

Milla Hilke

Esitykseen uponneena

Immersiivisten esitysten keskeisiä piirteitä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Teatteri-ilmaisun ohjaaja

Esittävän taiteen koulutusohjelma

Opinnäytetyö

12.5.2017

Tekijä(t) Otsikko	Milla Hilke Esitykseen uponneena – immersiiivisten esitysten keskeisiä piirteitä
Sivumäärä Aika	23 sivua 12.5.2017
Tutkinto	Teatteri-ilmaisun ohjaaja
Koulutusohjelma	Esittävän taiteen koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	
Ohjaaja	Irene Kajo, TeM
<p>Tämä opinnäytetyö esittelee immersiiivisten esitysten ominaispiirteitä ja aiheeseen keskeisesti liittyvää terminologiaa. Työn tarkoitus on luoda lukijalle selkeää ja jäsenelty kuva siitä, mitä immersiiivisillä esityksillä tarkoitetaan.</p> <p>Immersiiivisyyteen liittyviä käsitteitä havainnollistetaan sekä kansainvälisesti tunnettujen immersiiivisten esitysten kautta että kuvailemalla kirjoittajan omia havaintoja ja katsojapalautteita sellaisista esityksistä, joissa hän on itse ollut mukana. Tekijänäkökulma kulkee rinnakkain osallistujakokemusten kuvausten kanssa. Kaikki teoksessa esimerkkeinä käytettävät esitykset eivät ole puhtaasti immersiiivisiä, vaan opinnäytetyö kuvaa immersion luomisen keinoja myös sellaisia esityksissä, joissa on selkeitä ei-immersiiivisiä osioita. Immersiiivisyyttä ei tässä työssä nähdä genrenä tai tyyliä, vaan sitä käsitellään ennemminkin ilmiönä ja kokemuksena fenomenologisesta näkökulmasta. Työssä käytetty lähdekirjallisuus tukee tätä lähestymistapaa.</p> <p>Työ koostuu kolmesta osasta. Ensimmäisessä osassa määritellään immersiiivisyyden käsitettä, kuvaillaan immersiiivisen esityskokemuksen luonnetta yleisesti ja avataan ominaispiirteiden ja keinojen historiallisia taustoja. Toinen osa kuvaa immersiiivisiin esityksiin liittyviä ominaispiirteitä kuten omamaailmaisuuuden käsitettä ja esitysten suhdetta aikaan ja kestollisuuteen. Kolmas osa käsittelee immersiiivisten esitysten yleisösuhdetta ja osallistuvan toiminnan aikaansaamisen keinoja.</p> <p>Työn lopuksi todetaan immersiiivisten esitysten yhä yleistyvän suomalaisen esitystaiteen kentällä ja pohditaan immersiiivisen teatterin tulevaisuutta Suomessa.</p>	
Avainsanat	esitys, teatteri, immersiiivinen teatteri

Author(s) Title	Milla Hilke Immersed in the performance – the main characteristics of immersive performances
Number of Pages Date	23 pages 12 May 2017
Degree	Drama Instructor
Degree Programme	Performing Arts
Specialisation option	
Instructor(s)	Irene Kajo
<p>This thesis presents the characteristics of immersive performances and the terminology related to the topic. The purpose of the work is to provide the reader with a clear and structured view of what is meant by immersive performances.</p> <p>Concepts related to the immersion are presented through both internationally-known immersive performances and by describing the writer's own observations and feedback from the performances in which she herself has been involved. Both the perspective of an author and the participant are present. All presentations used in the work are not purely immersive, but the thesis describes the means of creating immersion also in performances with clear non-immersive partitions. In this work, the term "immersiveness" is not seen as a genre, but rather treated as a phenomenological phenomenon. The source literature used in this work supports this approach.</p> <p>The work consists of three parts. The first part defines the concept of immersion, describes the nature of the immersive experience in general, and opens up the historical backgrounds of the characteristics and means of the immersive theatre. The second part describes the characteristics of immersive performances, such as the concept of 'in-it's-own-world' and its duration. The third part deals with the audience participation and phenomena around the experience of the audience.</p> <p>At the end of the thesis, it is suggested that immersiveness is constantly increasing in the Finnish field of performing arts. The third part also reflects on the future of the immersive theater in Finland.</p>	
Keywords	performance, theatre, immersive theatre

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mitä immersiiivisyys tarkoittaa?	2
2.1	Upottava esitys	2
2.2	Kokemuksen sisällä	3
2.3	Historiaa	6
3	Upottavan maailman ainekset	6
3.1	Oma, uniikki maailma	7
3.2	Eksessiivisyys ja intiimiys	12
3.3	Kestollisuus	13
3.4	Yhteinen salaisuus	14
4	”Miten tässä esityksessä ollaan?”	15
4.1	Esityksen käyttöliittymä	16
4.2	Yleisö- ja osallistujasuhde	17
4.3	Kutsut	19
5	Lopuksi	21
	Lähteet	23

1 Johdanto

Immersiivisyys, moniaistisuus ja teoksen maailmaan upottaminen on viime vuosina tehnyt voimakkaasti tuloaan suomalaisen esittävän taiteen kentälle, mutta aiheesta on tois-
taiseksi julkaistu hyvin vähän suomenkielistä materiaalia. Yksittäisten artikkeleiden ja te-
atterikritiikkien lisäksi ainoa löytämäni suomenkielinen aihetta käsittelevä julkaisu on
Meiju Lampisen vuonna 2017 julkaistu pro gradu -tutkielma *Immersiivisen esityksen
käyttöliittymä*. Koska immerstiivisten esitysten määrän kasvu on selkeästi havaittavissa
mutta suomenkielinen materiaali hyvin vähäistä, koen aiheesta kirjoittamisen tärkeäksi
ja ajankohtaiseksi.

Tärkein syy opinnäytetyöni aihevalintaan on sen keskeisyys omassa elämässäni. Olen
kasvanut teatterintekijäksi ajassa, jossa genrejen ja tyyllilajien yhdistely ja sekoittuminen
ovat arkipäivää. Vaikka teatterin traditio ja perinteisen näyttämön keinot ovat minulle tut-
tuja, olen yhtä lailla saanut kokea ja tehdä vuorovaikutteisia, liikkuvia ja paikalllähtöisiä
esityksiä ilman, että olen tuntenut olevani erityisen voimakkaasti marginaalissa. Myös-
kään omat esitysideani eivät yleensä pelaa draamanäytelmän säännöillä. Useimmiten
ne koostuvat kuvista, hetkistä ja aistielämyksistä, joissa esimerkiksi mediataide, perfor-
manssi, musiikki, kaupunkitaide, kirjallisuus ja vuorovaikutus yhdistyvät kokemukseksi,
jolla saattaa olla juonellisesti jossain määrin eheä narratiivi tai sitten ei. Huomaan olevani
yhä kiinnostuneempi moniaistisen, aktiivisen kokemuksen tuottamisesta ja osallistujan
mahdollisuuksista vaikuttaa kokemukseensa itse. Käytänkin tässä opinnäytetyössä ha-
vainnollistavina esimerkkeinä paitsi tunnettujen ryhmien (Punchdrunk, Secret Cinema)
teoksia myös sellaisia immersiviisiä piirteitä sisältäviä esityksiä, joiden valmistusproses-
sissa olen itse ollut mukana. Tekijän näkökulmasta tarkastelen sekä esitysten lähtökoh-
tia ja tavoitteita että niiden sisältämiä immersion luomisen keinoja. Näkökulmani on siten
fenomenologinen eli omiin aistihavaintoihini ja kokemukseeni perustuva. Osallistujien
kokemuksia kuvaan katsojapalautteiden ja esityksistä julkaistujen kritiikkien kautta.

Esittelen opinnäytetyössäni immersivisten esitysten ominaispiirteitä ja jäsenän aihee-
seen liittyvää terminologiaa konkreettisten esimerkkien kautta aiheeseen liittyvään läh-
dekirjallisuuteen nojaten. Tätä opinnäytetyötä kirjoittaessani teatteritaiteen maisteri Sami
Henrik Haapala valmistelee aihetta näyttelijäntyön näkökulmasta käsittelevä tohtorintyö-
tään Taideyliopiston Teatterikorkeakoulussa. Tutkimus ei ollut tämän työn käyttöön saa-

tavissa, mutta uskon sen olevan jatkossa aihetta käsittelevän suomenkielisen tutkimuksen ja esitysanalyysin perusteos. Myös englanninkielinen tutkimus aiheen ympärillä on myös hyvin tuoretta; tärkein lähteeni, Josephine Machonin *Immersive Theatres* on julkaistu vuonna 2013. Immersiivisyys-termin käyttö onkin ilmestynyt akateemiseen tutkimukseen ja taiteeseen vasta vuoden 2004 aikoihin ja teatterikritiikkeihin vuonna 2007 (Lampinen 2017, 4).

Käsittämäni ilmiö on siis hyvin tuore ja kytkeytyy 2000-luvun laajempaan pelillistymisen ja elämysteollisuuden kasvuun länsimaissa. Sivumani esitystutkija Adam Alston esittää erinomaisia kriittisiä puheenvuoroja immerssiivisten esitysten neoliberalismista ja esimerkiksi esitysten tuotesijoittelusta useissa artikkeleissaan ja teoksessaan *Beyond Immersive Theatre* (2016). Tästä työstä on kuitenkin rajattu pois immerssiivisten esitysten yhteiskunnallinen ja poliittinen analyysi. Työ ei myöskään käsittele immerssiivisiä esityksiä pelillisten mekanismien tai teknologian käytön näkökulmasta, vaan keskittyy kuvailemaan immerssiivisten esitysten keskeisiä ominaispiirteitä ja jäsentämään aiheeseen liittyvää terminologiaa konkreettisten esimerkkien kautta.

