

**'Digitaalinen esitys' oli (pienimuotoisesti) immerstiivinen luentoesitys Eskus – Esitystaiteen keskuksessa 9. 2. 2019. Tämä on luennon teksti.**

## **DIGITAALISET ESITYKSET**

### **Taiteelliset digitaaliset strategiat esittävässä taiteissa**

Tämä teksti keskittyy taiteellisiin strategioihin Kaiken keskuksen teoksissa viimeisen 10 vuoden aikana digitaalisuuden näkökulmasta.

Keskityn erityisesti siihen miten digitaaliset välineet ja alustat ovat toisaalta antaneet mahdollisuuden kyseenalaistaa perinteistä yhteisesti jaetun ajan ja tilan esityskäsitystä ja toisaalta millaista vuorovaikutusta ja sitä kautta millaista politiikkaa nuo välineet ja alustat viestivät.

Kaikki nämä liittyvät eri tavoin myös immerssiivisyyteen.

Jaetulla ajalla ja tilalla tarkoitan tässä sitä, että yleisö on fyysisessä ('reaali')todellisuudessa jakamassa yhtä tilaa yhtä aikaa.

Pyrin käsittelemään taiteellisia strategioita käytännön esimerkkien kautta, jotta pysyn mahdollisimman lähellä käytännön taiteellista työskentelyä. Viittaan kuitenkin samalla toistuvasti strategioihin, joilla tarkoitan käytännön taiteellisen työn taustalla vaikuttavia tekemisen tapoja, jotka ohjaavat työskentelyä yli yksittäisten teosten. Vaikka nämä tässä tekstissä kenties hieman keinotekoisesti erotetaan kahdeksi eri asiaksi niin taiteellisessa työssä ne limittyvät ja ovat läsnä samanaikaisesti.

Politiikka on teoksissa - aivan viimeisintä lukuun ottamatta - vain harvoin ollut suoran käsittelyn kohteena. Koska yleisöä osallistavat teokset kuitenkin aina ehdottavat hyvin tietynlaisia yhdessä olemisen muotoja, ne myös ehdottavat tietynlaista politiikkaa. Tämä politiikka piilee kuitenkin usein teosten mekanismeissa, vuorovaikutuksen rakenteissa, joiden kautta yhdessä olemista toteutetaan. Viimeisin teos kuitenkin ehdottaa politiikkaa osin myös hyvin suorasti.

### *Kaiken keskus*

Ensin lyhyesti Kaiken keskuksesta: Kaiken keskus on perustettu vuonna 2015. Se jatkaa aiemmin Kadonnut kaupunki Oy:n ja Elämyspuiston nimillä tehtyä taiteellista työtä, jota on tässä todellisuudessa tehty vuodesta 2007 lähtien. Ryhmän taiteelliset teot nousevat esittävästä taiteesta, mutta ne pyrkivät haastamaan totunnaisia tapoja tehdä taidetta – mukaan lukien sen jaottelua perinteisten taiteenlajien mukaisesti. Tällä hetkellä tämä kyseenalaistamisen tavoite ilmenee erityisesti luomalla moninaisempia yleisösuhteita, yhdistämällä taidetta ja tiedettä, miksaamalla taidetta ja uusia teknologioita sekä kehittämällä taiteellisesti haastavia peliratkaisuja.

Ryhmään kuuluu tällä hetkellä 13 jäsentä, joiden taustat vaihtelevat antropologeista näyttelijöihin ja pukusuunnittelijoista pedagogeihin.

En esittele tässä ryhmän kaikkia teoksia, vaan olen poiminut niistä kolme, jotka edustavat eri strategioita, joita soveltaen teknologiaa on käytetty osana esittävän taiteen teoksia. Olen valinnut

