

Pasi Toivanen (toim.)

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan

Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU



Aalto-yliopisto
Insinööritieteiden
korkeakoulu



Opetus- ja
kulttuuriministeriö

Pasi Toivanen (toim.)

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan

Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon

Pasi Toivanen (toim.)

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon

Humanistinen ammattikorkeakoulu 2018

© tekijät ja Humanistinen ammattikorkeakoulu

ISBN 978-952-456-311-6 (verkkojulkaisu)

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)

Humanistinen ammattikorkeakoulu, julkaisuja 64.

Ulkoasu ja taitto: Emilia Reponen

Kannen kuva (Jyväskylän kaupunginteatterin pieni näyttämö):

Aalto-yliopisto: Hyypä & Virtanen

Sisällys

Pasi Toivanen

Esipuhe 9

*Juho-Pekka Virtanen, Matti Kurkela,
Marika Ahlavo, Hannu Handolin, Kaisa Jaalama,
Hiikka Hyttinen, Tinja Salmi, Jani Lappalainen,
Hannu Rantala, Hannu Hyyppä*

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan –
3D-teknologia tukemassa teatterin yleisötyötä 14

Hiikka Hyttinen

”Uutta voi löytää vain hyppäämällä
mukavuusalueen ulkopuolelle.”
Kokemuksia digihankkeen tekemisestä teatterissa 31

Riku Roihankorpi

Ruumiina näyttämöllä: teatteri ja uudet teknologiat 37

Maria Oiva

Digitaalisia avauksia teatterissa – kommentaari..... 50

Petteri Aaltolainen

Digiä yhteisötaiteseen 63

Arto Lindholm

Digitaalisen ajan taiteen yleisöt 76

Marja-Leena Mansala

Kulttuurialan digitalisoituminen ja tekijänoikeus..... 83

Kirjoittajat 96

Esipuhe

Pasi Toivanen, lehtori, FM, Humak

Tämä artikkelikokoelma on loppujulkaisu Humanistisen ammattikorkeakoulun, Aalto-yliopiston ja Jyväskylän kaupunginteatterin vuosina 2017–2018 yhteistyössä toteuttamalle Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeelle. Hanke sai opetus- ja kulttuuriministeriön valtionavustusta *Taiteen ja kulttuurin kehittämis- ja kokeilutoiminta kunnissa ja alueilla* -hankerahoitusohjelmasta.

Digitaalisen tekniikan käytön yleistyminen yhteiskunnan eri alueilla ja myös kulttuurialalla oli lähtökohtana Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeelle. Taustavaikuttimena oli lisäksi valtiovallan linjaus ”digiloikasta”, jota opetus- ja kulttuuriministeriö ryhtyi edistämään omalla toimialallaan kulttuuripolitiikan keinoin.

Humanistisen ammattikorkeakoulun (jatkossa Humak) kulttuurituotannon koulutuksessa kulttuurialan digitalisaatiokehitys on näkynyt muun muassa opiskelijoiden opinnäytteissä, jotka heijastavat työelämän ajankohtaisia kehittämistarpeita ja kulttuurin tantereilla vallitsevia trendejä. Humak seuraa aktiivisesti kentän tapahtumia ja pyrkii opetus- ja TKI-toiminnassaan vastaamaan työelämän osaamistarpeisiin ja kehittämisen haasteisiin. Digitaalisten toimintaympäristöjen tuntemus ja välineiden hallinta sisältyy kaikkien tuottajaopiskelijoiden opintoihin ja digitaalisen tekniikan uusia muotoja tutkitaan, kehitetään ja innovoidaan Humakin hankkeissa.

Ennen Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeen käynnistämistä Humakissa oli tehty projektiin liittyviä valmisteluja noin vuoden ajan. Yhteistyömahdollisuuksia oli kartoitettu eri tahoilta. Varsinainen työ alkoi, kun Jyväskylän kaupunginteatterin johtaja Hilikka Hyttinen innostui yhteistyötarjouksesta. Jyväskylässä oli jo suunniteltu digitaalista yleisötyöhanketta, jonka ajatuksena oli saada nuoria kiinnostumaan teatterista digitaalisella produktiolla. Ajatuksena oli, että yleisö voisi vaeltaa

virtuaalisesti teatterissa, tutustua teatterin tekemisen taustoihin ja kokea teatterin taika ja illuusio ajasta ja paikasta riippumatta. Hankkeessa pyrittiin vastaamaan sellaisiin kysymyksiin, kuten mitä teatterissa tapahtuu kulissien takana? Mitä teatterissa tehdään? Voisiko teatteritilassa seikkailla kuin tietokonepelissä?