2 Mitä immerssiivisyys tarkoittaa?

2.1 Upottava esitys

Yksi tavallisimmin käytettävissä vertauksista immerssiivisestä kokemuksesta puhuttaessa on kuvaus sukeltamisesta. Machon kuvailee kokemusta seuraavasti:

Remember what it is like to be immersed in water; to lie back slowly and put your head underwater in the bath. The muted sensation of being submerged in another medium, where the rules change because if you were to breathe as normal your lungs would fill with water; so you have to hold your breath, feeling the buoyancy of your body in this new realm, attending to every moment of what this new experience offers. (Machon 2013, xiv.)

Veden alla olemme kokonaan uuden maailman sisällä ja ympäröiminä tavalla, joka poikkeaa merkittävästi arkikokemuksestamme maan pinnalla. Näkömme on sumeampi, kuulomme vaimeampi ja arjen totuttu ilmanpaineen aistimus muuttuu ilmaa raskaamman veden paineeksi. Vaikka olemme edelleen samassa tutussa kehossamme, se liikkuu eri tavalla ja tuntuu erilaiselta totutun painovoiman ja kitkan muuttuessa. Tämä synnyttää meissä toimintatapoja, jotka eivät maan pinnalla tuntuisi luontevilta tai eivät edes olisi

mahdollisia ilman näitä juuri näitä erityisolosuhteita. Tilanteen säännöt ovat yksinkertaisesti erilaiset niin fyysisesti kuin psykologisestikin. (Machon 2013, xiv; Bishop 2010, 14.)

Englanninkielisen *immersion*-termi tarkoittaa suomeksi upotusta, uppoamista tai peitty mistä (Pienehkö sivistyssanakirja 2017). Vaikka terminologia onkin Suomessa vakiintu massa immersiiivinen-lainasanan käyttöön, immersiiivisistä esityksistä käytetään jossain määrin myös nimitystä *upottavat esitykset*. Esimerkiksi Facebookissa immersiiivisten esi tysten tekijät ja seuraajat viestivät ryhmässä nimeltä *Immersive Finland | Upottava Suomi*, ja esityksiä mainostetaan kyseisessä ryhmässä usein sukeltamiseen, uppoami seen ja vedenalaiseen maailmaan liittyvin termein ja emojiin (Immersive Finland | Upot tava Suomi 2017).

2.2 Kokemuksen sisällä

Immersiivisyyttä ei Machonin (2013, xvi) mukaan kannata tarkastella niinkään genrenä vaan deskriptiivisenä, kuvailevana terminä. Monissa esityksissä voi olla immersiiivisiä osioita ja piirteitä ilman, että niitä on mielekästä tarkastella täysin immersiiivisinä, ja toi saalta osa selkeästi immersiiivisistä esityksistä ei käytä monien tunnusomaisesti uppout tavierkeinojen valikoimaa. Niinpä tarkkojen määritelmien sijaan Machon (2013, 55–56) havainnollistaa tyypillisiä piirteitä kuvailemalla perinteistä teatterissakäyntikokemusta ja vertaamalla sitä immersiiiviseen esityskokemukseen. Machonin jaottelu on karkea mutta kuvaa kokemusten eroja hyvin, joten esitän taulukossa 1 siitä itse suomentamani ver sion. Perinteisen teatterikokemuksen kuvausta on hieman muokattu vastaamaan parem min suomalaisen teatteriperinteen käytänteitä. Korostan, että kuvaukset ovat kärjistet tyjä, jotta esityskokemusten erot olisi helpompi hahmottaa.

Taulukko 1. Perinteinen teatterikokemus ja immersiiivinen teatterikokemus (mukaillen Machon 2013, 55–56).

Tilanne	Perinteinen teatterikokemus	Immersiiivinen teatterikokemus
Markkinointi ja lipun osto	Kiinteän teatterin/tilan oma ohjelmistomarkkinointi, vapai den ryhmien tapauksessa ryh mien oma mainostus. Ostetut mainokset kaupunkitilassa (ju listeet, esitteet, kadunvars- ja joukkoliikennemainonta), omat kotisivut ja muut internetin vakiintuneet markkinointi kanavat, sosiaalinen media.	Esitys on usein osa festivaalia tai suurempaa tapahtumako konaisuutta. Markkinointi saat taan olla pelkästään sähköistä tai ”puskaradiota” hyödyntä vää. Markkinoinnin kieli ja kei not hyödyntävät salaperäi syyttä, sissimarkkinointia ja jopa jäljittelevät salaseurojen

	Lippu ostetaan tai varataan etukäteen sähköisesti, puhelimitse tai käymällä lipunmyyntitoimistossa paikan päältä. Usein myös ovilipunmyynti.	viestintää. Mahdollinen esitystilan oma ohjelmistomarkkinointi ja joskus lisäksi myös perinteisemmät markkinointistrategiat. Lippu saattaa olla saatavilla ainoastaan sähköisesti etukäteen.
Saapuminen	Teatterille saavutaan katua tai tietä pitkin ja sisään astutaan pääovesta. Ostettu lippu esitetään lipunmyyjälle tai ovimiehelle. Henkilökunta päästää katsojan saliin ja katsoja joko valitsee paikkansa katsomosta tai istuu lipussa ilmoitetulle, numeroidulle paikalle. Katsoja istuu ja odottaa, että esitys alkaa.	Matka esityspaikalle saattaa olla pitkä tai erikoinen. Esitys saattaa tapahtua osittain tai kokonaan ulkona. Mikäli esitys on teatterissa, osallistuminen ei tapahdu perinteisestä katsomosta käsin. Osallistuja ei todennäköisesti istu, tai jos istuu, tilanteessa on erityinen funktio tai vire.
Ennen esityksen alkua	Mahdollista juttelua ystävien tai seuralaisten kanssa. Käsiohjelmasta löytyy lisätietoa esityksestä ja sen tekijätiedot. Katsoja tietää tullessaan katsomaan teatteriesitystä, on paikalla omana itsenään ja odottaa esityksen alkua.	Esitys on osallistujan paikalle saapuessa jo alkanut, eikä esitystilan ja arkitilan raja ole selvä. Etukäteen saatu tieto voi olla hyvin vähäistä. Jännityksen tunne on voimakkaampi kuin perinteisen esityksen alkaessa. Osallistuja on saatettu erottaa ystäviästään, hänelle on voitu antaa täysin tuntematon seuralainen tai hän voi yksin pelkkien ohjeiden varassa.
Esityksen alkaessa	Muistutus kännyköiden sulkeamisesta. Valot himmenevät ja ihmiset hiljentyvät. Esirippu ja/tai näyttämövalot nousevat ja paljastavat uuden maailman.	Osallistuja on fyysisesti toisen maailman ympäröimä ja hyvin tietoinen omasta olemuksestaan ja tilan yksityiskohdista. Aistit ovat herkistyneet vastaanottamiselle. Osallistujaa saatetaan pyytää käyttämään omaa kännykkäänsä. Hän on tilanteessa joko omana itsenään tai tietoisessa roolihahmossa
Esityksen aikana	Esiintyjät esiintyvät katsomon etupuolella sijaitsevalla näyttämöllä ja tekniikkaa käytetään lisäämään esityksen vaikeuttavuutta. Katsoja tarkkailee, katselee ja kuuntelee paljastuvaa narratiivia omalta paikaltaan käsin. Katsoja on läsnä tilassa reaktioidensa (esim. nauru) kautta. Muutoin katsojan läsnä oloon viitataan vain vähän tai ei ollenkaan. Mahdollisesti väliaika näyttösten välillä.	Osallistuja on uudessa maailmassa, jossa vallitsevat sen omat säännöt. Se on yhtä aikaa intiimi ja kokonaisvaltainen. Hän saattaa myös liikkua paikasta toiseen yksin ilman esiintyjä. Osallistuja on aktiivisessa suhteessa esiintyjiin ja/tai tilaan. Narratiivi saattaa paljastua esiintyjä seuraamalla. Osallistuja tuntee olevansa itse vastuussa siitä, millaisia esityksen osa-alueita ja salaisuuksia löytää.
Esityksen päättyminen	Loppukumarrukset, aplodit ja esitystilasta poistuminen.	Ei kumarruksia. One-on-one-esityksissä osallistuja yleensä poistuu esiintyjän luota, isoissa tapahtumissa lopetus

		ei välttämättä ole selkeä vaan esitys saattaa jatkua esimerkiksi yhteisinä juhlina, joista saa poistua, kun haluaa. Yhteisöllisyyden tunne ja jaettu kokemus ovat voimakkait. Ihmiset saattavat jäädä esityksen maailmaan juomien ääreen juttelemaan ja tanssiin tai lähteä kotimatalle yhdessä.
Poistuminen	Teatterista poistutaan aulan kautta. Esitys oli subjektiivisen maun mukaan joko hyvä tai huono. Katsoja tietää nähneensä teatteriesityksen.	Osallistuja poistuu viimeisestä tilasta, joka ei välttämättä ole selvärajainen. Ajantaju on usein vääristynyt esityksen aikana. Kokemus vuotaa todelliseen maailmaan ja havainnointi ja aistiminen kotimatalla on terävöitynyttä. Osallistuja voi olla riemastunut, horjutettu tai väsynyt eikä tiedä, oliko kokemus teatteria, taidetta, festivaali, keikka, peli, juhla vai terapiaa. Osallistuja tietää joko haluavansa kokea elämyksen uudelleen tai ettei halua joutua kyseiseen tilanteeseen enää.

