja antaa mahdollisuuden katsoa sitä sekä puhtaasti eläytyen että tiedostaen ja viittauksia etsien. Tässä on nähdäkseni myös yksi selitys Umbran myönteiseen vastaanottoon sekä lasten että aikuisten keskuudessa.

Illusion tuottamisen tekniikat

Umbran projisoinneissa on pyritty monella eri tavalla parantamaan illusion toden tuntuisuutta. Käsittelen lyhyesti seuraavia tekniikoita:

- Kuvallinen ilmaisu perustuu staattiseen kuvakulmaan ja näyttämöllepanoon, siinä ei ole elokuvalla tyypillistä montaasikerrontaa.
- Projisointipinnat on istutettu osaksi näyttämön lavastusta, ja kuvan reunat on häivytetty.
- Projisointien koko ja perspektiivi on sovitettu samaan mittakaavaan muun näyttämökuvan kanssa: virtuaaliset hahmot vastaavat kooltaan eläviä esiintyjä.
- Virtuaaliset hahmot ovat (näennäisessä) vuorovaikutuksessa esiintyjien kanssa, joten syntyy vaikutelma reaaliaikaisesta toiminnasta tässä ja nyt.
- Virtuaaliset hahmot ovat osa esityksen tarinaa, ne vaikuttavat näyttämön tapahtumiin ja ovat totta eläville esiintyjille.

26 Monaco (2000)

27 Tilanne muistuttaa esimerkiksi nykyaikaista sodankäyntiä, joka on muuttunut perspektiivisen representaation avulla suoritettavaksi tilan kontrolloinniksi (Manovich, 1995).

PROJISOINNIT NÄYTTÄMÖLLEPANONA

Kuvallisessa kerronnassa on ollut elokuvan varhaisista vuosista lähtien kaksi suuntausta, leikkauksiin ja kamerakulmien vaihtoon perustuva montaasikerronta sekä teatterillisempaan ilmaisuun perustuva näyttämöllepano (mis-en-scène)²⁶. Kun kuva montaasikerronnassa siirtyy aiheesta toiseen pitkälti leikkaamalla kuvasta toiseen, näyttämöllepanossa sama tapahtuu tuomalla kuvaan ja viemällä siitä pois asioita ja henkilöahmoja.

Umbran animaatiot on tehty ilman (virtuaalisen) kamerakulman vaihtoa tai leikkauksia, käyttäen puhtaasti näyttämöllepanoa. Projisointien näyttämöllepano on Umbrassa konkreettista teatterinäyttämölle asemointia, jossa olen käyttänyt apuna näyttämöstä otettuja valokuvia aiemmin kuvatulla tekniikalla.

Projisointien työstäminen tietokoneella antaa mahdollisuuden näyttämön tilan mittaamiseen ja visuaaliseen hallintaan, animaatioiden kompositointiin suoraan lavastepinnoille kolmiulotteiseen näyttämötilaan. Kompositointiin käytetty tietokoneen monitori toimii vain välittävänä työkaluna, joka työn sujuessa unohtuu, muuttuu tekijän näkökulmasta transparentiksi ikkunaksi näyttämölle. Houkutus pikkutarkkaan työskentelyyn on suuri, sillä tietokoneen visuaalinen manipulointikyky valjastetaan tilan geometrian muokkaamiseen, mikä antaa tekijälle voimakkaan tunteen illusioiden konkretisoitumisesta ja tilan visuaalisesta hallinnasta.²⁷

Näyttämöllepano on ollut mielestäni välttämätön kerrontatapa halutun illusion ja tilallisen vaikutelman luomiseksi. Myös projisointien ”vanhanaikaisuus” tulee tästä. Vaihtoehtoinen montaasikerronta kuvakulmien vaihtoineen ja leikkauksineen olisi tehnyt katsomistavasta enemmän elokuvan kaltaista: projisoin-

tia olisi katsottu muusta näyttämökuvasta irrallisena elementtinä.

Näyttämöllepanoon perustuva kerronta liittyy nykyään puhtaassa muodossaan lähinnä valvonta- ja webbikaameroiden estetiikkaan. Elokuvan varhaisen illusionistin Georg Mélièsin elokuvat perustuvat näyttämöllepanoon jopa siinä määrin, että ne olivat eräänlaista elokuvattua teatteria, elävien taulujen (tableau vivant) kaltaisia asetelmia.

LAVASTEET PROJISOINTIPINTOINA

Projektin alusta lähtien oli selvää, että näyttämölle ei tehty valkokankaan tapaisia projisointipintoja, vaan animaatiot upotettiin muutenkin Umbran fantasiamaailmaan kuuluviin lavasteisiin. Näyttämölle rakennettu mielikuvituskone on eräänlainen fyysisen ja virtuaalisen lavastuksen hybridi, sillä se saa lopullisen muotonsa vasta näiden kahden elementin yhdistyessä.

Koneen suunnittelussa pyrkimyksenä oli kätkeä projisoinnin kuvapintamaisuus ja vastaavasti vahvistaa immersiiivisyyttä. Kuvapinnan muotoa, joka on lähtökohtaisesti televisiosta tuttu 4:3, häivytettiin tekemällä koneesta epäsäännöllisemmän muotoinen. Koneen fyysinen rakenne peittää projektorin yleisön näkökulmasta, ja kuva täyttää koko konetta peittävän kankaan. Lattiaprojisointien tausta on aina musta, mikä kätkee kuvan reunat. Kohdissa, joissa Varjokeksijä liikkuu kuva-alan reunojen yli, hahmo häivytetään pois näkyvistä ennen reunaa, jotta reuna ei tulisi näkyviin. Yleensäkin kuvan näyttämölle istuttamisessa kuvan muodon rikkominen ja reunojen häivyttäminen ovat olleet keskeisiä tekniikoita.

Näyttämön lattiaa laskettiin Umbrassa osittain siksi, että projisoinnit näkyvät paremmin yläviistosta.

Lattian laskeminen on esimerkki siitä, että projisoinnit eivät aina mukaudu tilan geometriaan, vaan itse tilaa saatetaan muuttaa niiden tarpeisiin.