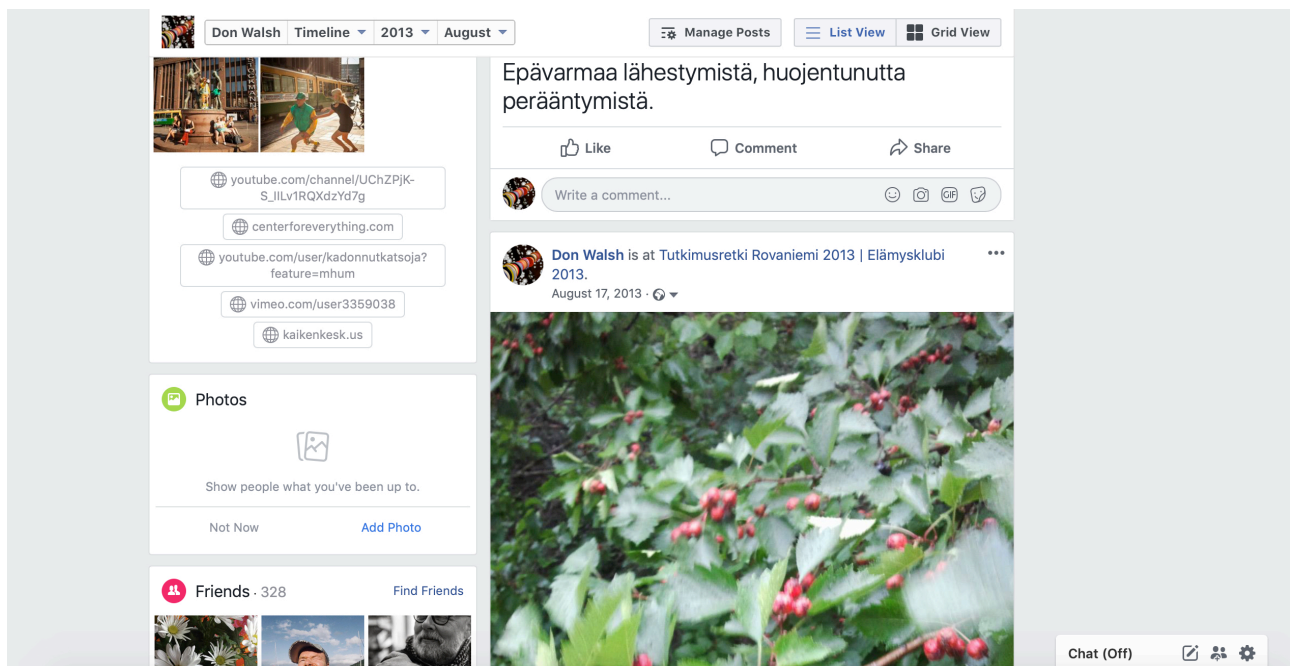
teokset sen mukaan miten ne tuovat esille erityisesti erilaisia vuorovaikutuksen ja immersivisyyden ulottuvuuksia.

Näiden kautta toivottavasti piirtyy jonkinlainen karkea kartta tähän mennessä käytetyistä taiteellisista digitaalisista strategioista. Kaikissa näissä teoksissa teknisestä toteutuksesta ovat vastanneet muut taiteilijat. Omaa vastuualuettani teoksissa ovat olleet nimenomaan taiteelliset strategiat ja siksi keskityn tässä tekstissäkin painottuneesti niihin enkä erittelemään teknologisia innovaatioita, vaikka niitäkin olemme tehneet osana eri toteutuksia.

Olen kutsunut tekemäämme työtä taiteelliseksi hakkeroinniksi. Ensin muutama sana mitä tarkoitan tällä termillä Kaiken keskuksen yhteydessä. Johtuen resursseista - mutta myös halusta kyseenalaistaa olemassa olevia isoja teknologisia järjestelmiä ja niiden käyttötapoja - olemme useimmiten käyttäneet valmiita alustoja. Useimmiten olemme leikkineet erityisesti ohjelmointirajapintojen kanssa eli nivoneet näitä alustoja omilla tavoillamme teoksiimme.

Ensimmäisen kerran teimme näin jo ensimmäisessä laajamittaisessa teoksessamme *Elämyspuisto Oulu 2008*, jossa sovelsimme Google Mapsin käyttöliittymää luodaksemme oman, paljon todellisemman version Oulusta. Aloitan kuitenkin tämän luennon teosesittelyt myöhempää vuodesta 2013.

### Tutkimusretki Rovaniemi vuonna 2013



*Kuvakaappaus Don Walshin Facebook-feedistä. Kuva: Don Walsh.*

Tutkimusretki Rovaniemi vuonna 2013 toteutettiin apurahoituksella, mutta myös yhteistyössä Tanssiteatteri Rimpparemmen kanssa.