Machonin vertailusta tärkeimmäksi elementiksi itselleni nousee osallistujan aktiivinen suhde tilaan ja esiintyjiin. Osallistuja liikkuu tilassa itse valitsemallaan tavalla tai tekee esityksen sisällä muita valintoja, jotka vaikuttavat hänen esityskokemukseensa. Hänellä on perinteistä esitystilannetta suurempi valta siihen, mitä esityksessä hänen kohdallaan tapahtuu ja millainen kokemuksesta muodostuu.

Toinen selkeästi hahmotettava ero on vaikeus nimetä vain yhtä esityksen alkamis- tai päättymishetkeä. Traditionaaliseen osallistumissopimukseen kuuluu, että esitys alkaa, kun esirippu nousee tai kun valot himmenevät – immersiiivisessä esityksessä näitä konventioita ei yleensä käytetä ja esitys alkaa usein pikkuhiljaa, vihje kerrallaan. Se voi myös osalle yleisöstä alkaa eri aikaan kuin toisille. Esitystilannetta ei myöskään pureta kumaruksilla, vaan se haihtuu hienovaraisemmin, esimerkiksi siten, että osallistuja päättää lähteä kotiin, vaikka osa yleisöstä jää vielä esitystilaan. Näin esitys yhtä aikaa sekä yhä jatkuu että jonkun kohdalla on jo ohi. Tämän esitystapahtuman vaiheiden vertailun kautta - niin yleistävä ja yksinkertaistava kuin se onkin - on helppo käsittää immersiiivisen kokemuksen luonnetta osallistujan näkökulmasta.

2.3 Historiaa

Immersiivisen teatterin juurten voidaan katsoa olevan avantgardistisissa tapahtumissa. Avantgardistisella (ransk. *etujoukko*) taiteella tarkoitetaan kokeellista taidetta, joka tutkii taiteen uusia muotoja, tekniikoita ja ideoita. Happeningit olivat 1950-luvun lopulla syntyneitä, osittain improvisoituja näytelmällisiä esityksiä, joissa yleisöllä oli tärkeä rooli. Ne olivat tyypillisesti voimakkaan moniaistisia ja poikkitaiteellisia. Käytössä oli muun muassa erilaisia audiovisuaalisia tehokeinoja, musiikkia, tanssia, elokuvaa, valoja, hälyääniä, hajuefektejä ja muita voimakkaita ärsykeitä. Happeningien ja laajemmin koko performanssitaiteen synty voidaan puolestaan jäljittää 1900-luvun vaihteen avantgarde -liikkeen varhaisemman vaiheen futuristisiin, surrealistisiin ja dadaistisiin esityksiin. (Tieteen termipankki 2017a; Tieteen termipankki 2017b.)

Myöhempiä voimakkaita vaikuttavia tekijöitä ovat olleet muun muassa 1980-luvun live art -esitykset. Marina Abramovicin *one-to-one* tai *one-on-one*-performanssit (yhden osallistujan kanssa kerrallaan tehdyt performanssit) ovat hyvä esimerkki intiimeistä vuorovaikutustilanteista, joiden perintöä immersiiiviset esitykset jatkavat. (Lampinen 2017, 10.) Myös yksilöllisen kokemuksen luominen teknologian avulla on selkeää jatkumoa 1980-luvun performanssitaiteelle ja vuorovaikutteisille installaatioille. Esimerkiksi yksilölliset kuulokkeet, haptinen eli tuntoaistia hyödyntävä teknologia ja katsojan mahdollisuus käyttää teknisiä laitteita osana esityskokemusta kuuluvat immersiiivisen teatterin keinovalikoimaan. (Machon 2013, 36.)

Erilaiset live art- ja performanssimuotoiset esitykset on Suomessa 2000-luvulla määritelty kuuluvaksi esitystaiteen kentälle, ja siksi onkin kiinnostavaa, että Isosta-Britanniasta Suomeen rantautunut sanapari ”immersiivinen teatteri” sisältää nimenomaan teatteri-sanan. Immersiivinen esitystaide olisi varmasti tarkempi käänös varsinkin, kun syntynyt taidemuoto saattaa esityksestä riippuen ammentaa paljon enemmän muista taiteenlajeista kuin teatterista. Toki myös nykyteatteri-käsitteen alla tehdään esityksiä, joissa ei käytetä teatterin perinteisiä keinoja juuri lainkaan.

3 Upottavan maailman ainekset

Tässä luvussa esittelen sellaisia tekijöitä, joista immersiiivisen esityksen maailma koostuu. Käytän esimerkkeinä sekä tunnetun immersiiivisen brittiryhmä Punchdrunkin *Sleep*

no more -esitystä että Suomen taiteellisen metsäteatterin, jonka toiminnassa olen ollut mukana vuodesta 2013 asti, esityksiä. Valitsin Punchdrunkin esimerkiksi, koska vaikka en ole itse nähnyt yhtään Punchdrunkin esitystä, käytännössä kaikki aiheesta käyty diskurssi ottaa jossain vaiheessa jonkin suhteen ryhmän valmistamiin teoksiin niiden saaman julkisuuden ja rahoituksen vuoksi. Punchdrunk oli ensimmäinen taiteen kentän valtavirran tietoisuuteen murtautunut immerssiivinen ryhmä, joten se ansaitsee paikkansa tässäkin opinnäytetyössä. (Laitinen 2016.)

Suomen taiteellisen metsäteatterin esitykset eivät puolestaan kaikilta osin edusta puhtaasta immerssiivistä teatteria vaan ennemminkin immerssiivisen teatterin esiasetta, *promenade*- eli kävelyesityksiä (kutsutaan joissain yhteyksissä myös vaellusdraamoiksi). Näissä esityksissä yleisö kulkee ennalta määrätyn reitin, jonka varrella he kohtaavat erilaisia esiintyjä ja pysähdyspaikkoja. (Alston 2016, 130.) Vaikka Suomen taiteellisen metsäteatterin osallistujasuhde ei olekaan puhtaan immerssiivinen, esitysten maailman luomisen keinot ovat yhteneväiset immerssiivisen praktiikan kanssa. Koska olen toiminut ryhmässä niin esiintyjänä, tuottajana kuin dramaturginakin ja asiantuntemukseni ryhmän toimintatavoista on vahva, koen hedelmälliseksi käyttää ryhmän esityksiä esimerkkeinä tässä opinnäytetyössä niiltä osin, kuin ne siihen tarkoitukseen soveltuvat.

3.1 Oma, uniikki maailma

Kuten totesin toisen luvun alussa, immerssiivisiin esityksiin kuuluu tunnuksenomaisesti voimakas esityksen maailmaan uppoutuminen. Machon käyttää tästä termiä *in-it's-own-world*, jonka voisi suomentaa esimerkiksi omamaailmaisuuksena. Immerssiivisen esityksen maailma on aina huolella rakennettu kokonaisuus, joka muodostuu muun muassa hyvin suunnitellusta tilankäytöstä, skenografia, äänisuunnittelusta ja monitaiteellisten keinojen hyödyntämisestä. (Machon 2013, 93–100.) Esimerkiksi Suomen taiteellinen metsäteatteri on hyvin tarkka esitystensä voimakkaasta omamaailmaisuuksista. Suuri osa ryhmän harjoitteluajasta kuluu maailman rakentamiseen yhdessä. Kaikissa ryhmän tähänastisissa kokoillan esityksissä (*Vanja-eno* 2013, *Kolme sisarta* 2014 ja *Karamazovin veljekset* 2015) toistuvat samat, tunnistettavat skenografiset elementit. Näihin kuuluvat muun muassa buddhalaiset rukousliput, pahvi ja siihen maalattu teksti, vaskipuhaltimet, kynttilät, vahvat maskit/klovnimaski, käsin kyhätyt puurakennelmat, sirkusvalot ja pesuvalit/peseminen toimintana. Näin samat elementit kerrostuvat aina uusissa esityksissä vanhojen maailmojen kanssa. Katsoja tuntee jo esityspaikalle tullessaan tullessaan voimakkaaseen, tunnistettavaan Metsäteatterin maailmaan.

Immersiivinen teatteri käsittelee paikkaa ja tilaa Schechnerin ympäristönomaiseen teatterin (*environmental theatre*) kaltaisesti (Lampinen 2017, 11). Samoin kuin ympäristönomaisessa teatterissa, immersiiivisessä teatterissa kokemus pohjautuu voimakkaasti tilaan ja/tai paikkaan, ei niinkään tekstiin tai yhteen ohjattuun fokuksen kuljetukseen, jota yleisön on tarkoitus seurata. Kaikki näkyvässä ja aistittavissa oleva, ympäröivä maailma on osa esitystä. Työryhmän onkin suunnitteluvaiheessa tärkeää tutkia, millaiseen toimintaan tila ohjaa tai millaisia asioita se ehdottaa koettavaksi. Näitä havaintoja on sitten mahdollista jalostaa esitykselliseksi materiaaliksi. Tilan ja/tai paikan vaikuttamista esityksen dramaturgiaan ja sisältöön kutsutaan käsitteellä *site-specific*, suomeksi paikka- tai tilalähtöisyys tai paikkasidonaisuus. (Tieteen termipankki 2017c.)