PROJISOINTIEN KOKO JA PERSPEKTIIVI

Jotta virtuaaliset hahmot olisivat näyttäneet uskottavilta, niiden piti vastata kooltaan eläviä esiintyjä. Koneen sisällä hahmot skaalattiin syvyyssillusion luomiseksi kuitenkin hieman oikeita pienemmiksi. Kolmiulotteisuutta tavoiteltiin myös lattialle projisoidussa rattaassa, johon lisäsin virtuaalisen varjon luomaan vaikutelmaa siitä, että ratas leijuu lattian yläpuolella.

Suunnitelmiini kuului lisäksi barokkiteatterista ja dioramaista²⁸ tutun valeperspektiivin käyttö projisoinneissa: tarkoituksena oli kuvan perspektiiviä manipuloimalla nostaa lattialle projisoidut hahmot ylös lattian pinnasta. Myös näyttämön syvyyksivaikutelmaa olisi voitu vahvistaa esimerkiksi projisoimalla Varjokeksijä suuremmaksi silloin, kun hahmo on lähellä katsojia.

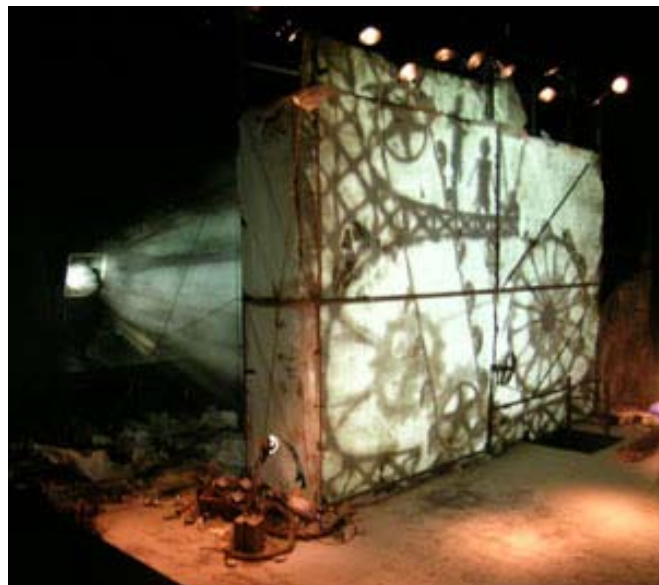
Umbrassa jo näyttämön lattian laskeminen oli kuitenkin perspektiivin manipulointia, jolla lattiaprojisointeja selkeytettiin. Luovuin muista eksoottisista tekniikoista, koska näyttämökuvaa ei tuntunut kaipaavan niitä.

Kuvataiteessa on trompe l'oeil -maalausten perinteessä (esimerkiksi 1900-luvulla René Magritte) luotu optisia illuusioita, joilla on pyritty vakuuttamaan katsoja kaksiulotteisen maalauksen kolmiulotteisuudesta, siitä että kuvan esittämä esine on oikea. Tyypillinen trompe l'oeil -illuusio on kuvaan maalattu kärpänen, joka näyttää oikealta maalaukselle laskeutuneelta kärpäselältä.²⁹ Umbran ikiliikkujassa on ollut nähdäkseni kyse pyrkimyksestä vastaavaan illuusioon. Onnistuessaan trompe l'oeilia katsottaisiin immersiivisesti, ikään kuin ik-

28 Dioramat ovat lasin takaa katsottavia pienoismalleja maisemista, historiallisista tapahtumista sekä eläimistä elinympäristöissään. Niissä on korostettu kolmiulotteisuutta tekemällä takana olevat hahmot ja esineet edessä olevia pienemmiksi.

29 esimerkiksi www.uh.edu/~englmi/BorgesBaroqueIllusionism/

IKILIKKUJAKONE NÄHTYNÄ NÄYT-
TÄMÖN SIVUSTA.



kunan läpi kuvapinta sivuuttaen. Pyrkimys katsojan harhauttamiseen on, kuten Umbran ikiliikkujassakin, vain näennäinen: tekijä osoittaa virtuositeettinsa ja katsoja tuntee tyydytystä tultuaan leikisti huijatuksi.

Ikiliikkujan virtuaalinen sisusta tehtiin katsottavaksi suoraan edestä – katsojat jotka istuivat liian sivussa näkivät koneen takaa tulevan, illuusiota rikkovan projektorin valokeilan. Myös koneen tahallinen perspektiivittömyys, kaksiulotteisuus, näytti sivusta keinotekoisemmalta kuin suoraan edestä. Illuusio säilyy siis vain, jos katsomissuunta oli melko suoraan kuvan (näyttämökuvan) edestä. Illusoriin maalauksiin ja valoperspektiiviin pätee sama rajoitus joten niitä katsojainkin joskus kurkistusaukosta yhdellä silmällä.

Ikiliikkujan kankaassa näkyneistä hahmoista heräsi perspektiiviä ajatellen yksi kysymys: esittivätkö hah-

mot esiintyjien varjoja (kankaaseen piirtyneinä), vai olivatko hahmot itse esiintyjä nähtyinä läpikuultavan kankaan läpi? Se, että kuvan perspektiivi ei reagoinut katsomiskulman muutoksiin, viittasi siihen että kyse oli varjoista. Varjoissa näkyi kuitenkin harmaan eri sävyjä, mikä viittasi itse hahmojen näkymiseen. Kysymys tuntuu vähäpätöiseltä, mikä osoittaa ettei pyrkimys kuvan realistiseen tulkintaan ole fantasiaesityksen yhteydessä kovin mielekäästä.

VIRTUAALISTEN HAHMOJEN VUOROVAIKUTUS ESIINTYJIEN KANSSA

Virtuaalisille hahmoille vuorovaikutus elävien esiintyjien kanssa on elintärkeää: esiintyjä todistaa niiden olemassaoloa reagoimalla niihin kuin todellisiin hahmoihin ja vuorovaikuttamalla niiden kanssa. Paitsi että esiintyjät osoittavat käyttäytymisellään projisointien olevan totta ”tässä ja nyt”, virtuaaliset elementit myös määrittävät ihmishahmojen fantasian omaisuutta: ne eivät kuulu reaali maailmaan, koska niillä on erityinen kyky vuorovaikuttaa virtuaalisten hahmojen ja esineiden kanssa.

Vaikka esiintyjien ja projisointien välille tehdyt vuorovaikutuspisteet olivat Umbran toteutuksen kannalta vaativia, ne olivat siis esityksen luonteen kannalta tärkeitä.