Jyväskylän kaupunginteatterin idea virtuaaliseikkailusta sopi hyvin hankkeen yleisiin lähtökohtiin ja tarkempi suunnittelu käynnistettiin. Tekniseen toteutukseen lähti kumppaniksi Aalto-yliopiston laserkeilauksen huippuyksikkö MeMo, joka oli jo aikaisemmin tehnyt yhteistyötä Humakin kanssa. Se oli tutkinut huipputeknologian käyttöä useissa projekteissa, kuten esimerkiksi Helsingin juhlatiimoilla (2016) Lapinlahden vanhan mielisairaalan tiloissa toteutetussa *Ääniä sielujen huoneissa* -virtuaalikuunnelmassa sekä Raaseporin ja Kuusiston linnojen kulttuurihistoriahankkeissa (2017).

Sen lisäksi, että virtuaaliseikkailuhankkeessa kokeiltiin uutta tekniikkaa ja tehtiin konkreettista yleisötyöproduktiota nuorille, oli projektilla myös ylevämpiä tavoitteita. Tähtäimessä oli muun muassa kulttuuripalveluiden saavutettavuuden edistäminen, kulttuurisen tasa-arvon vahvistaminen, uusien yleisöjen tavoittaminen, uudenlaisten verkostojen luominen ja yritystoiminnan aktivoiminen kulttuurin kentälle. Haasteena oli ”törmäyttää” teknologia- ja kulttuurialojen osaamista ja tutkia, mitä uutta kokeilemalla saadaan aikaan. Edelleen hankkeen tavoitteena oli luoda malleja ja antaa ideoita muille taidelaitoksille kulttuuripalveluiden sähköisestä välittämisestä, uusista digitaalisista tuotantotavoista sekä selvittää, minkälaisia tekijänoikeuskysymyksiä kulttuurin digitalisaatioon liittyy. Käsillä oleva artikkelikokoelma on pyritty rakentamaan katsaukseksi hankkeen tavoitteiden saavuttamisesta, tuloksista, selvitettävistä kysymyksistä sekä toteuttajien kokemuksista.

Koska digitaalisen tekniikan käyttö kulttuurialalla on murrosvaiheessa ja aihealue on erittäin laaja ja moniulotteinen, tähän julkaisuun on koottu erilaisista näkökulmista kirjoitettuja artikkeleita kulttuurialan digitalisaatiokehityksestä. Aihetta lähestytään niin teknologian, laitosteatterin, teatterin tutkimuksen, digitaiteilijan, digitaalisen yhteisötaiteen, digitaalisen ajan kult-

tuuriyleisöjen kuin tekijänoikeuksien perspektiiveistä. Kirjoittajien taustat ovat erilaiset ja artikkelit tästä syystä tyyliltään toisistaan poikkeavia.

Teknologiaan suhtaudutaan usein tunteella: yksiä se kiinnostaa kovasti, toiset suhtautuvat varautuneesti, epäillen tai peläten. Maallikolle uusimman teknologian käsitteet, termit ja lyhenteet ovat omituista jargonia, erikoiskieltä, josta ei ymmärrä mitään. ”VR” merkitsee digi-insinöörille jotain aivan muuta kuin junalla teatteriin matkaavalle tavalliselle kulttuurikuluttajalle. Minussa *laserkeilaus* herätti aluksi mielikuvan trendikkästä keilahallista, jossa valot vilkkuvat kuin Euroviisuissa ja elektroninen musiikki soi kovaa. Hankkeen aikana sain tietää, että laserkeilauksessa kyse on jonkin kohteen, kuten Jyväskylän kaupunginteatterin, kolmiulotteisesta mittauksesta lasersäteiden avulla.

Entäpä tämän kirjan nimessä esiintyvä ja kaikkia artikkeleita yhdistävä sana *digitalisaatio*, mitä se on? Kielitoimiston sanakirjassa *digitalisaatio* määritellään ”*digitaal- ja tietotekniikan laajamittainen käyttöönotto ja hyödyntäminen*”¹. Yhtäältä digitalisaatiota voidaan pitää teollistumiseen verrattavana aikakautena ja toisaalta palveluiden siirtymisenä nettiin, työprosessien sähköistymisenä, valtiovallan strategisena tahtotilana tai näkymättömänä, kaiken kattavana ja ihmistä koukuttavana voimana. Läpeensä digitalisaation vallassa oleva ihminen on vakavasti digitalisoitunut ja vertaistuen tarpeessa. Digitalisaatiokehityksen kärryiltä pudonnut on sen sijaan digitaidon ja vaarassa syrjäytyä. Digitalisaatiolla on siis monta merkitystä, ulottuvuutta, muotoa ja vaikutusta niin hyvässä kuin pahassa.