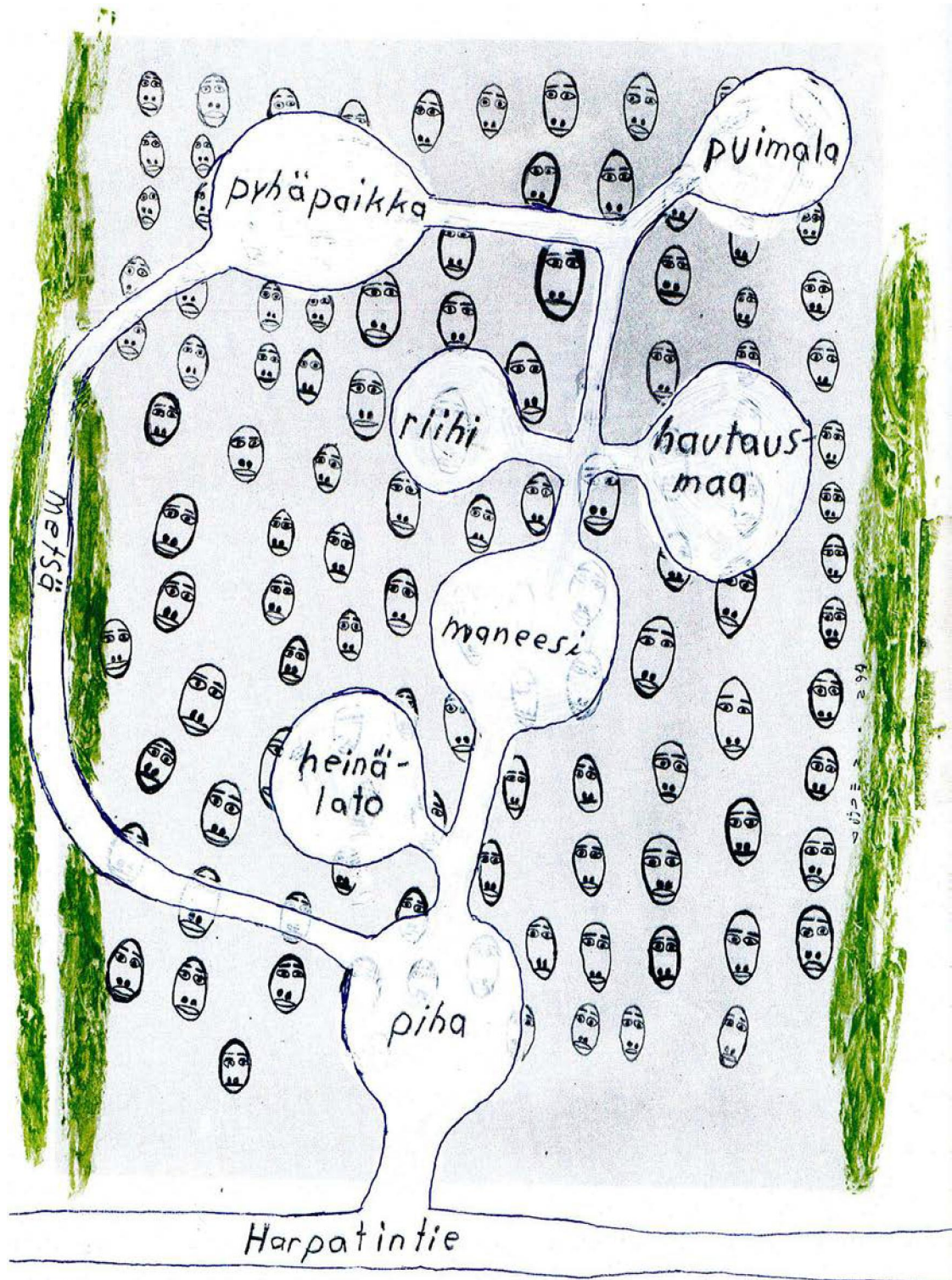
Sekä *Vanja-enossa*, *Kolmessa sisaressa* että *Karamazovin veljeksissä* yleisö vierailee esityksen aikana useissa toisistaan jonkin matkan päässä sijaitsevista tapahtumapaikoissa kuten päähenkilöiden kodeissa, syrjäisellä tupakkapaikalla ja hautausmaalla. Kaikki nämä paikat sijoittuivat yhteiseen maisemaan kuten vanhalle maatilalle (*Vanja-eno*, kuvat 1 ja 2), juna-aseman pihapiiriin (*Kolme sisarta*) tai kaivosympäristöön rakennettuun kylään (*Karamazovin veljekset*). Koko esitysympäristö muodostaa yhtenäisen maailman, jonka sisällä yleisö esityksen aikana näyttelijöiden johdolla liikkuu. Kunkin paikan luomia erityisolosuhteita pyritään hyödyntämään mahdollisimman laajasti. Esimerkiksi *Kolmessa sisaressa* sisaret lähtevät lopulta ”Moskovaan” haaveilemansa elämän perään juoksemalla Helsinkiin vievään lähijunaan katsojien jäädessä Huopalahden vanhan asemarakennuksen pihalle katselemaan sisarten lähtöä. Liikkuvan esitysmuotonsa vuoksi Metsäteatterin tavaksi on vakiintunut jakaa yleisölle käsiohjelmassa kartta, josta he voivat seurata kuljettua reittiä (kuvat 3 ja 4).



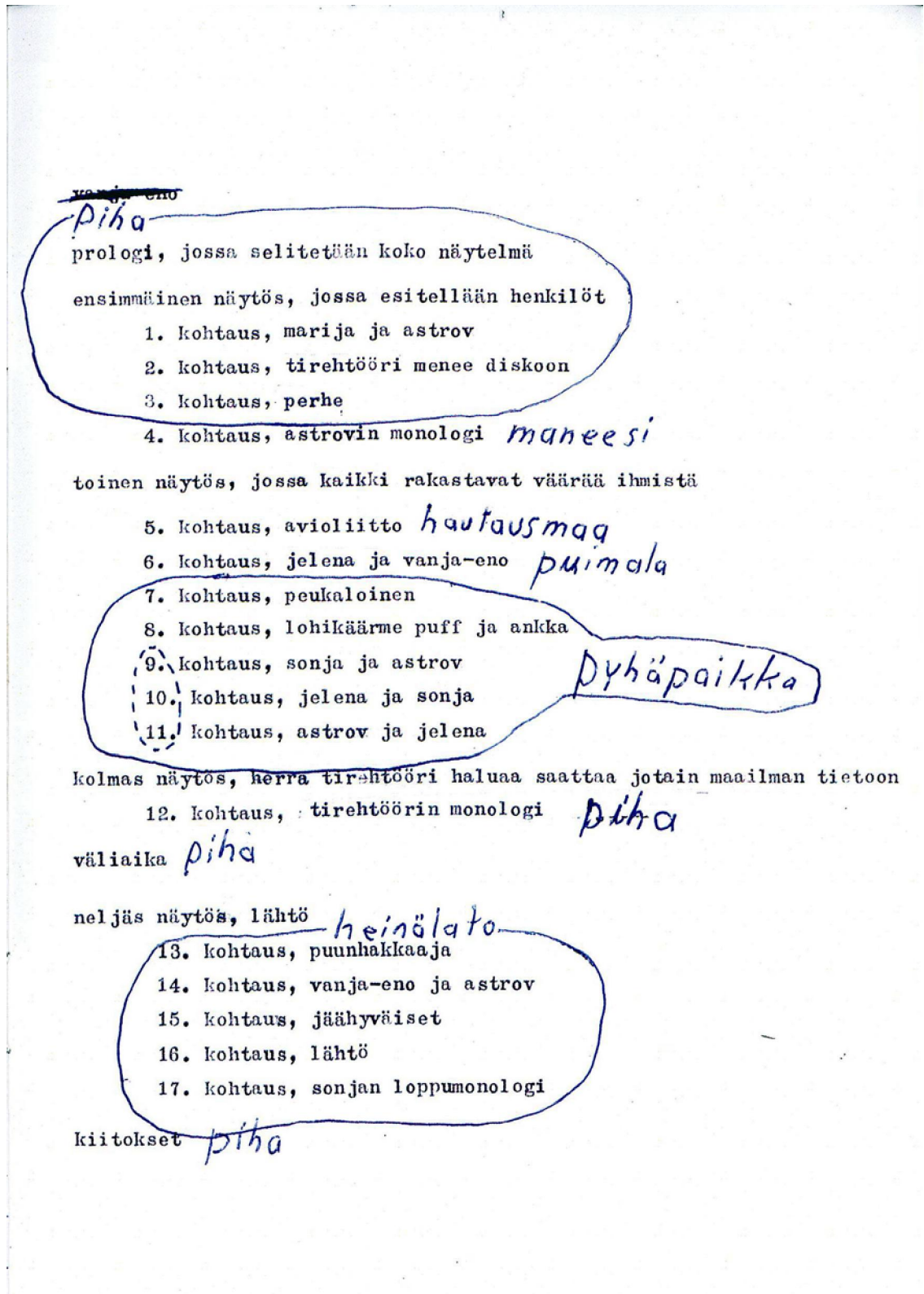
Kuva 1. Vanja (Matti Pajulahti) puhaltaa torveen heinäladon katolla saadakseen yleisön huomion. Kuvan oikeassa reunassa näkyvä rakennus on hautausmaan viereinen riihi (katso kuva 3). Kuva: Mikko Kelloniemi