VIRTUAALISET HAHMOT OSANA TARINAA

Umbran virtuaaliset hahmot pyrittiin kytkemään osaksi tarinaa, ”oikeiksi” hahmoiksi. Taustalla oli ajatuskäsitys esityksen kolmenlaisten hahmojen (elävät, mekaaniset ja virtuaaliset) tasa-arvoisuudesta, ja siitä että kaikki hahmot veisivät tarinaa eteenpäin.

Miten hahmojen tasa-arvolle kävi? On selvää, että virtuaalinen hahmo ei voi yltää samanlaiseen läsnäoloon kuin elävä. Esityksen kaksi virtuaalista hahmoa olivat, kuvaavaa kyllä, fyysisten hahmojen alter egoja, ja näistä riippuvaisia. Esityksen tarina keskittyi lisäksi (lähes ongelmallisen) vahvasti päähenkilön ympärille. Varjokeksijän toiminta kohdistui pääasiassa sen isäntään ja omistajaan: sen ainoa todellinen tapa toimia oli palata takaisin Keksiijään. Myös Robotin henki oli sidoksissa fyysiseen puoleensa ja kuvasti lähinnä fyysisen robottihahmon herkkää puolta. Virtuaalisten hahmojen tehtävä tarinassa oli siis paljastaa fyysisistä vastineistaan uusia puolia ja kuvastaa niiden sisäistä kehitystä.

Virtuaaliset näyttämölle projisoidut hahmot näyttävät yleisestikin liittyvän näyttämöllä oleviin esiintyjiin. Digitaalinen kaksoisolento voi olla elävän esiintyjän heijastuma, alter ego, henki, tai hänen manipuloimansa avatar-hahmo³⁰. Interaktiivisen mediateknologian myötä esiintyjän oman kuvan käyttö hahmon muodostamiseen on tullut helpoksi ja houkuttelevaksi.³¹ Elävistä esiintyjistä täysin irralliset virtuaaliset hahmot ovat kokemukseni mukaan ainakin aktiivisina kerrota eteenpäin vievinä hahmoina harvinaisia.

Umbran virtuaaliset hahmot onnistuivat mielestäni parhaimmillaan luomaan illuusion läsnäolosta. Esityksen fantasialuonnetta vahvistavina ja Keksiijän tarinaa tukevinä elementteinä niiden tehtävä oli tärkeä. Itsenäisinä hahmoina niiden rajoitukset tulivat kuitenkin vastaan: hahmot tarvitsivat eläviä esiintyjiä, joiden kautta niiden motiivit ja toiminta selittyivät.

30 Dixon, 2004.

31 Kiinnostavia tuloksia on esiintyjän kuvaa muokkaamalla saanut aikaan mm. saksalainen Palindrome-performanssiryhmä (www.palindrome.de).

JÄLKISANAT

Lähdin Umbrassa tietoisesti pois digitaalisen median moneen kertaan tallatuilta poluilta, ulos ruudun kahlitsevasta maailmasta. Projekti lähti liikkeelle siitä, mitä media ei tyypillisesti ole: digitaalinen media koetaan yleensä vuorovaikutteisena, mutta ei tilallisena tai ruumiillisena. Ennen kaikkea media koetaan tallenteiden muodossa, jotka ovat uudestaan toistettavissa ja usein tietoverkon kautta helposti saatavissa. Umbrasta oli tulossa "ei-mediaa", hetkessä tapahtuva esitys, jota ei teknisten ratkaisujen takia ehkä olisi voinut esittää muualla kuin alkuperäisellä näyttämöllään.³²

Median totunnaisen käyttötavan kyseenalaistamisesta ei syntynyt täysin uudenlaista esitystä, vaan se johti kauan sitten keksittyjen, vaihtoehtoisten mutta elinvoimaisten, marginaaliin jääneiden ilmaisutapojen löytämiseen taas uudestaan.

Tapa, jolla saatoin Umbrassa huoletta yhdistellä robotin ja virtuaaliset ilmestykset näyttämön fyysisiin elementteihin, muistuttaa tilannetta sata vuotta sitten, jolloin audiovisuaalinen media haki vasta paikkaansa ja yhdistyi luontevasti osaksi näyttämön heterogeenista maailmaa. Väliin jäävä aika, jolloin elokuva hallitsevana ilmaisumuotona kehittyi pitkälti esittävästä taiteesta irrallaan, tuntuu omasta näkökulmastani rajoittavan kategorisoivalta, modernistisen ihanteen hallitsemalta.

Asetin Umbran lähtökohdaksi ankaran vaatimuksen median ja esittävän taiteen elimellisestä yhteydestä. Toinen lähtökohta oli ryhtyminen taiteelliseen tuotantoon sillä oletuksella, että työ opettaa tekijänsä ja antaa välineet haasteellisesta produktiosta selviämiseen. Työn lähtökohdat olivat vaikeat mutta tuottivat mielestäni hedelmää, sillä ne johtivat tietynlaisen kerroksen mahdollisuuksien melko tarkkaan tutkimiseen. Koska tavoitteet olivat korkeat suhteessa lopputyöprojektin resursseihin, oli pakko pyrkiä taloudelliseen il-

maisuuun. Toivoakseni rajoitukset kääntyivät hyveiksi, esteettisiksi valinnoiksi.

Monet Umbrassa käyttämäni lähestymistavat toimivat lähtökohtana uusille projekteille ja toisenlaiseen työskentelyyn. Esimerkiksi rotoscoping-animaatiota varten kehittämäni laitteisto, jossa videokuvaa käytetään digitaalisen piirtämisen lähtökohtana, sopii lähes sellaisenaan projisointien tekemiseen näyttämölle esityksen aikana. Ajatus visualisoinnin tuomisesta yhdeksi esityksen reaaliaikaiseksi osaksi ja näyttämölle piirtäminen ja maalaaminen vuorovaikutuksessa esiintyjien kanssa on houkutteleva. Kun piirtämisjälki ilmestyy suoraan osaksi näyttämökuvaa, työstäminen tietokoneen ruudulla häviää turhana välivaiheena, ja esitys ja media yhdistyvät.