Kulttuurialan digitalisaatiosta kukin saa olla mitä mieltä tahansa ja sanoa mitä tahansa, sillä ilmiön käsittäminen on yksilöllistä ja haasteellista. Toivottavasti tämän julkaisun asiantuntija-artikkelit lisäävät aiheen ymmärrystä, hälventävät ennakkoluuloja tekniikkaa kohtaan ja antavat inspiroivia eväitä *digitaalisen ajan* taide- ja kulttuurituotantojen tekemiseen.

¹ Kielitoimisto 2018. Kielitoimiston sanakirja. Käsitteen ”digitalisaatio” määritelmä. Viitattu 27.11.2018. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>

Kiitokset

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeen projektipäällikönä ja teoksen toimittajana kiitän opetus- ja kulttuuriministeriötä tuesta sekä ministeriön kulttuuriasiainneuvos Kirsi Kaunisharjua, kulttuurisihteerin Heli Talvitietä, ylitarkastaja Tapani Sainiota, EU-avustaja Emma Harjua ja korkeakouluharjoittelija Viivi Ängeslevää asiantuntija-avusta. Erityinen kiitos kuuluu hankkeen ohjausryhmätyöhön osallistuneille Hanna Helavuorelle, Maria Oivalle, Marita Kajanderille, Terho Valkoselle, Ilkka Kuhaselle, Pia Aaltoselle, Petteri Aaltolaiselle, Sami Baldaufille, Sami Alholle ja Katri Kaalikoskelle. Lämmin kiitos myös hankkeen toteuttajille: Jyväskylän kaupunginteatterin Hilikka Hyttiselle, Tinja Salmelle, Hannu Rantalalle, Jani Lappalaiselle, Jouni Huhtaniemelle ja nuorten teatteriharrastajien Backstage Group -ryhmälle, Aalto-yliopiston Matti Kurkelalle, Juho-Pekka Virtaselle, Marika Ahlavuolle, Kaisa Jaalamalle, Hannu Handolinille ja Hannu Hyypälle sekä kaikille muille virtuaaliseikkailun ja tämän julkaisun tekijöille.

Kiitos Humakin kehittämistyön opintojen opiskelijaryhmälle laajan Suomen teattereiden digitalisaatiokehityksen tilaa käsittelevän haastattelu- ja kyselytutkimuksen tekemisestä sekä heidän opettajilleen Tiina Valkendorfille ja Arto Lindholmille. Kiitos kulttuurituottaja (AMK) Ina Aallolle digitaalista yleisötyötä käsittelevästä kiitettävästä opinnäytetyöstä. Jalo kiitos artikkeleiden kirjoittajille ja Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -seminaariin joulukuussa tuleville esiintyjille, joiden nimiä ei edellä vielä mainittu: Riku Roihankorvelle, Marja-Leena Mansalalle, Annastina Haapasaarelle ja Timo Tuoviselle.

Helsingin Jätkäsaarella 28.11.2018

Pasi Toivanen

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan – 3D-teknologia tukemassa teatterin yleisötyötä

Juho-Pekka Virtanen ^{1,2}, Matti Kurkela ¹, Marika Ahlavo ^{1,2},
Hannu Handolin ¹, Kaisa Jaalama ¹, Hilikka Hyttinen ³, Tinja Salmi ³,
Jani Lappalainen ³, Hannu Rantala ³, Hannu Hyyppä ^{1,2}

¹ Aalto-yliopisto, Insinööri-tieteiden korkeakoulu, Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutti, Laserkeilauksen huippuyksikkö

² Maanmittauslaitos, Paikkatietokeskus FGI, Laserkeilauksen huippuyksikkö

³ Jyväskylän kaupunginteatteri

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan

Internetin kautta toteutettavat virtuaaliset tapahtumat lisäävät kulttuurin esteettömyyttä ja parantavat kulttuuritapahtumien saavutettavuutta myös ajallisesti. Digitaalisella tarjonnalla voidaan tavoittaa myös ne kansalaiset, jotka syystä tai toisesta eivät pääse tapahtumapaikalle (Kurkela ym. 2017).