Kuva 2. Osa katsojia varten peltoon niitettyä kulkureittiä. Hevosvaunuja koristavat Metsäteatterille tunnusomaiset rukousliput. Kuva: Juha Inkinen



Kuva 3. Vanja-enon (2013) käsiohjelman kartta. Katsojat saapuivat paikalle Harpatintietä pitkin ja saivat kartan pihassa, jossa myös vietettiin ensimmäiset viisitoista minuuttia. Tämän jälkeen lähdettiin liikkeelle kohti maneesia ja kierrettiin ympyrä takaisin pihalle, jolla vietettiin väliaika. Toinen puoliaika oli kokonaisuudessaan heinäladossa. Lopuksi näyttelijä avasi heinäladon suuren takaoven ja juoksi takana olevaan metsään. Esityksessä ei ollut kumarruksia. Kuva: Reima Hirvonen



Kuva 4. Vanja-enon käsiohjelmassa kartan parina oli myös kohtausluettelo, josta katsoja saattoi nähdä, minne eri kohtaukset sijoituivat. Kuva: Esa-Matti Smolander

3.2 Eksessiivisyys ja intiimiys

Immersiivisiin esityksiin kuuluvat usein valtavat, mahtipontiset toteutukset. Punchdrunkin *Sleep No More* (2011–) tapahtuu jättimäisessä hotellirakennukseksi lavastetussa viisi-kerroksisessa varastorakennuksessa, jonka kaikkia huoneita tai tapahtumia ei ole mitenkään mahdollista nähdä kolmen tunnin esitysajan aikana. Osallistujan on valittava, mitä esitystilaa tai ketä esiintyjää seuraa. Esityksen maailma on niin suuri, että se jatkuu kauemmas kuin katsojan on mahdollista yhdellä tai useammallakaan käyntikerralla kokea.

Eksessiivisyys ei myöskään aina tarkoita vain kokoa vaan myös esimerkiksi työmäärän suuruutta. Suomen taiteellisen metsäteatterin lavastukset ovat myös lähtökohtaisesti täysin kohtuuttomia. Esimerkiksi *Vanja-enossa* käytimme useita kymmeniä työtunteja siihen, että kaivoimme kiviselle pellolle hautausmaan, jonka luona yleisö itse esityksessä viipyi maksimissaan viisitoista minuuttia (kuva 5). Valtava työmäärä jätti paikkaan voimakkaan latauksen, joka oli läsnä myöhemmin myös esityksissä. Itseäni tällainen valtaavan työn tekeminen ja eksessiivisyys, täysin kohtuuton vaivannäkö pienen hetken eteen kiehtoo valtavasti. Koen sen mahdollisuutena antaa kokemuksellinen, vaikeasti sanoitettavissa oleva lahja.



Kuva 5. Minä hautausmaan kaivuutyössä Enossa (*Vanja-eno* 2013). Kaivaminen seurasi uniin koko kesän ajan. Kokosimme myös vastaan tulleista kivistä hautakumpuja hautausmaan takaosaan. Tässä työ on vasta alussa. Hautakuoppia oli lopulta kuusitoista.

Mahtipontisuuden ja suureellisuuden vastaparina immersiiivisissä esityksissä kulkee mukana intiimiys, henkilökohtaisuus ja pienet, tarkat yksityiskohdat. Esimerkiksi *Sleep No Moressa* saattaa saada esiintyjältä henkilökohtaisen *one-to-one*-esityshetken, jossa esiintyjä vetää osallistujan syrjään ja lausuu tälle Shakespearea. Punchdrunkin perustaja ja taiteellinen johtaja Felix Barrett kertoo Punchdrunkin esityksissä saattavan olla isoja speaktaakkeli-kohtauksia, jotka vetävät puoleensa 95 % yleisöstä. Jos kuitenkin päättää lähteä eri suuntaan, saattaa toiselta puolen rakennusta löytää avoimen oven, joka on muun ajan esitystä lukossa ja päästä yksin sen takana koko ajan odottaneen esiintyjän luo.

Punchdrunk events are designed, idealistically, for one person but of course, for economic and sustainability reasons, we have to have more than one audience member. We need those big scenes to provide a context to everything, but I would argue that the theatrical gems that people will live with forever, if they find them, are those moments at the opposite end of the building. (Machon 2013, 162.)

Myös esimerkiksi *Karamazovin veljeksissä* luostarinvanhin Zosima siunasi aina muutama yleisön jäsenen pitkällä monologilla ja antoi viimeiselle lahjaksi energiakiven siten, ettei kiven antamista huomannut kukaan muu. Yleisön reaktiot intiimeihin kohtaamisiin Zosiman kanssa vaihtelivat kevyestä hymyilystä ja silmiin katsomisesta vuolaaseen itkuun ja Zosiman pitkälliseen syleilemiseen. Immersiivisissä esityksissä saattaa olla myös *one-on-one*-osioita, jossa molemmat osallistujat ovat tasaveroisessa vuorovaikutustilanteessa, tai koko esityksen rakenne saattaa perustua *one-to-one*-järjestelylle.

3.3 Kestollisuus

Kuten totean jo aiemmin kappaleessa kaksi, immersiiivisen esityksen keston määrittäminen ei aina ole yhtä selkeää kuin perinteisessä esityksessä. Toki osa immersiiivisistä esityksistä alkaa hyvinkin selkeästi tietyllä kellonlyömällä ja päättyy toisella, mutta usein raja on liukuva. Käytän tässä esimerkkinä maaliskuussa 2017 Lontoossa näkemäni Secret Cinema -ryhmän esitystä *Moulin Rouge*.

Esityksen maailma alkoi tietyllä tapaa jo lipunostotapahtumasta: en saanut tavallista vaaravahvistusta vaan kirjeen, jossa minut toivotettiin tervetulleeksi *Society of Love* -nimiseen salaseuraan. Minua pyydettiin kirjautumaan internetsivustolle, jolta löysin lisää tietoa esityksestä ja valmistautumisohjeet. Nämä ohjeet olivat siis salasanan takana, piilossa niiltä, joilla ei ollut lippua esitykseen. Minulle annettiin kevyt roolihahmo, journalisti

Jennie, jolla oli myös pukeutumisohteet ja linkki verkkokauppaan, josta saattoi ostaa erilaisia asukokonaisuuksia. Lisäksi sain etukäteiskirjoitustehtävän ja ohjeen opetella muutama *Moulin Rouge* -elokuvan laulu. Kaikki materiaali oli kirjoitettu muotoon, jossa minua jo puhuteltiin fiktion sisällä olevana *Society of Loven* jäsenenä. Esitykseen valmistautuminen siis alkoi jo viikkoja ennen varsinaista esityspäivää. Saapumisohteisiin oli merkitty vain Camdenin asema, jossa minua odottivat ensimmäiset kontaktihenkilöni. He tervehtivät minua ranskaksi, neuvoivat oikean suunnan ja käskivät seurata ”Eiffel-tornia”, joka pian osoittautui valtavaksi, rautaiseksi sähköpylvääksi, jonka juurella esityspaikka sijaitti. Matkan varrella oli useita oppaita, jotka näyttivät minulle tietä oikeaan suuntaan. Näin minua puhuteltiin osana esitystä jo ennen varsinaiseen esitystilaan astumista. Esityksestä sai myös poistua kahden tunnin jälkeen koska vain. Itse katsoin esityksen loppupuolella (noin kahden tunnin tapahtumallisen osion jälkeen) esitetyn elokuvan loppuun ja poistuin sen jälkeen ensimmäisten joukossa. Suurin osa osallistujista jäi vielä juhlimaan esityksen kestänytä jo noin neljä tuntia. Vaikka olin jo poistunut tilasta, tervehdin yhä kotimatalla minua aluksi opastaneita järjestäjiä ranskaksi ja kiitin illasta fiktion sisällä pysyen – en siis ollut missään nimessä täysin luopunut esityksen maailmasta vaan oma-aloitteisesti jatkoin sitä, vaikka olin jo esimerkiksi avannut kännykkäni. Vasta metromatalla kotiin en enää reagoinut esityksen maailmasta käsin.

Myös ajantajun hämärtyminen immersiiivisissä esityksissä on hyvin yleistä ja Machonin mukaan yksi niiden tyypillisimmistä piirteistä. Toki ajantaju muutenkin taide-elämyksissä on usein koetuksella, mutta kun suhde esitykseen on aktiivinen, lienee ero perinteiseen teatteriesitykseen jossain määrin havaittavissa. Aino Kivi kirjoittaa *Teatteri&Tanssi+Sirkus* -lehdessä viisi tuntia kestäneestä, kaksi esityksellistä väliaikaa sisältäneestä *Karamazovin veljeksistä* seuraavasti:

Tilasta saisi kai poistuakin, mutta kukaan ei halua tehdä sitä. Ajantaju katoaa. Tällaiseen esitykseen haluaisi jäädä asumaan. Hyvät esitykset ovat kuin maisemia, joihin tahtois sulautua, ulapoita, joihin vajota, horisontteja, joita kohti soutaa. On mahdotonta sanoa, olenko seurannut veljesten elämää tunnin, päivän, viikon vai viisi minuuttia. Kun esitys loppuu, aika muuttuu, huojuu takaisin uomiinsa. Lähtiessä on yö. (Kivi 2017.)