Jotta johonkin taidemuotoon ja ilmaisutapaan pääsisi sisälle, tarvitaan vimmaista asennetta ja antautumista ideoiden vietäväksi. Vasta seuraavissa projekteissa opeteltavaksi tulee tämän tuloksia aikaansaavan asenteen yhdistäminen säästeliäämpään ja pitkäjänteisempään työtapaan. Median käyttöä näyttämöllä ei tarvitse onneksi aina perustella yhtä ehdottomalla asenteella kuin Umbrassa: se on jo aikoja sitten lunastanut paikkansa. Lopputyö on kuitenkin juuri se areena, jolla kyseenalaistamisen voi tehdä perinjuurin ja ajan kanssa. Tämä on seikka, joka tekee Umbrasta lopputyöni ja tulevista näyttämölle tekemistäni produktioista toivottavasti jo hieman erilaisia, ilmaisultaan vähemmän funktionaalisia, vapaamuotoisempia, ja projektin hallinnan mielessä järkevämpiä.

Kiitän lämpimästi kaikkia, työryhmään kuuluneita ja taustajoukoissa vaikuttaneita, jotka omalta osaltaan vaikuttivat Umbran syntymiseen.

25.10.2006
Markku Nousiainen

32 Umbraa on mahdollista esittää toisellakin näyttämöllä, mutta lattiaprojisoinnin suuri koko, laskettu näyttämö ja siinä oleva kuoppa tekevät tästä haasteellista ja vaativat mahdollisesti uusia ratkaisuja.



LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET

Barrie, J.M: Peter Pan (alunp. Peter and Wendy). Viking Juvenile, 1911.

Bolter, Jay David; Grusin, Richard: Remediation. Understanding New Media. MIT Press, 1999.

Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces. Princeton University Press, 1972.

Dixon, Steve: The Digital Double. Teoksessa: New Visions in Performance. The Impact of Digital Technologies, toim. Gawin Carver ja Colin Beardon. Swets & Zeitlinger, 2004.

Haapoja, Terike: Koneen luonto. Teatteri, 3/05, 12-15.

Heinonen, Timo: Polygoniunelmia ja pikselipainajaisia. Digitaalisuus ja lavastustaide. Teoksessa: Harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään. Toim. Heta Reitala. Atena Kustannus, 2005.

Huhtamo, Erkki: Ruumiiton matkustaja "ikään kuin" maassa. Teoksessa: Virtuaalisuuden arkeologia. Uusi virtuaalimatkaileijan käsikirja. Toim. Erkki Huhtamo. Lapin yliopisto, 1995

Huhtamo, Erkki: Elävän kuvan arkeologia. Yleisradio, 1997.

Kokkonen, Ilkka: Umbra – puolimatassa esitykseen. Lopputyön kirjallinen osa koreografian koulutusohjelmaan. Teatterikorkeakoulu, tanssitaiteen laitos, 2005.

Manovich, Lev: Perspektiivi, tutka ja kolmiulotteinen grafiikka. Teoksessa: Virtuaalisuuden arkeologia. Uusi virtuaalimatkaileijan käsikirja. Toim. Erkki Huhtamo. Lapin yliopisto, 1995.

Monaco, James: How to Read a Film. Second edition. Oxford University Press, 1981.

Reitala, Heta: "Alas realismi, eläköön todellisuus!" Teoksessa: Harha on totta. Näkökulmia suomalaiseen lavastustaiteeseen ja pukusuunnitteluun 1900-luvun alusta nykypäivään. Toim. Heta Reitala. Atena Kustannus, 2005.

Williams, Richard: The Animator's Survival Kit. Faber and Faber, 2001.

VERKKOSIVUSTOT

Archimedes' Screw (Engravings) (kuva ikiliikkujasta)
<<http://www.math.nyu.edu/~crrres/Archimedes/Screw/ScrewEngraving.html>>

Cirque du Soleil Official Website
<<http://www.cirquedu-soleil.com>>

Early Visual Media
<<http://www.visual-media.be/peppers-ghost.html>>

Elokvantaju: Käsikirjoitus
<<http://elokvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kasikirjoitus.jsp>>

Neurino history (hiukkaskiihdytinkuva)
<<http://wwwlapp.in2p3.fr/neutrinos/anhistory.html>>

Palindrome Inter.media Performance Group
<<http://www.palindrome.de>>

Rotoscope - Wikipedia, the free encyclopedia
<www.en.wikipedia.org/wiki/Rotoscoping>

Trompe l'oeil Tricks
<<http://www.uh.edu/~englmi/BorgesBaroqueIllusionism/>>

(Linkkien sisältö tarkistettu lokakuussa 2006.)

ELOKUVAT JA VIDEOTEOKSET

Anderson, Laurie: Home of the Brave. Videotallenne live-esityksestä, 1986.

Chaplin, Charles: Nykyaika (Modern Times), 1936.

McCay, Winsor: Gertie The Dinosaur, 1914.

Tarantino, Quentin: Pulp Fiction, 1994.

Wiene, Robert: Tohtori Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari), 1921.

Åberg, Kati: Emotions in Man. Interaktiivinen DVD-elokuva, 2004.

ESITYKSET

Hurjaruuth: Talvisirkus Sirius. Kaapelitehtaan Pannuhallissa
14.11.2003-6.1.2004.

Mika Meskanen: Nazca | Lume. The Orchestration of Live Visuals
in a Synaesthetic Rock Performance. Esitys Mediakeskus Lumen
Studionäyttämöllä, 6.3.2004.

NÄYTTELYT

"Kamera käy! Äksön!" -näyttely Helsingin Annantalossa
21.8.-28.11.2004.

LIITE I

Käsikirjoitus
Markku Nousiainen
TaiK/Media Lab
18.1.2005

UMBRA (työnimi)

HAHMOT:

KEKSIJÄ	miestanssija
KONNA	miestanssija
VARJOKEKSIJÄ	animoitu, näyttämölle heijastettava hahmo, Keksijän karikatyyri, päässään knalli ja kädessään keppi.
ROBOTTI	pallon muotoinen mekaaninen laite joka liikkuu kauko-ohjauksella.
ROBOTIN HENKI	robotin ilmenemismuoto, kun se on mennyt näyttämöllä olevan koneen sisään. Muistuttaa vanhojen tieteiselokuvien robotteja.
KONE	taustalla näkyvä ikiliikkuja jota keksijä rakentaa.