Retken tavoitteena oli tutkia Rovaniemeä esityksen ja digitaalisen käyttöliittymän avulla. Vuosi 2013 oli vielä Facebookin kuherruskuukautta ja sen käyttö oli sävyttynyt pääosin myönteisesti. Se oli jotain suhteellisen uutta, mutta kuitenkin jo tarpeeksi yleisesti suuren yleisön tavoitettavissa, jotta se voitiin valita pääasialliseksi digitaaliseksi alustaksi.

Peli käytti tekosyynä kehystä, jossa Elämyspuistojen luoja Don Walsh oli kadonnut muinaiseen Rovaniemeen ja yleisön tuli kerätä tietoa muinaiseen sosiaalisen median palveluun Facebookiin siltä varalta, että myös heidät unohdettaisiin. Kehyksellä ei ollut perinteistä merkitystä draaman keskiönä, vaan se toimi ikään kuin tekosyynä toiminnalle.

Tavoitteena oli tuoda immerstiivinen esitys julkiseen tilaan, mutta myös toteuttaa pienillä resursseilla pienimuotoinen installaatio, ja molempien yhdistelmässä retkeilijöiden kaupunkia tutkivat postaukset paljastaisivat uuden näkökulman kaupunkiin, kutsuisivat kyseenalaistamaan tapojamme käyttää sosiaalista mediaa ja loisi vahvan kokemuksellisuuden.

Esitys alkoi ulkona kaupungilla, jolloin kaikki pelaajat kirjautuivat samaan FB-profiiliin. Teknisesti käytimme Facebookin ohjelmointirajapintaa. Olin ihmeissäni kuinka paljon tietoa Facebookista sai kaapattua ulos rajapinnan kautta ilman, että käyttäjät olivat siitä tietoisia. Tämän rajapinnan kautta kaapattava käyttäjätieto on samaa tietoa mikä mahdollisti vuosia myöhemmin myös Cambridge Analytican väärinkäytökset skandaalissa, joka auttoi sekä valitsemaan Yhdysvalloille äärioikeistolaisen presidentin että erottamaan Iso-Britannian EU:sta.

Niille, jotka eivät ole tietoisia tapauksesta: Cambridge Analytica keräsi Facebookin käyttäjätietoa ja sen avulla kohdensi propagandaa niille käyttäjille, joiden analysoitiin olevan meilipiteiltään ja äänestyskäyttäytymisensä puolesta haavoittuvimmassa asemassa. Täältä löytyy Guardianin artikkeli, jossa *whistleblower* Christopher Wylie myöntää asian avoimesti:

<https://www.theguardian.com/uk-news/2018/mar/27/brexit-groups-had-common-plan-to-avoid-election-spending-laws-says-wylie>

Vaikka näin globaalin ilmiön linkitys taiteelliseen työhön, joka pääasiassa tapahtui Rovaniemellä voi tuntua rajulta niin tämä on myös yksi syy keskittyä strategioihin ja vuorovaikutuksen mekanismeihin: Facebookissa tai muissa sosiaalisissa medioissa kyse ei ole vain siitä mitä näet, vaan siitä millaiseen vuorovaikutukseen sinua mekanismin kautta järjestelmällisesti opetetaan.

Keskustelun aiheena olevassa taiteellisessa työssä esitys tapahtui toisaalta julkisessa tilassa ja toisaalta se laajentui esitykseksi Facebookissa, jossa kaikki Donin ystävät näkivät mitä Donin profiilissa tapahtui. Syvemmällä mekanismin tasolla kyse oli siitä miten käytämme sosiaalista mediaa, millaista sosiaalisuutta se ehdottaa ja mitkä ovat tämän vuorovaikutuksen mahdolliset seuraukset. Oleellista oli rohkaista ihmisiä kyseenalaistamaan meille tarjottuja sosiaalista todellisuuttamme enenevässä määrin muokkaavien palvelujen käyttötapoja.

## Superolennot Rovaniemi ja Helsinki



*Osa teoksen grafiikkaa, josta näkee sekä teoksessa pidempään mukana olleita nuoria sekä prosessin mukana vastaan tulleita. Kuvat: Arttu Nieminen. Graafinen suunnittelu: Marko Mäkinen.*

Koska nämä digitaaliset palvelut muokkaavat ja opettavat meitä tietynlaiseen käyttäytymiseen, koimme tärkeäksi työskennellä niiden kohdeyleisöjen kanssa, jotka toisaalta olivat näiden palveluiden suurkuluttajia ja joille toisaalta ei ollut tuolloin tarjottu juuri lainkaan osallistavaa ja immersivistä esitystaidetta.