3.4 Yhteinen salaisuus

Immersiivisten esitysten maailman rakentamisen keinot eivät kaikki liity suoraan itse esitystapahtumaan. Myös viestintä ennen esitystä ja sen jälkeen – sekä osallistujan ja järjestäjien välinen että molempien viestit ulkopuolisille – ovat osa omamaailmaisuuksia. Secret Cineman tunnuslause on ”tell no one”, eikä esityksistä saa esimerkiksi ottaa lain-

kaan valokuvia. Osallistujia rohkaistiin twiittaamaan ja julkaisemaan päivityksiä Facebookissa viestinnän kautta, mutta sekin haluttiin tehdä fiktion sisältä kannustamalla käyttämään hashtageja kuten #societyoflove, #secretsociety ja #childrenofrevolution. Esitysohjeissa kuitenkin pyydettiin olemaan paljastamatta esityksen yksityiskohtia muille.

Kun suunnittelin matkaani Lontooseen, otin yhteyttä myös brittiläiseen, kulttimainetta nauttivaan You Me Bum Bum Train -nimiseen immersiiivisen ryhmään, jota olisin halunnut haastatella opinnäytetyötäni varten. Ryhmä kuitenkin vastasi kuitenkin haastattelupyyntöni kohteliaan kielteisesti: “Secrecy is vital to maintaining the impact of our shows and for this reason we maintain confidentiality in all areas of our production and would be unable to answer your questions.” (You Me Bum Bum Train 2016.) Yritin selittää, etten tietenkään olisi halunnut tietää yksityiskohtia vaan haastatella heitä heidän taiteellisesta ajattelustaan, mutta päädyin lopulta kiittämään kohteliaasti ja ilmoittautumaan heidän postituslistalleen. Vastaus oli tavallaan myös odotettavissa, sillä jo You Me Boom Boom Trainin internetsivuilla pyydetään sivuilla vierailijaa olemaan hakematta tietoa ryhmän esityksistä, jotta tämä esitys olisi vaikuttavampi (You Me Bum Bum Train 2017). Moni kokemuksellisten esitysten elementeistä perustuu todella yllätykseen ja mikäli ne ovat etukäteen tuttuja, osa esityksen viehätystä saattaa kadota.

Kaikki eivät kuitenkaan suhtaudu asiaan näin. Ilmari Tiitisen ja Samuli Nordbergin *P*lluralli* oli autoajelulla tapahtuva esitys, jossa kaupungilla pillurallia ajettaessa kuvattiin ja leikattiin lennossa kännyköillä elokuva, joka katsottiin illan päätteeksi baarissa. Baariin kutsuttiin myös sellaiset kyseisenä iltana pillurallia omilla autoillaan ajaneet, jotka eivät olleet ostaneet lippua. Tässä tapauksessa elementtien etukäteen paljastuminen ei häntannut, vaan päinvastoin levinyt sana lisäsi esityksen tasoja.

4 ”Miten tässä esityksessä ollaan?”

Tässä luvussa käyn läpi immersiiivistä esitystä siihen osallistuvan yleisön kannalta. Millaista osallistuminen voi olla ja millaisilla keinoilla yleisöä voi kutsua osallistumaan? Lisäksi esittelen Lampisen ehdotuksen esityksen käyttöliittymästä ja tarkastelen katsojuiden, kokijuiden ja osallistujuiden käsitteiden eroja.

4.1 Esityksen käyttöliittymä

Meiju Lampinen ehdottaa pro gradu -työssään immerstiivisten esitysten analysointiin käyttöliittymä-käsitettä. Usein esitysten yhteydessä puhutaan ”lukuohjeesta”, esityksen alussa annettavasta mallista, joka auttaa katsojaa ymmärtämään, miten juuri tätä esitystä kannattaisi tarkastella. Lukuohjeen käsite ei kuitenkaan ota huomioon vuorovaikutteisia ja immerstiivisiä esityksiä, joissa esitystä ei vain lueta vaan sitä myös aktiivisesti käytetään. Käyttöliittymä on Lampisen mukaan eräänlainen kolmiulotteinen lukuohje: se on moniaistinen ohje, joka sisältää osallistumissopimuksen eli sanattomasti tai sanallisesti määritellyn sopimuksen siitä, miten tässä esityksessä saa ja/tai pitää osallistua ja toimia. (Lampinen 2017, 38.) Nämä sopimukset varmistavat sekä osallistujan että esiintyjien turvallisuuden. Lisäksi ne mahdollistavat arjen sosiaalisten sääntöjen, käyttäytymiskoodien tai ”hyvien tapojen” hylkäämisen ja korvaamisen tällä väliaikaisella sopimuksella.

Esimerkiksi *Moulin Rougessa* useat tanssijat olivat maailman fiktion mukaisesti pukeutuneet prostituoiduiksi. Kun yksi heistä tanssi edessäni villiä, viettelevää tanssia, huomasin hurraavani ja työntäväni hänen rintaliiveihinsä esityksen maailmassa valuuttana kelpaavaa rahaa sekä hiveleväni hänen ruumiinsa muotoja ihailevasti. Strippiklubilla tai oikeassa kabareessa tilanne olisi varmasti tuntunut erilaiselta ja vallankäytön eleeni kyseenalaiselta, mutta yhteinen fiktiivinen maailmamme, *Society of Love*, kannusti minua tällaiseen seksuaalisen vallankäytön performanssiin. Tunsin, että kyse oli yhteisestä leikistä: täällä me saamme toimia näin, tasavertaisista lähtökohdista. Esityksen fokus oli minulle siinä hetkessä meidän välisessämme vuorovaikutuksessa ja suhteessamme toisiimme. Tällaista taidetta kutsutaan relaatioestetiikaksi (Machon 2013, 120): sen sijaan, että katsoisin näytelmää kabareetanssijasta ja sylitanssin kohteesta olemme molemmat aidosti läsnä kyseisessä tilanteessa, jonka esitys on välillemme luonut. En tarkastele taideobjektia tai samaistu lavalla olevaan henkilöhahmoon, vaan tilanne on aidosti olemassa meidän, kahden ruumiillisen subjektin välillä. Tarkastelun kohteena ovat tilanteen minussa - ja toisessa - herättämät tunteet, ajatukset ja reaktiot.



Kuva 6. Kabareetunnelma vapauttaa osallistujat Secret Cineman *Moulin Rougessa*. Esityksessä sai juoda, syödä, tanssia ja toimia hyvin vapaasti. Kuva: Secret Cinema

4.2 Yleisö- ja osallistujasuhde

Tuomas Laitinen kuvaa Annukka Ruuskasen vuonna 2010 toimittamassa Nykyteatteri-kirjassa uuden esitystaiteen katsojakeskeisyyttä suorastaan runollisen kauniisti:

Katsoja on nykyajan esityksissä yhä enemmän nimenomaan tekijä, yksi osatekijä teoksen luomisen prosessissa. Kokemus esityksen vastaanottamisesta muodostuu katsojassa, esityksen valmistaneen taiteilijan vaikutuspiiriin lähes ulottumattomissa. Ja katoavan taiteen ollessa kyseessä tuo kokemus on teoksen ainoa varsinainen esityspaikka (kuten vesi on kalojen ainoa esiintymispaikka), ja sen jättämät muistot teoksen ainoa suoranaisten jäänne. (Laitinen 2010, 246.)

Nykyesitysten kentässä ajatellaan useimmiten esitys vuorovaikutustilanteena, johon yleisökin moniaistisine kehoineen osallistuu. Esitys tapahtuu aina katsojalle, joka on paitsi sanan varsinaisessa merkityksessä katsoja, myös kuulija, tuntija, haistaja, maistaja, hengittäjä ja liikkuja. Usein, kun muiden aistien merkitystä halutaan korostaa, puhutaan katsoja-kokijasta. (Laitinen 2010, 250.) Kokija-sanakaan ei kuitenkaan kaikissa yhteyksissä ole tyydyttävä. Mikäli halutaan korostaa yleisön aktiivista suhdetta esitykseen, puhutaan *osallistujasta*. Tällöin suhde on aktiivisempi ja tasavertaisempi. Myös ”esiintyjä” voidaan yhtä lailla kutsua osallistujaksi, sillä he eivät välttämättä esiinny sen kummemmin kuin esitykseen saapuneet työryhmän ulkopuoliset osallistujatkaan. Machon käyttää katsoja-kokija-osallistujan roolista useita eri termejä kuten *audience-participant* (osallistuja), *guest-performer* (vieraileva esiintyjä) ja *audience-immersant* (upotettu yleisön jäsen).

(Machon 2016, 2). Harmillisesti suomen kielen yleisö-sana viittaa aina moneen ihmiseen eikä esimerkiksi englanniksi selkeä *audience-immersant* oikein käänny luontevasti.