PROLOGI

(keksijän uni tai ennustus)

Esityspaikan aulassa on "VARJOANIMAATIOKONE", joka heijastaa seinälle lyhyen animaatioluupin:

KEKSIJÄ (nuhruisessa vanhanaikaisessa takissaan) juoksee ORAVANPYÖRÄSSÄ. Hän kompastelee, koska vauhti on kova. Vaikka keksijä juoksee oravanpyörän sisässä, itse pyörä pysyy paikallaan.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Kohtaus 1

KEKSIJÄ kävelee mieltäväisen näköisenä laboratoriossaan. Hän katsoo lattialla olevia piirustuksia, jotka kuvaavat samaa konetta, joka näkyy laboratorion takaosassa. Piirustusten vieressä on LAMPPU, joka valaisee niitä. Keksijä "kuivaharjoittelee" liikkeitä ja tekee piirustuksiin merkintöjä.

Taustalla näkyy KONE, joka on nukkumatilassa, passiivisena. Koneen edessä on nukkumatilassa oleva, ohuen kankaan peittämä ROBOTTI, josta näkyy himmeää valoa.

KEKSIJÄ kokeilee erilaisia liikkeitä, joista syntyy lattian yläpuolella leijailevia pyöriviä koneen osia. Hän kyykistyy ja puhaltaa niihin, yrittäen pitää ne sillä tavalla liikkeessä. Kappaleiden liike kuitenkin hidastuu ja ne häviävät.

KEKSIJÄ suuttuu siitä, että työ ei suju. Hänen yllätyksekseen hänen varjonsa alkaa elää ja lopulta irtautuu erilliseksi hahmoksi, VARJOKEKSIJÄKSI. Keksijä on yllätynyt ja samalla vähän kyllästyneen näköinen.

KEKSIJÄ yrittää saada VARJOKEKSIJÄN kiinni. Varjokeksijä väistelee häntä leikkillisesti. Keksijä ottaa lampun aseekseen ja ahdistaa

Varjokeksijän nurkkaan. Varjokeksijä karkaa taustalla näkyvän koneen sisään ja jää sinne ilkkumaan Keksijää.

Kohtauksen aikana laboratorion laidoilla liikuskelee outo hahmo, KONNA, joka tarkastelee keksijän puuhia etäisyydestä kiikareilla, sekä tehden muistiinpanoja pieneen muistikirjaan.

(Tästä eteenpäin VARJOKEKSIJÄ on yleisesti ottaen aktiivinen, silloin kun KEKSIJÄ on levossa tai miettii. Kun Keksijä liikkuu aktiivisesti, Varjokeksijä istuu paikallaan kädet keppiin nojaten tai ei ole näkyvissä.)

Kohtaus 2

KEKSIJÄ luovuttaa lopulta VARJOKEKSIJÄN jahtaamisen ja palaa työhönsä. Hän kiinnostuksensa kohdostuu nukkuvaan ROBOTTIIN. Keksijä herättää Robotin ja käy tämän kanssa lyhyen vuoropuhelun.

KEKSIJÄ tekee uuden rattaan ja puhaltaa sitä yhä kovempaa, saaden sen siirtymään koneen sisälle (ratas sujahtaa konetta peittävän kankaan alta koneen sisään varjokuvaksi). Keksijä tarttuu koneen ulkopuolella töröttävään VAUHTIPYÖRÄÄN ja vääntää koneen käyntiin. Kone lähtee kolisten liikkeelle mutta pysähtyy nopeasti.

KONNA on tullut sillä välin sisään laboratorioon tarkastelemaan KEKSIJÄN puuhia. Keksijä ei huomaa Konnaa, joka väistelee häntä parhaansa mukaan. ROBOTTI huomaa Konnan ja lähtee tämän perään.

KONNA (edelleen sivussa, Keksijää vältellen) yrittää hätistää ROBOTTIA, joka pyörii tämän ympärillä.

KEKSIJÄ katsoo silloin tällöin vihaisena koneen sisällä olevaa VARJOKEKSIJÄÄ.

KEKSIJÄ pyörittää uudestaan vauhtipyörää. Kone pyörähtää taas käyntiin mutta pysähtyy. KONNA katsoo keksijän puuhia röyhkeästi melkein vierestä. Hän ottaa taskustaan muistikirjan ja kopioi siihen yksityiskohtia lattialla olevista piirustuksista.

Kohtaus 3

KONNA yrittää napata lattialla olevat piirustukset. KEKSIJÄ huomaa Konnan ratkaisevalla hetkellä. KONNA pelastaa nahkansa keksimällä nopealla hämäyksellä. Hän ojentaa kätensä ja yrittää esittäytyä Keksijälle, joka ei kuitenkaan tartu käteen.

ROBOTTI pyörii edelleen KONNAN kintereillä. KEKSIJÄ on tuohtunut siitä että KONNA on tullut hänen piirustustensa äärelle mutta ei osaa reagoida tilanteeseen. Hän yrittää jatkaa työtään Konnasta välittämättä. KONNA häiritsee Keksijän puuhia, joten tämä joutuu lopulta ottamaan kantaa Konnan läsnäoloon.

KEKSIJÄ yrittää saada KONNAN lähtemään laboratorion. Miehet jahtaavat toisiaan, Konna väistelee Keksijää.

VARJOKEKSIJÄ ilmestyy taas ilveilemään KEKSIJÄLLE. Keksijän kiinnostus herpaantuu ja hän alkaa uudestaan vihoitella Varjokeksijälle. KONNA huomaa tilaisuutensa tulleen ja nappaa lattialla lojuvat piirustukset kainaloonsa. Hän nukuttaa Robotin laittamalla kankaan sen päälle ja häviää laboratorion.

KEKSIJÄ huomaa KONNAN lähteneen ja jää ihmettelemään, minne piirustukset hävisivät.

TOINEN NÄYTÖS

Kohtaus 4

(Aikaa on kulunut jonkin verran siitä, kun KONNA lähti.)

KEKSIJÄ kulkee epätoivoisena laboratoriossaan. Hän marssii ROBOTIN luo ja vetäisee peitteen pois. Robotti herää unestaan ja yrittää vakuuttaa että on tehnyt parhaansa. Keksijä työntää kuitenkin sen vihaisena pois silmistään.

