

Pelejä ja lisättyä teatteria

Pelit ovat saapuneet esittävään taiteeseen. Kuvaston, teemojen ja tarinoiden lisäksi pelit haastavat esittävää taidetta myös syvemmällä tasolla.

Tällä hetkellä Isossa-Britanniassa pisimmälle pelirakenteita esittävän taiteen saralla on kehittänyt teatteriryhmä *Coney*. Sen tuore johtaja **Tassos Stevens** on toiminut pitkään tuottajana, ohjaajana ja kouluttajana. Viime aikoina *Coney* on tullut tunnetuksi käsitellessään yhteiskunnallisia aiheita pelirakenteita hyväksikäyttävien esitysten kautta.

Coney on aiemmin käsitellyt talouskriisiä Lontoon Cityssä tapahtuvassa teoksessa 'A Tail of Two Cities' ja sisällissotaa teoksessa 'A Small Town Anywhere'. Marraskuussa ensi-iltansa saanut uusiin teos 'Early Days (of a better nation)' asettaa katsojat valtion raunioille rakentamaan uutta maata. Teos lähtee kiertueelle ympäri Britanniaa tänä keväänä samaan aikaan kuin myös Isossa-Britanniassa käydään vaalit.

Katsojan valta

"Tärkeintä on kokemus toimijuudesta", Stevens sanoo. Kysymys on siitä kuinka paljon katsojilla on valtaa vaikuttaa taiteelliseen teokseen. Aluksi *Coneyn* teokset antoivat valtaa katsojille selvästi vähemmän.

Nykyisin yleisö on teoksien keskiössä, ja se voi toimintaan osallistumisen lisäksi vaikuttaa näkyvästi teosten rakenteisiin esimerkiksi niin, että teoksen tarina muodostuu katsojilta kerättyjen tarinoiden mukaan. Improvisaatioteatterista tämä teatteri eroaa siten, että myös toiminnan toteuttavat usein katsojat - eivät näyttelijät. Uusimmissa teoksissa tosin toiminnan toteuttavat molemmat.

"Pelit ovat kuitenkin vain väline, eivät itsetarkoitus", Stevens painottaa. Pelien tarjoamat keinot vaan sattuvat motivoimaan ihmisiä tekemään asioita pidemmän ajan kuluessa.

Avaruus tavaratalossa

Suomessa pisimpään pelirakenteita ja esittävää taidetta on yhdistänyt *Elämyspuisto* – konsepti, joka aloitettiin Oulussa vuonna 2007. Jatkuvasti muuntuvan esityskonseptin ensimmäisen työryhmän muodostivat tämän jutun kirjoittaja, näyttelijä **Sami Henrik Haapala**, konseptisuunnittelija **Toni Alatalo**, ohjaaja **Janne Saarakkala**, pelisuunnittelija **Pekko Koskinen**, matkaopas **Don Walsh** sekä tuottaja, koreografi ja tanssija **Pirjo Yli-Maunula**. Tähän juttuun haastattelin Pekko Koskista.

Stevensin tavoin Pekko Koskinen puhuu peleistä systeemeinä. Viimeisin Koskisen oma pelisuunnittelua soveltava teos on *Social Space Agency SoSA*, jonka ensimmäinen toteutus tapahtui Sveitsissä keväällä 2014 *Auawirleben* – teatterifestivaalin tilausteoksena. Tässä teoksessa tavaratalo Bernissä muutettiin pelikentäksi, jossa osallistujat seikkailivat työryhmän antamien ohjeiden mukaan.

"Erialaisten systeemien määrä on kasvanut merkittävästi elämässämme", Koskinen sanoo. Hänen mielestään taide on perinteisesti keskittynyt niiden esittämiseen. Pelit keskittyvät nimenomaan systeemeihin, ja siksi niiden kautta voi Koskisen mukaan ymmärtää systeemeitä tavalla, johon pelkkään esittämiseen pyrkivä taide ei pysty.

Lisättyä teatteria?