Sauli Nordberg ja Ilmari Tiitinen avasivat keväällä 2017 järjestetyssä *Immersiiviset esitykset Suomessa* -seminaarissa järjestämänsä *P*lluralli*-esitystapahtuman lähtökohtia osallistajuuden näkökulmasta. Molemmat painottivat jaetun tekijyyden käsitettä: heille oli ensisijaisen tärkeää, ettei osallistuja tuntenut mitenkään häiritseväänsä teosta tai esiintyvänsä teennäisesti. Osallistujalle yritettiin antaa mahdollisimman paljon valtaa käyttäytyä esityksen sisällä haluamallaan tavalla. Molemmat myös korostivat seminaaripuheenvuorossaan kielen valtaa ajatteluun ja kertoivat valinneensa tietoisesti käyttää osallistujatermiä kaikista esityksissä läsnä olleista henkilöistä. Osallistujilla olikin esityksissä paljon valtaa: he saattoivat ehdottaa vaikkapa Hesburgerissa käymistä tai tiettyä ajoreittiä. He myös usein toimivat asiantuntijoina paikallistietämyksen suhteen. Nordberg ja Tiitinen jaottelivat *P*llurallin* osallistajuutta seuraavasti (taulukko 2):

Taulukko 2. Osallistajuuden tasot *P*lluralli*-esitystapahtumassa

Osallistajuuden taso	Toiminta
Ydintiimiläinen	On ollut mukana esityksen suunnittelussa. Ehdottaa toimintaa esitystapahtuman aikana niin yhden illan osallistujille kuin satunnaisille hetken osallistujillekin.
Paikallinen tuotantotaho	Avustaa käytännön järjestelyissä, mahdollistaa tapahtuman järjestämisen
Valmisteleva osallistuja (katu-DJ:t, paikalliset pillurallikuskit)	Tulee paikalle suunnitellusti ilman lipun ostoa ja on läsnä omasta asiantuntijaroolistaan käsin toimien
Yhden illan osallistuja	Ostaa lipun ja matkustaa pillurallia ajavan auton kyydissä
Satunnainen hetken osallistuja (esim. poliisi, ohikulkija, koira)	Tekee valinnan joko pysähtyä vuorovaikutustilanteeseen tai tarkkailijaksi tai jatkaa matkaansa

Yhden illan osallistajat myös puvustettiin pilluralliajelua varten esimerkiksi lippiksillä, vyölaukuilla tai verkkatakeilla. Tiitinen ja Nordberg kokivat puvustuksen vapauttaneen osallistajat toimimaan esitystilanteessa arjen sosiaalisen koodistonsa ulkopuolella. Osallistujilla oli myös selkeä tehtävä, kuvata illasta elokuva. Tämä motivointi myös mahdollisesti osin vapautti osallistujia uusien asioiden kokemisen tehtävän suorittamisen kautta. Molemmat keinot, naamioiminen ja tehtävän antaminen, ovat yleisesti käytettyjä keinoja myös muissa immersiiivisissä esityksissä. Esimerkiksi Punchdrunk on tunnettu esityksiinsä osallistujien naamioimisesta teatterinaamioin. Naamio paitsi luo anonymiteettiä myös sitouttaa osallistujaa esityksen maailmaan kuuluvaksi. (Machon 2013, 3.)

4.3 Kutsut

Osa immersiiivisten esitysten viehätyksestä piilee katsojan mahdollisuudessa käyttää valtaa ja tehdä valintoja siitä, miten esityksen sisällä toimitaan. Esitys voi vaikuttaa katsojan toimintaan esittämällä erilaisia toimintaohjeita tai -mahdollisuuksia joita teatterintutkija Gareth White nimittää kutsuiksi. Hänen mukaansa on esityksen kannalta hyvin olennaista, miten osallistumisen kutsut luodaan ja miten ihmiset ovat valmiita vastaamaan niihin. White jaottelee kutsun kategoriat julkiseen (*overt*), epäsuoraan (*implicit*), peitettyyn (*covert*) ja vahingossa esitettyyn (*accidental*). (White 2013, 40.) Kutsujen käsite tarjoaa mielestäni hyvän työkalun paitsi esitysanalyysiin myös ohjaajantyöhön. Yleisö on joka tapauksessa aina hiukan arvaamaton, sillä jokainen katsoja lähestyy esitystä aina subjektiivisesti omista lähtökohdistaan käsin. Koen kutsujen pohtimisen ainakin itselleni hyödylliseksi tavaksi lähestyä yleisön osallistamista ja toimintaan kutsumista

Julkiseksi kutsuksi kutsutaan sellaista kutsua, joka on kohdistettu suoraan osallistujalle ja jonka kautta esitys tekee selväksi, mitä haluaa osallistujan tekevän (mts. 41). Esimerkiksi Suomen taiteellinen metsäteatteri käyttää esityksissään paljon julkisia kutsuja. Näyttelijä saattaa pyytää katsojia seuraamaan itseään seuraavaan paikkaan esimerkiksi ”eiköhän tämä kohta on ollut tässä, tulkaa minun mukaani” -tyylisellä repliikillä, jossa on tilaa improvisaatiolle. Myös etukäteen annettu toimintaohje siitä, miten esityksessä toimitaan, on julkinen kutsu. Monet esitykset käyttävät alkunauhaa tai kirjallisia ohjeita ohjeistaakseen katsojaa siitä, miten esityksessä kuuluu toimia.

Epäsuorat kutsut ovat hyvin tyypillisiä isoille, lavastuksellisesti massiivisille esityksille. Punchdrunkin Felix Barret kuvaa epäsuorien kutsujen käyttöä tekijän näkökulmasta tärkeänä osana esitystä:

The basic way we shape the response, whatever the work, is the choreography and manipulation of audience around the space. It relies on allowing them to think they're discovering things, whilst in reality we are gently flagging moments for them. If we *tell* the audience what to see, we break the spell. If they find it themselves and they think that they are the first to come across it, that's where the power lies. (Machon 2013, 161)

Epäsuoralla kutsulla siis tarkoitetaan sellaista elettä, toimintaa tai elementtiä, joka ei eksplisiittisesti tai suoraan pyydä osallistumaan, mutta jonka voidaan olettaa tuottavan osallistumista (White 2013, 41). Tällaisia elementtejä olivat esimerkiksi *Moulin Rougen* kaduilla ja kapakoissa olleet soittimet. Missään vaiheessa minua ei pyydetty tai kehoitettu soittamaan, mutta alkuillasta kierreltyäni jonkin aikaa ympäri esitysaluetta tunsin halua istua pianon ääreen ja soittaa muutaman yksinkertaisen kappaleen. Pian luokseni tulikin

esiintyjä, joka alkoi jutella minulle. Myös esimerkiksi valo, ääni tai tuoksu voi kutsua osallistujaa: oven takaa kajastava valo houkuttelee astumaan seuraavaan huoneeseen, laatikon sisältä kuuluva musiikki kutsuu kurkistamaan sisäänsä ja ilmassa leijaileva tuoreen pullan tuoksu voi saada osallistujan avaamaan uunin luukun.

Peitetyllä kutsulla tarkoitetaan kutsua, jota vastaanottaja ei ymmärrä esitykselliseksi kutsuksi tai johon vastaaminen tuottaa hyvin erilaisen tuloksen kuin osallistuja on ajatellut. Augusto Boalin näkymättömän teatterin vuorovaikutus perustuu näihin peitettyihin kutsuihin: osallistuja ei tiedä olevansa osa esitystä vaan reagoi esiintyjään omasta arkitodellisuudesta käsin. (Mts. 42.) Miradonna Särkän *Recover Laboratory*ssa (2014–) oli hyvin mielenkiintoinen esimerkki peitetystä kutsusta. Esityksessä kuljettiin yksin usean kilometrin mittainen matka Viikin jätevedenpuhdistamon maanalaisia tunneleita pitkin. Matkan alkuvaiheessa erään tyhjän käytävän päässä oli tietokone, jonka ruudulla olevassa tekstissä pyydettiin osallistujaa kirjoittamaan tekstikenttään jotain, mitä ei ollut saanut sanotuksi, vaikka olisi halunnut. Kirjoitin pyynnön mukaisesti tekstikenttään erään salaamani asian ja painoin enteriä. Kone kiitti minua ja jatkoin matkaani eteenpäin. Myöhemmin esityksessä, kun olin jo aikoja sitten unohtanut koko kirjoittamisen, kohtasin esiintyjän, joka huusi alhaalla hämöttävään rotkoon erilaisia lauseita. Hätkähdin kuullessani yhtäkkiä itse kirjoittamani lauseen muiden joukossa. Esiintyjä huusi ilmoille ihmisten salaisuuksia! Kukaan muu kuin minä ei kuitenkaan voinut tietää, mikä niistä oli minun, joten en kokenut, että luottamustani olisi rikottu. Kokemus oli erittäin voimakas: henkilökohtainen tunnustukseni, jota en koskaan ollut saanut sanotuksi ääneen, kaikui yhtäkkiä ympäri valtavan jätepuhdistamohallin seiniä. En todellakaan tekstiä kirjoittaessani ollut arvannut, että se päätyisi esityksen käyttöön. Tämä peitetyn kutsun paljastuminen oli itselleni onnistunut, ehkä vahvimmin esityksestä mieleen jäänyt kokemus.