ROBOTTI menee pienestä aukosta (”robottiluukku”) koneen sisään VARJOKEKSIJÄN luo. Koneen sisällä Robotti muuttuu animoiduksi ROBOTIN HENGEKSI (tieteistarinoiden peltirobotteja muistuttava silhuettihahmo). Robotin henki nojaa Varjokeksijää vasten, joka lohduttaa sitä. Robotin kyynelvet valuvat lattialle.

KEKSIJÄ ottaa käsiinsä vanhoja piirustuksia (kellastuneita, rutistettuja paperitolloja laboratorion lattialla) ja avaa niitä katsoakseen, onko niistä apua. Hän näyttää edelleen pettyneeltä.

Toisaalla, laboratorion ulkopuolella, KONNA ihmettelee paperia ja yrittää ymmärtää, mitä se esittää.

Kohtaus 5

VARJOKEKSIJÄ keskeyttää KEKSIJÄN apaattisen puuhastelun vanhojen piirustusten parissa. Varjokeksijä härnää Keksijää, joka suuttuu tällä kertaa niin paljon, että menee koneen sisään jahtaamaan tätä. Keksijä onnistuu lopulta häätämään Varjokeksijän pois tieltään.

KEKSIJÄ jää koneen sisään ja kiinnostuu sen toiminnasta uudestaan. Hän tarttuu koneen rattaisiin (tällä kertaa koneen sisässä) ja alkaa työntää niitä liikkeelle.

KONNA tulee takaisin laboratorion piirustusten kanssa, varmistuttuaan ettei Keksijä ole paikalla. Hän levittää piirustukset lattialle ja yrittää työskennellä samoin kuin Keksijä. Hänen liikkeensä ovat kuitenkin erilaisia kuin Keksijällä. Lopputulos on joukko romunkappaleita, jotka häviävät saman tien.

ROBOTTI (joka on tullut ulos koneesta edellisen kohtauksen jäljiltä) pyörii taas KONNAN kintereillä.

KEKSIJÄ onnistuu saamaan koneen nytkähtämään liikkeelle. Hän kuitenkin horjahtaa ja jää koneen rattaiden väliin loukkuun.

KONNA katsoo ihastellen liikkeessä olevaa konetta. Hän tarttuu koneen vauhtipyörään ja pyöräyttää sitä, niin että koneen vauhti kiihtyy entisestäänkin.

ROBOTTI menee koneen sisään ja muuttuu taas ROBOTINHENGEKSI. Robotin henki liihottelee pelastamaan KEKSIJÄN koneen rattaista, mutta jää vuorostaan itse jumiin ja hajoaa kappaleiksi.

KEKSIJÄ kömpii ulos koneesta käsissään eloton ROBOTTI, jonka valot ovat sammuneet. KONNA livahtaa syrjään heidän tieltään.

Kohtaus 6

KEKSIJÄ avaa ROBOTIN ja korjaa sitä. Hän pysähtyy välillä ja tanssii melankolisesti, omassa maailmassaan, palaten taas korjaamaan Robottia.

VARJOKEKSIJÄ ilmestyy KEKSIJÄN melankolisen tanssin aikana ja alkaa tehdä duettona samoja liikkeitä kuin Keksijä. Keksijä huomaa Varjokeksijän mukaantulon ja antaa tämän tanssia hänen kanssaan.

Keksijä saa lopulta Robotin toimimaan, ja sen valot syttyvät. Robotti lähtee vaivalloisesti liikkeelle, se ei ole täysin kunnossa.

KOLMAS NÄYTÖS

Kohtaus 7

KEKSIJÄ ei huomaa, että KONNA ilmestyy hänen selkensä taakse, kun hän säättää vielä Robottia. KONNA kokeilee ensin koneen vauhtipyörän pyörittämistä ja alkaa sen jälkeen ryömiä robottiluukusta sen sisään.

VARJOKEKSIJÄ varottaa KEKSIJÄÄ heiluttamalla käsiään ja pomp-pimalla paikallaan. Keksijä kääntyy ja huomaa Konnan. Hän ottaa Konnan jaloista kiinni ja vetää tämän ulos koneesta.

KEKSIJÄ ja KONNA jahtaavat toisiaan, Keksijä yrittää estää Konnaa menemästä koneeseen. Lopulta Konna tönäisee Keksijää, joka kaatuu ja jää elottomana makaamaan lattialle.

VARJOKEKSIJÄ katsoo kamppailua huolestuneena koneesta. ROBOTTI pyörii kauhistuneena KONNAN kintereillä. Tämä heittää taas kankaan Robotin päälle, joka nukahtaa saman tien. Konna ryömii koneeseen.

VARJOKEKSIJÄ hyppää ulos koneesta ja leijailee laboratorion lattiaa pitkin KEKSIJÄN luo. Varjokeksijä pysähtyy Keksijän luokse ja sujah-taa Keksijän ruumiiseen. Keksijä virkoaa hitaasti ja nousee ylös.

KONNA on koneen sisällä ja yrittää saada sen toimimaan tarttumalla koneen rattaisiin ja pyörittämällä niitä. KEKSIJÄ katsoo koneen ulko-puolelta, kuinka KONNA horjahtaa ja kaatuu koneen sisällä, jääden koneen rattaiden väliin samalla tavalla kuin Keksijä aiemmin.

Koneen pyöriminen saa lisää kierroksia. Kone kuumenee ja räjähtää. KEKSIJÄ lentää hämmästyksestä selälleen.

Kohtaus 8

KEKSIJÄ nousee ylös ja ihmettelee tuhoutunutta konetta. Hän tunnustelee omaa uutta olotilaansa.

KEKSIJÄ ottaa muutamia kepeitä askeleita, joissa on uudenlaista sisäistä rauhaa, sekä samanlaista iloa kuin Varjokeksijän liikkumisessa aiemmin. Hän tanssii kokonaisen soolotanssin samassa mielentilassa. VARJOKEKSIJÄN hahmo pilkahtaa ajoittain Keksijän rinnalla.

Lopussa KEKSIJÄ ottaa Robotin kainaloonsa ja tarkastelee vielä hellästi sen saamia vaurioita. Hän ottaa näyttämön laidalta knallin ja kepin, antaa yleisölle lentosuukon ja lähtee laboratorion.

(Yleisön taputtaessa VARJOKEKSIJÄ tulee myös kumartamaan, ja ROBOTTI vilkuttaa valojaan yleisölle.