Antroposeeni - monitodellisuuspelein taiteellinen johtaja **Jyrki Pylväs** ei puhu systeemeistä, vaan meille kaikille tutusta teknologiasta: puhelimesta.

Antroposeeni on *augmented reality* ('*lisätty todellisuus*') –teknologiaa käyttävä peli, jonka Pylväs on kehittänyt yhdessä seitsenhenkisen työryhmän kanssa. Peli käyttää hyväkseen *Robust North* –teknologiayrityksen kehittämää mobiilisovellus Arilynia. *Lisätty todellisuus* tarkoittaa tässä yhteydessä puhelimen kautta katseltavaa näkymää, jossa todellinen ja virtuaalinen todellisuus sekoittuvat.

Antroposeenin käyttöliittymä toimii älypuhelimien kautta, mutta paikkasidonaisuuden, elävien esiintyjien ja tapahtumaluonteen kautta se lainaa paljon esittävältä taiteelta, kuten lavastajaksi alun perin valmistuneen taiteellisen johtajansakin.

”Koen itse esityksen katsomisen useimmiten aika passivoivana”, Pylväs sanoo. Pylväs ei mielellään halua käyttää katsoja –sanaa lainkaan, vaan puhuu mieluummin käyttäjäkokemuksesta. Hänelle pelit mahdollistavat monipuolisemman käyttäjäkokemuksen: Pelaaja on katsojaa aktiivisempi.

Pylväällä pelisuunnittelu on tullut osaksi taiteellista työskentelyä juuri teknologian kautta. Häntä kiinnostaa teknologian mukanaan tuoma huima kulttuurinen muutos, joka on hänestä merkittävä aihe. Tämän aiheen käsittelyn muodon tulee vastata sisältöä, ja siihen ei tavallinen teatteriesitys taivu.

Kaikkia salaisuuksia pelistä ei voi paljastaa, mutta puhelimen paikannusteknologian avulla *Antroposeeni* vie pelaajan salattuihin paikkoihin Helsingissä ja Pylvään mukaan pyrkii luomaan ”virtuaalisen läsnäolon kokemuksen”. Viime kädessä Pylvästä kiinnostaa teknologia ihmisyyden ilmaisuna. ”Eivät eläimet tällaisia tee”, Pylväs nauraa ja viittaa puhelimeensa.

Myös pelit tulee haastaa

Pylväs löytää peleistä uutta muotoa taiteelle. Koskiselle ja Stevensille pelien ja esittävän taiteen yhdistäminen auttaa ymmärtämään syvemmin maailman monikerroksisuutta.

Vaikka pelit haastavat esittävän taiteen tottumuksia, sekä Stevens että Koskinen haluavat haastaa myös pelit. Stevensin mukaan yksi haasteista liittyy katsojan omalle ajattelulle varattuun tilaan. Pelit saavat parhaimmillaan osallistujan flow-tilaan, jossa maailma hetkeksi samalla häviää ja tulee vahvemmin läsnä olevaksi. Pelit siirtävät tämän esittävässä taiteessa perinteisesti esiintyjille varatun kokemuksen katsojan koettavaksi. Suuri haaste on Stevensin mukaan se, että myös kokemuksen käsittelylle tulee löytyä tila teoksissa. Tällöin kokemuksen merkitys syvenee.

Pelirakenteiden käyttäminen on kaiken kaikkiaan lisääntymässä taiteessa. Suomen esittävän taiteen kentällä pelit eivät ole toistaiseksi Ison-Britannian tavoin murtautuneet valtavirtaan. Osin tämä johtunee rahoituksesta. Isossa-Britanniassa Coney saa paikallista VOS-rahoitusta. Suomessa vakiintuneista ammattiteattereista pelisuunnittelun tarjoamia keinoja ei ole merkittävässä määrin käyttänyt hyväkseen vielä yksikään.

Sami Henrik Haapala

Kirjoittaja on näyttelijä, joka tekee taiteellista väitöskirjaa Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa aiheena osallistavat ja upottavat esitykset.