Tämän pariin pääsimme nuorille ja nuorten kanssa toteutetussa teoksessa Superolennot, sekä Rovaniemellä vuonna 2014 että Helsingissä vuonna 2015 osana esitystaiteen tuotantotalo Mad House Helsingin ohjelmistoa. Tähän prosessiin kuului antropologisen kenttätönnä keinoja hyödyntänyt tutkimusprosessi, työskentely kolmen eri nuorisoteatteriryhmän kanssa, instagrammin ohjelmointirajapintaa hyödyntänyt pelirakenne ja kaiken huipentanut immerstiivinen esitys, joka käytti tanssiklubia lopullisen ulostulon muotona. Instagram toimi alustana, jota käytettiin sekä työskentelyn välineenä työpajoissa nuorten kanssa, osana pelirakennetta että ohjaamaan visuaaleja tanssiklubilla.

Teoksessa nuorille luotiin mahdollisuus itse suunnitella immersiviä esityksiä ja muutenkin tarkoitus oli osallistaa nuoria mahdollisimman monin eri tavoilla läpi koko prosessin. Kyse ei ollut ainoastaan nuorista taiteen kohteena, vaan vahvasti myös suunnittelijoina, tekijöinä ja toimijoina. Tämä oli keskeinen osa Superolentojen taiteellista strategiaa.

Työpajoissa nuorille annettiin tyhjät feikkiprofiilit, jotka jaettiin pienille ryhmille. Nuoret täydensivät profiileja, mutta myöhemmin tämä materiaali myös kaapattiin salaiseen huoneeseen lopullisella klubilla. Feikkiprofiilit toimivat ikään kuin teatterin naamioityöskentelyn tavoin, jolloin profiilit loivat

tilaa myös nuorten omalle profiiliin karnevalistiselle väärinkäytölle. Väärinkäytöllä tässä yhteydessä tarkoitan sitä, että profiilia käytettiin eri tavalla kuin Instagram – tai FB, joka sen tällä hetkellä omistaa – on tarkoittanut sitä käytettävän. Myös IG:n ohjelmointirajapintaa käytettiin eri tavoin kuin mihin sitä on tarkoitettu eli sovellettiin sitä osaksi taiteellista toteutusta ja tehtiin yksityisestä julkista.

Tässä yhteydessä on hyvä tarkentaa, että olimme todella tarkkoja väärinkäytön eettisten periaatteiden suhteen: kenenkään yksityistä materiaalia ei julkaistu ilman, että he tiesivät, että sitä käytetään osana taiteellista teosta.

Jos haluat itse katsoa instagrammista osaa nuorten tuottamasta materiaalista Helsingin toteutuksessa niin voit etsiä sitä hashtagilla **#superjuhlaa**.

Teoksen prosessin kautta meille avautui monia nuorten tapoja kommunikoida, joita emme olleet niinkään suunnitelleet vaan pyrkineet luomaan niille tilaa kehkeytyä osana teosta. Yksi näistä oli IG:n käyttö. Loimme sinne profiileja ja ehdotimme tiettyjä tapoja pelata niillä, mutta nuoret myös alkoivat nopeasti kyseenalaistaa näitä käyttötapoja ja erityisesti kokeilla käytön rajoja. Tavallaan he tekivät samaa mitä mekin pyrimme tekemään – kyseenalaistivat ja ehdottivat toisenlaisia tapoja käyttää tätä nimenomaista alustaa.

Nämä tavat käyttää alustaa myös viestivät omanlaista olemisen tapaansa. Esittävän taiteen puolella kehollisuus usein asetetaan vasten digitaalisuutta ja fyysinen todellisuus esitetään ikään kuin todempana ja aidompana kuin digitaalinen. Koska työryhmämme koostui sekä mediataiteilijoista että esittävän taiteen tekijöistä, nämä vastakkainasettelut tuntuivat jo lähtökohtaisesti keinotekoisilta eivätkä tuntuneet vastaavan meidänkään kokemusta todellisuudesta.