EPILOGI

(Esityspaikan aulassa, kun yleisö tulee ulos teatterisalista.)

Aulassa on TELEVISIO tai VIDEOSCREEN, jossa pyrii luuppina "tositv"-tyylinen videopätkä (kesto 2 minuuttia).

Kohtaus 1: KEKSIJÄ (knalli päässä ja keppi kädessä) kävelee ulos Lume-keskuksesta ROBOTTI kainalossaan. Keksijä pysähtyy ihmettelemään teknisiä keksintöjä (autot ym.), värjöttelee huhtikuisessa koleudessa ja ottaa muutamia tanssiaskkeleita.

Kohtaus 2: Keksijä ja robotti bussissa matkalla Espooseen.

Kohtaus 3: Kyltti jossa lukee "Teknillinen korkeakoulu, Automaatiotekniikan laboratorio". Keksijä ja robotti menevät sisään. Korkeakoulun TUTKIJA ottaa heidät vastaan. Tutkija avaa ROBOTIN ja korjaa sitä, sekä puhuu samalla siitä, millaista korjausta Robotti tarvitsee ym. Keksijä seuraa vierestä.

KÄSIKIRJOITUKSEN LIITE

Näyttämö

Näyttämö on laskettu ympäristöään alemmaksi. Se kuvaa keksijän laboratorion, ja siellä on seuraavat asiat:

Näyttämön takaosassa kankaiden peittämä kone (ikiliikkuja, leveys n. 7m ja korkeus n. 5.), jota keksijä rakentaa. Koneessa:

- välitasanne jonne esiintyjät pääsevät tikkaita pitkin
- vauhtipyörä joka törröttää koneen ulkopuolella
- kankaassa alhaalla pieni aukko, "robottiluukku" josta robotti pääsee kulkemaan

Koneen edessä lattiassa aukko, jossa alas johtavat tikkaat/portaat. Käynti koneen sisälle tapahtuu tämän luukun kautta.

Iso piirustus koneesta, jota keksijä rakentaa.

Vanhoja piirustuksia (kellastuneita, rutussa) lojumassa siellä täällä pitkin lattiaa.

Lamppu, joka antaa keksijälle piirustusten tarkasteluun tarvittavaa valoa.

Tikkaat näyttämön reunassa, johtavat ylemmälle tasanteelle.

Robottia peittävä kangas.

Keksijän knalli ja keppi.



kokitara ei suostunut toimimaan konsertin alussa.

Kaikkiaan April Jazzin konsertista jäi ristiriitainen maku. Alku meni aivan hatakoille, kun maestron legendaarinen laittikokitaran mykistyi lähtökäynninsä. Neljäntenä kuultiin *Hey! Bo Diddleyihin* mennessä kitara oli taas kunnossa ja lavalla alkoi vihdoin tapahtua. Varsinkin seuraavana soitettu *I'm a Man* oli mykistävää kuultavaa.

Sen jälkeen ajaututtiin taas puolivillalaisen jammailun keskelle, josta nousitiin vasta loppumetreillä. Setin viimeinen kappale *Who Do You Love* ja encorena kuultu *You Can't Judge a Book by Its Cover* antoivat aavistuksen siitä, mitä monet olivat tulleet konserttiin hakemaan: primitiivistä, rujooa ja innostavaa rock'n'rollia ja rhythm'n'bluesia.

Siinä hommassa Bo Diddley on amutaatuinen, uskoton ja kyllä, vielä viisikymmentä vuotta ensimmäisten levytystensä jälkeen.

Jarkko Jokelainen

TANSSI

Sympaattinen robottisatu

► **Umbr** Mediatekus Lumeen studionäyttämöllä. **Tanssi Ero** Vesterinen ja **Riku Immonen**, koreografia **Ilkka Kokkonen**, käsikirjoitus ja animaatiot **Markku Nousiainen**, musiikki **Petteri Mård**, äänet **Aura Neuvonen**,

valot **William Iles**, lavastus **Kaisa Rasila**, puvut **Sanna Levo**, robotti **Rollo Teknillinen korkeakoulu**.

Lumeen studionäyttämöllä nähtävä *Umbr* on sympaattinen pikku satu hassusta keksijästä ja tämän kiehtovasta maailmasta. Taiteellisessa oppimätytyössään Teatterikorkeakoulun tanssitaiteen laitokselle koreografi **Ilkka Kokkonen** ei ole lähtenyt tekemään tyyppilisesti minään tutkimusmatkaa tai muutoin ääriä kavaa liiketutkimaa – *Umbr* sopisi myös lapsille!

Teos on myös **Markku Nousiaisen** lopputyö Taide-teollisen korkeakoulun Media Labille, joten tanssin lisäksi nähdään elävää kuvaa ja animaatiota. Mukana on jopa Teknillisen korkeakoulun valmistama robotti **Rollo**, joka taisi esiintyä jo Hurjaruuthin Talvisirkuksessa taannoin. Kokenut esiintyjä siis.

Jippoilussaan Kokkosen ja Nousiaisen teos lähestyy nykysirruksen pienimuotoisia esityksiä. Esiintyjät kävelevät suoraan videokuvaan ja jatkavat siellä animoituina elämänsä. Varjot heitävät henkiin ja alkavat kiusata keksijää.

Studionäyttämölle on luotu mukavan vanhanaikainen tunnelma. Virtuaalinen ikkiliikkua heijastelee menneiden aikojen koneromantikkaa ja lapsuusfantasioita. Hilpeä kohtaus, jossa keksijä joutuu ikkiliikku-

jansa ratkaisiin, on velkaa **Chaplinin Nykyajalle**.

Eero Vesterisen esittämän keksijän luovuuspuuskat purkautuvat lajakaarisiksi liikeiksi, kuin konepiirustuksia avaruuteen veistäviksi hahmoitelmiksi. **Riku Immonen** roolia olisi voinut hieman selkiyttää ja fokuroida.

Kokkosen koreografian liikekieli maistuu ymmärrettävästi opinahjolleen. Oma liikemaailma odottaa esiin kaivamistaan.

Ideoista työryhmällä ei ole puutetta. Suuri plussa tulee näin viehättävän lapsellisesta ja fantastisesta aiheesta, joka ei yhden tanssiteoksen keinoin pyri ratkaisemaan kaikkia maailman ongelmia.