Vahingossa esitetyt kutsut ovat toimintaa joka yllättäen kutsuu osallistujaa toimimaan, vaikka se ei ole ollut tarkoitus. White käyttää myös käsitettä *uninvited participation*, jonka käsittän osallistumisena, johon ei ole esitetty minkäänlaista kutsua. (Mts. 43–44.) Koin tällaisen osallistumisen hetken *Minun mieleni maailmanloppu* -esityksessä (2016), jossa esitin klovnihahmoa. Esityksen alussa yleisö istui katsomossa ja me klovnit seisomme lavalla tilaa ihmetellen. Kun aloimme laulaa kuorossa ”Tuiki, tuiki tähtönen” -laulua, eräs katsoja liittyi yllättäen mukaan lauluun. Kirkkaiden etuvalojen vuoksi en nähnyt, missä päin katsomoa laulaja sijaitsi, enkä siksi pystynyt luomaan häneen katsekontaktia. Klovnina olisin periaatteessa voinut reagoida isostikin ja mennä lähemmäs katsomaan laulajaa, mutta koska kyseinen esityksen vaihe perustui tarkkoihin näyttämökuviin, en uskaltanut liikkua paikaltani. Jos laulu olisi tapahtunut myöhemmässä kohtaa esitystä, olisin

voinut jo reagoida ja vaikka kommentoidakin katsojan laulua. Uskon, että hänen osallistumiseensa vaikutti se, että esitystä oli markkinoinnissa kuvailtu immersiiiviseksi, mitä se kuitenkin oli vain osittain. Tuottaja myös kertoi yleisölle lipunmyyntiaulassa ennen esityksen alkua, että heihin saatettaisiin ottaa kontaktia ja että heitä tulitaisiin liikuttelemaan esityksen aikana. Oletan, että ennakkotiedot ja aulassa tehty osallistumissopimus vaikuttivat häneen siten, että hän koki meidän laulamisemme epäsuorana kutsuna osallistua. Tämä on toki spekulatiota, sillä en ole kysynyt häneltä asiaa jälkepäin, mutta joka tapauksessa hänen tulkintansa esityksen vuorovaikutuksellisuuden laadusta johti meidät täysin yllättäneeseen osallistumiseen.

Osallistujalla on immersiiivisessä esityksessä aina valta valita, miten hän esitettyyn kutsuun vastaa. Vaikka selkeitä erillisiä vaihtoehtoja ei suoraan esiteltäisi, osallistuja vähintäänkin pysyy tietoisena siitä, että noudattaa (tai jättää noudattamatta) esityksen hänelle antamia ohjeita ja kutsuja, sillä ne vaativat häneltä fyysisiä tekoja kuten kävelemistä tai esineiden koskettamista.

5 Lopuksi

Vuorovaikutus yleisön ja esiintyjän välillä on jossain määrin läsnä jokaisessa teatteriesityksessä. Vaikka istuisimme teatterin katsomossa, vastaanotamme esityksen ruumiillisina, reaktiivisina olentoina. Paitsi että *otamme* esityksen itsellemme, myös *vastaamme* siihen naurulla, tuhauduksilla, väliaplodeilla tai vaikkapa väliajalla pois lähtemisenä (ja siten myös poissaolollamme). Kaikki tämä vaikuttaa esitystapahtumaan jossain määrin. Koko sana ”teatteri” juontaa juurensa katsomoa tarkoittavasta sanasta (kreik. *teatron*), ja lähtökohtaisesti esityksen ajatellaan aina tarvitsevan sitä havainnoivan yleisön, jotta tapahtumaa voidaan kutsua esitykseksi. (Laitinen 2010, 246.) Myös esityksen maailmaan uppoutumista tapahtuu samastumisen kautta jatkuvasti: unohdamme hetkeksi olevamme teatterissa ja esityksen juonenkäänteiden olevan fiktiota. Saatamme katsomossa itkeä tai vaikkapa tuntea helpotusta *kuin tapahtumat tapahtuisivat meille itsellemme*. Immersiiivisessä esityksessä näin kuitenkin todella on: immersion sisällä esitys tapahtuu merkittävässä määrin enemmän meille itsellemme moniaististen havaintojemme, tekemämme valintojen ja kokemiemme vuorovaikutustilanteiden kautta. Tuntemme esityskokemuksesta ja -tilanteesta erikaltaista omistajuutta kuin frontaalinäyttämöesitystä (l. esitys, jossa katsomisen suunta on edessä) katsottaessa.

Immersiivisten esitysten suosio on viime vuosina kasvanut jatkuvasti ja suunnan voi olettaa pysyvän nousujohteisena. Vaikka immersiivisiä esityksiä tekevien ryhmien rahoitus ei Suomessa ole samalla tasolla kansainvälisesti tunnettujen ryhmien kuten esimerkiksi Punchdrunkin, WildWorksin tai dreamwespeakin kanssa, on luultavaa, että suomalaisen esitystaiteen kentälle lähivuosina nousee ryhmiä, jotka määrittelevät ja markkinoivat esityksiään nimenomaan immersiiivisinä. Keväällä 2017 *13. tunti* -esityksen Helsingissä toteuttanut Teatteri Vapaa Vyöhyke julistaa markkinointimateriaalissaan hieman mahtipontisesti tuovansa ensi kertaa 'tämänkaltaisen' (Punchdrunkista ja muista sen kaltaisista ryhmistä innoittuneen) immersiiivisen teatterin Suomeen. Immersiivisyyden käsite on kuitenkin laajempi ja eri puolella maailmaa tehdään hyvin erilaisia, kiinnostavia esityksiä, jotka voidaan katsoa immersiiivisiksi. Onkin mielenkiintoista seurata termin yleistymistä suomalaisessa esitystaide- ja teatteridiskurssissa lähivuosina. Mistä esityksistä alamme puhua immersiiivisinä, ja mitkä esitykset jätämme käsitteen ulkopuolelle? Mitkä esitykset sanoittavat itseään immersiiivisinä? Millaiseen viitekehykseen immersiiivisyyden käsite sijoittuu satunnaisen teatterissa kävijän mielessä?

Loppujen lopuksi kyse on tietenkin vain tehdyn ja koetun sanoittamisesta ja käsitteellisistä. Olen itse siitä tekijänä hyvin kiinnostunut, sillä kuten Machonkin kirjansa esipuheessa toteaa, käsitteiden määrittely auttaa meitä ymmärtämään ajatteluamme ja kokemuksiamme tarkemmin. Yhteinen, jaettu sanasto auttaa meitä myös keskustelemaan esityksistä ja ideoistamme paremmin siten, että ymmärrämme toisiamme (Machon 2013, xviii). Tämän opinnäytetyön kirjoittaminen on jäsentänyt omaa esityksellistä ajatteluani ja antanut minulle lukuisia esitysideoita. Uskon, että minulla on tämän työn kirjoittamisen jälkeen tekijänä paremmat valmiudet tarkastella työskentelyäni immersiiivisissä esityksissä. Ei ole kuitenkaan itsetarkoituksellista yrittää tehdä mahdollisimman puhtaasti immersiiivisiä tai tiettyä keinovalikoimaa orjallisesti imitoivia esityksiä. Jokaisella esityksellä on oma kielensä, joka löytyy – analyysin merkitystä toki unohtamatta – lopulta vain esitystä kuuntelemalla ja sen mahdollisuuksia intuitiivisesti kokeilemalla. Esitystapahtuma ei ole esitelmä sen käyttämistä työkaluista vaan se tapahtuu käyttäen niitä työkaluja, jotka sitä kulloinkin parhaiten palvelevat.

Lähteet

Alston, Adam 2016. *Beyond Immersive Theatre*. Lontoo: Palgrave Macmillan.

Immersive Finland | Upottava Suomi 2017. Facebook-ryhmä.
<http://www.facebook.com/groups/503033733221693/?fref=ts> (7.5.2017).

Kivi, Aino 2017. Ihan mieletön kokemus! *Teatteri&Tanssi+Sirkus*, 72 (2), 38–39.

Laitinen, Tuomas 2016. Pinnan alla, osa 2: Uppodiskurssista. *Esitys-lehti*, 34 (3). Luetavissa osoitteessa <http://esitys.todellisuus.fi/pinnan-alla-osa-2> (6.5.2017).

Laitinen, Tuomas 2010. Katsoja esityksen tekijänä. Teoksessa Ruuskanen, A. (toim.). *Nykyteatterikirja – 2000-luvun uusi skene*. Keuruu: Like.

Lampinen, Meiju 2017. Immersiivisen esityksen käyttöliittymä – tapaustutkimus 'up-pouuttavien' esitysten YM PÄ RI sekä Oikea Terveyskeskus yleisön osallistumiseen vaikuttavista elementeistä. Helsinki: Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta, pro gradu -tutkielma.

Machon, Josephine 2013. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Lontoo: Palgrave Macmillan.

Pienekö sivistyssanakirja 2017. <https://www.cs.tut.fi/~jkorpela/siv/laaja.html> (5.5.2017).

Tieteen termipankki 2017a: Kirjallisuudentutkimus: avantgarde.
<http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:avantgarde> (9.5.2017).

Tieteen termipankki 2017b: Esittävät taiteet: happening.
[http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät taiteet:happening](http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät_taideet:happening) (30.4.2017).

Tieteen termipankki 2017c: Esittävät taiteet: paikkasidonnainen.
[http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät taiteet:paikkasidonnainen](http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Esittävät_taideet:paikkasidonnainen) (9.5.2017).

Teatteri Vapaa Vyöhyke 2016.
<http://www.vapaavyohyke.com/katsojalle--for-audience.html> (10.5.2017).

White, Gareth 2013. *Audience Participation in Theatre. Aesthetics of the Invitation*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

You Me Bum Bum Train 2017. <http://www.bumbumtrain.com> (7.1.2017).

You Me Bum Bum Train 2016. Re: Enquiry from contact page.
 Milla.hilke@gmail.com. Sähköpostiviesti: 20.12.2016.