Yksi konkreettinen esimerkki tästä oli itse klubitapahtuma prosessin huipentumana. Tilassa tapahtui nuorten tekemiä esityksiä, siellä tanssittiin, nuoret dj:t soittivat musiikkia ja IG muodosti oman kerroksensa tähän todellisuuteen. IG vaikutti tilan visuaalisuuteen, joten se ei myöskään koskaan eriytynyt erilliseksi alueekseen irti jaetusta fyysisestä todellisuudesta, vaan toi siihen yhden kerroksen lisää ja laajensi sitä myös ajallisesti.

Voit katsoa lyhyen tallenteen loppuklubista täältä:

<https://vimeo.com/204569488>

Joskus kun klubilla tila saattoi pelkkää fyysisyyttä katsovalle tarkkailijalle vaikuttaa hiljaiselta, IG:ssä tapahtui todella paljon. Meille tämä ei ollut negatiivinen asia, vaan yksi ulottuvuus nuorten tavassa olla olemassa. Digitaalinen kerros ei ollut huonompi, vähempiarvoinen tai 'vähemmän läsnä' oleva kerros vaan ainoastaan toisenlainen. Se antoi erilaisille nuorille erilaisia tapoja olla läsnä tilassa sillä tavalla kuin he halusivat.

Tässä vaiheessa on hyvä muistuttaa, että emme kriittisinä taiteilijoina ole naiiveja digitaalisuuden ongelmien suhteen – niitä on paljon – mutta niin on fyysisyydessäkin. Yksinkertainen vastakkainasettelu on juuri sitä – liian yksinkertaista todellisuuksien moninaisuuksien rinnalla.

## Koneälypuolue



*Osa teoksen grafiikka samaan aikaan kun Suomessa käytiin presidentinvaaleja. Graafinen suunnittelu: Marko Mäkinen.*

Todellisuuksien moninaisuudet ja niiden jatkuva laajentaminen on myös Koneälypuolueen alkuperäisen ajatuksen takana. Tämä teos syntyi aloitteestani ja lopullinen konsepti kehitettiin yhdessä neljän eri maan itsenäisten esitystaide- ja teatteriryhmien toimesta. Alun perin lähdimme hakkeeroimaan uutta keinoälyllä toimivaa barbieta, mutta koska se ilmestyessään sai vastaansa välittömästi valtaisan kritiikin, koimme, että tuo kritiikki ei ole enää meidän tehtävämme.

Samaan aikaan kansainvälinen konservatismien aalto pyyhki halki koko planeetan. Koimme mukana olevien taiteilijoiden kanssa, että vasemmisto ja vasemmistoon usein identifioituvat taiteilijat olivat jumantaneet populismin kauhisteluihin. Uusia poliittisia ajatuksia ei tuntunut löytyvän sen enempää oikealta kuin vasemmaltakaan.

Kaikki mukana olevat ryhmät olivat myös miksanneet jo pitkään esittävää taidetta ja digitaalisuutta omilla tavoillaan. Meitä yhdisti kokemus siitä, että digitaalisuutta usein demonisoitiin esittävän taiteen puolella – sitä pidettiin automaattisena pahana ja läsnäolon ja kehollisuuden vastakohtana. Kehitimme jopa oman termin, joka kuvasi tätä ennakkoluuloa - kutsuimme sitä antikyberismiksi. Meitä kiinnosti etsiä toisenlaista lähestymistapaa digitaalisuuteen ja silti välttää myös teknologiateollisuuden usein linkittyvä tyhjä hypetys.

Tavoitteenamme oli ajatella koneälyn aiheuttamia yhteiskunnallisia muutoksia helppoja ratkaisuja pidemmälle ja toisaalta myös leikkisästi kyseenalaistaa siihenastinen tapamme keskustella eri identiteeteistä ja yhdenvertaisuudesta. Jos otamme vakavasti kysymyksen koneälyn johtamasta puolueesta, meidän tarvitsee matkalla sinne miettiä ensin monia muita itse asiassa paljon kiinnostavampia kysymyksiä, kuten: Koska koneäly voi saada ihmisoikeudet (vaikka niitä ei silloin toisaalta voisikaan enää kutsua ihmisoikeuksiksi, vaan koko määritelmää pitäisi laajentaa)? Miten

koneäly kokee seksuaalisen identiteettinsä jos hän ei ole rajoittunut samanlaisiin kehollisiin ominaisuuksiin kuin ihminen (vaikka seksuaalisuus ei rajoitukaan kehollisiin ominaisuuksiin)?