Jussi Tossavainen

TEATTERI

Nuoruusmuistoja paatoksella

► **Timo Kurvi: Young Jenkki. Ohjaus Anssi Valtosen, musiikin sovitus Ilkka Talasranta, esiintyjät Timo Kurvi ja Ilkka Talasranta. Vierailu Studio Pasilassa.**

Rapakon taakse on lähdetty lukemattomia kertoja, mutta onpa sieltä aina joku palannutkin. Yksi paluumuuttajista on **Timo Kurvi**, oman lauluiltaan sa **Young Jenkki**.

Studio Pasilassa vieraileva esitys on pienoinen pettymys. **Timo Kurvi** on säestäjänään **Ilkka Talasrannan** kanssa kohtuullisessa kuosissa, mutta idea tuntuu kulahtaneen matkan varrella.

Lauluillan lähtökohrana on kahden kulttuurin törmäys. Michiganin poika laulaa herttaisesti *Smile*, kun säestäjä lyö tuoppia pöytään ja vaatii tangoa. Illan säveltäjämiehin kuuluu yhtä lailla **Jean Sibelius**, **Hiski Salomaa** kuin **Don MacLean**.

Anssi Valtosen ohjaamassa esityksessä draama taittuu turhan ilmeisellä tavalla solistin ja säestäjän väliseksi ristiriidaksi. Kaiken lisäksi **Timo Kurvi** tuntuu kasvaneen roolistaan ulos kauan sitten.

Olisi jo aika tehdä jatko-osa. Laulava näyttelijä voisi keskittyä kahden kulttuurin törmäykseen omassa itsessään ja ensikokemusten sijasta tilittää pitemmän aikavälin kehitystä.

Lauri Meri

Verkligt och virtuell

DANS

Umbrä. Mediecentret Lume Studioscenen, Konstindustriella högskolan 23-4.

Umbrä – som på latin betyder skugga – är **Ikka Kokkonens** lärdomsprov från Teaterhögskolans institution för danskonst och samtidigt **Markku Nousiainens** satsarbete från Konstindustriella högskolans Media Lab.

I föreställningen möter de två dansarna (**Eero Vesterinen**, **Riku Immonen**) fysiska värld den virtuella världen: Genom en lucka i golvet kan man ta sig in i en annan dimension; in i ett maskineri av rullande kugghjul där man i våra stavar faller runt som Chaplin i *Modernerna* tider, hoppar runt som Donkey Kong i sitt spel, eller löper inne i ett kugghjul, som den stressade nutidsmänniskan i det hypertextnologiska samhällets ekorrhjul.

Det handlar om (för här handlar det verkligen om: det är en dansad liten berättelse) en uppfinnare och hans äventyr i teknologins och det virtuella världar, delvis förverkligade med animationens hjälp. Det förekommer referenser till renässansmänniskan, geometri, som **Leonardo da Vinci** som fortfarande i en och samma person kunde inkarnera både konstnären och ingenjören, ställd mot Chaplin-figuren; den bräckliga, milda, lutad mot sin kapp, han som drömmer konst, men blir ett offer för det modernas brutala själlöshet och hårda tempo.

Nåväl, allt detta låter ju vackert, men med konst har denna föreställning knappast att skaffa, åtminstone inte såsom **Markku Nousiainens** och **Anu Rajala** ursprungskoncept förverkligats. Det fysiska uttrycket i föreställningen är så övertydligt att det för tankarna till barnteater när den är som sämst.

Referenserna till barndomens fantasivärld, till saga och äventyrsberättelse är uppenbara, men tyder på en helt okritisk inställning till klichéer och maner. Det samma gäller på de flesta andra områden i föreställningen. Man har velat visa på det multimediala alla möjligheter. Och ok, det snurrar och det rullar och referenserna till olika fenomen inom konsten görs med sådan braskande övertydlighet att publiken säkert inte skall missa konstnärligheten i det hela. Idéer, men införda i en helhet där abstraktionsnivån ligger på 01. Var blev poängen? Referenser, visst. Symboler, visst. Ett hantverk där varje maska görs synlig med stora åtbördet, men därinunder? Den som tror att den lärt sig receptet på att göra ett konstverk har missförstått något grundläggande. Det känns bara som en alltför häftig ironi i det här sammanhanget att föreställningen uppförs på ett ställe som heter *Lume* (illusion, sken) och att föreställningen heter *Umbrä* (skugga). Det här är verkligen bara skuggan av och illusionen av ...

STELLA PARLAND

Spr till

TEATER

Viktor Palle: Tuntemat sotilas, Regi och scenografi: Paul Sirén. Koreografi: Paul Sirén. På scenen: Jan Korku, Korhonen, Marika Kiveliä, Fabian Sillén, Ja Söderholm. Labbet på föreställningar fram till

En liten experimentititeln *Tuntematias*

Viktor Palle bidrar hetsdebateras mod handlar om den finla identiteten. Palle förs ut den genom att lägga i identitetsbrickan – s brå. Det här leder get till en lek med identitetstenar: ska det nyfö

få svenska som mod också ryska som fader Pjärens huvudpersig på sin farfars s där han städar, både och bildligt talat. Många dammsugarslger sig den unge man get, kanske för att två alltför komplicerade har av ouppgjorda id fikter. Han drömmer rar sig bakåt i tiden, konflikt farfadern råk han skulle skjuta sin andra sidan gränsen själv bli pepprad son ne som helst.

En av de bästa poän det är ohållbart att f att bara språket skull identiteten. Det finns ra känslöbindningar ter som är omöjliga a som kan göra en tok kar i ett ölsligt motsa de till varandra.

Den finsk-ryske r ner ingen annan utvika "hullun papert", i

Petts

TEATER

Pettson och Findus tä Nordqvist. Bearbetning: Christian Lindroos. Teemu Loikas. Musiksign: Jukka Hammukairer. Tuula Laakso. I rol Skog och Anja Bargur atern i april och maj.

Det finns för närvar ligt utbud på barnteatadsregionen, men c tid plats för mera, i s svenska. Unga Teateri altra minsta handlar och hans katt Findu

i konst-absurda kade få-

la konst-att bäras-itionella förlorat nerande era mel-skan. har sku-istående r i rum-ers vill-arm och runkar dessa -präkslö-sig i ett an speci-eleganta erer sä-aren, ef-utställ-samma uppskru-