Kysymykset ja keskustelut teoksen äärellä linkittyivät myös todellisiin tämän hetken poliittisiin kysymyksiin autonomiset aseet kieltävän kansainvälisen sopimuksen puuttumisesta ja sosiaalisen median osittain aiheuttamasta Donald Trumpin valtaannoususta ja Brexitistä. Tietokoneavusteinen propagandan yhdistäminen koneälyyn on nostanut esille merkittäviä vaaroja demokratialle. Tämä vaara ei ole science fictionia kun sen yhdistää siihen, että Facebook toimii periaatteessa koneällyn tavoin kerätessä meistä jatkuvasti valtavan määrän tietoa. Myös Google on tietääkseni alun perin aloittanut koneäly-yrityksensä.

Viime vuonna toteutetussa Koneälypuolueen Suomen ensi-illassa sovelsimme konkreettisesti kolmea erilaista valmista koneälyä, joita nivoimme teoksiin jälleen ohjelmointirajapintojen kautta. Loimme osallistavan ja immerstiivisen teoksen, jossa yksi keskeinen osa olivat poliittiset keskustelut, joita koneälyt analysoivat. Näin koneäly näyttämölistettiin – tietääkseni ensimmäistä kertaa Suomessa – ja sille luotiin hento oma toimijuus. Teknisesti käytimme toteutuksessa myös Twitteriä ja sen rajapintaa, koska Twitter on muodostunut poliittisesti merkittäväksi alustaksi.

Palaan kuitenkin puolueeseen, koska se tuo esille kenties laajimmassa muodossa millaisten strategioiden kanssa leikimme ja miten niitä sovellamme.

Koneälypuolueen kuvaus on lyhyesti tämä:

’Elämme parhaillaan ennennäkemätöntä globaalien, poliittisten ja ekologisen kriisin aikaa. Inhimillisellä päätöksenteolla on takanaan pitkä epäonnistumisen historia. Koneälypuolueen kautta meillä on mahdollisuus kokeilla käytännössä uusia lähestymistapoja kohtaamiimme haasteisiin kysymällä olisiko ihmisten aika väistyä ja antaa toisenlaiselle älykkyydelle mahdollisuus johtaa meitä kaikkia paremmin?’

Vaikka kuvauksessa leikitään tietyn utopian ja provokaation kanssa, teoksessa on myös kyse siitä, että tulisimme tietoisemmaksi järjestelmistä, jotka jo vaikuttavat todellisuuteemme erittäin laajalti. Nämä ovat järjestelmiä, jotka eivät tällä hetkellä suurelta osin ole demokraattisen päätöksenteon alaisia, mutta vaikuttavat merkittävästi poliittisiin päätöksiimme.

Tietyllä tavalla juuri tästä on kokonaisuudessaan kyse kaikissa Kaiken keskuksen teoksissa suhteessa digitaalisuuteen: haluamme ymmärtää järjestelmiä, jotka jatkuvasti määrittelevät suuressa määrin todellisuuttamme, mutta samalla haluamme kyseenalaistaa näitä toimintatapoja ja ehdottaa vaihtoehtoja.

Kaikki strategiat, joista olen tänään kertonut voi tiivistää seuraavaan ajatukseen: meillä on aina enemmän vaihtoehtoja kuin ne, joita meille tarjotaan ainoana vaihtoehtoina.

**Teosten työryhmät:**

**Digitaalinen esitys:** Sami Henrik Haapala ja Kaisa Kemikoski. Suuri apu: Fredrika Visuri.

**Tutkimusretki Rovaniemi:** Arttu Nieminen, Sami Henrik Haapala, Don Walsh ja Aku Meriläinen. Esiintymässä myös Tanssiteatteri Rimpparemmiin Anni Pilhjärta, Helmi Järvensivu ja Henri Haakana.

**Superolennot:** Arttu Nieminen, Sami Henrik Haapala ja Aku Meriläinen. Helsingissä lisäksi Kaisa Kukkonen.

**Koneälypuolue:** Sami Henrik Haapala, Aku Meriläinen, Kaisa Kemikoski ja Paula Lehtonen. Median ajo esityksessä sekä videotaltiointi: Eero Tiainen. Apu äänen osalta: Sami Tammela. Graafinen suunnittelu ja valokuvaus: Marko Mäkinen. Suuri apu: Fredrika Visuri.