Aalto-yliopiston, Humanistisen ammattikorkeakoulun ja Jyväskylän kaupunginteatterin lokakuussa 2017 aloittaman yhteishankkeen “Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan” tavoite oli toteuttaa joukko sähköisten kulttuuripalveluiden tuotantokokeiluita teatterialalla sekä tehdä johtopäätöksiä soveltuvista toimintatavoista tulevaisuuden sähköisten kulttuuripalvelujen tuotannon ja jakelun kehittämisen tueksi. Hankkeen toimenpiteillä palveltiin seuraavia yleisen tason tavoitteita: kulttuuripalveluiden saavutettavuuden edistäminen asuinpaikasta riippumatta, uusien yleisöjen tavoittaminen ja ansaintalogiikoiden uudistuminen, uusien monialaisten verkostojen synnyttäminen sekä kulttuurisen tasa-arvon vahvistaminen digitalisaatiota hyödyntämällä.

Hankkeen kohderyhmänä olivat ensisijaisesti nuoret, joille digitaalisten palveluiden hyödyntäminen on luontevaa. Nuoria otettiin mukaan edistämään teatterin “behind the scenes” ja “making of” -ajattelua sekä suunnittelemaan teatterin monipuolista visuaalista ja digitaalista avaamista. Hankkeen toimenpiteitä toteutettiin pitäen silmällä alueellisia kulttuurilaitoksia, kulttuurituottajia- ja välittäjiä, taiteilijoita ja kuntien kulttuuritoimea. Tämän artikkelin sisällöt, johtopäätökset ja suositukset onkin suunnattu erityisesti edellä mainituille tahoille, jotka suunnittelevat digitaalisten kolmiulotteisten tuotanto-, jakelu- ja yleisötyön ratkaisujen kehittämistä osaksi toimintaansa.

Kokeilujen teknisestä valmistelusta ja toteutuksesta vastasi Rakennusympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutti (MeMo), joka on Aalto-yliopiston ja Maamittauslaitoksen Paikkatietokeskuksen yhteinen monialainen tieteen, taiteen, talouden ja tekniikan tutkija ja kehittäjä. Suomen Akatemian laserkeilauksen huippuyksikköön kuuluvan MeMon erikoisosaaminen liittyy erityisesti 3D-teknologioihin ja virtuaalisten ympäristöjen toteuttamiseen. Jyväskylän kaupunginteatteri toimi hankkeessa yhteistyökumppanina kokeilujen toteuttamisessa ja osallistui hankkeeseen erityisesti yleisötyön näkökulmasta.

Paikallisuus, digitaalisuus ja saavutettavuus osana kulttuuripalveluja

Näyttelijöiden ja yleisön välinen vuorovaikutus lienee yksi teatterin kulmakivistä. Digitalisaation nopea kehitys kuitenkin pakottaa arvioimaan uudelleen perinteisiä toimintatapoja myös esittävässä taiteissa. Teatteriin kohdistuu monenlaisia muutospaineita: saavutettavuuden parantamisen lisäksi teattereiden pitäisi pystyä toimimaan tiukentuvassa rahoitustilanteessa, joka haastaa kehittämään tilojen monipuolista käyttöä uudet yleisöt paremmin huomioiden (Ahlavuo & Hyypä, 2018). On tärkeää huomata, että kulttuuripalvelujen digitalisoinnin tarkoituksena ei ole korvata paikallista taide- ja kulttuuritoimintaa, vaan päinvastoin tuottaa monipuolisempia jakelukanavia olemassa olevien toimintatapojen lisäksi (Hautio, 2014). Hankkeen taustalla vaikutti tarve lisätä alueellisten kulttuuripalveluiden, joihin alueelliset teatteritkin lukeutuvat, saavutettavuutta. Tekniikan kehityksen avaamat uudet median kanavat ja ympäristön kuvantamisen menetelmät

toimivat hankkeessa keskeisinä mahdollistajina vastattaessa tähän tarpeeseen.

Kulttuuripalveluilla on keskeinen asema niin ihmisten hyvinvoinnin ja identiteetin kuin alueiden työllisyyden, talouden ja vetovoimaisuuden näkökulmasta (OKM, 2018). Kulttuuripalvelujen saavutettavuus on Sipilän hallituksen kärkihankkeiden yksi teema, jota hallitusohjelmassa painotetaan erityisesti lasten ja nuorten kannalta. Kulttuurissa saavutettavuus sisältää esimerkiksi saatavuuden fyysisten esteiden poistamista, kuten monipuolisempia kulttuurin välitys- ja jakelukanavia, joista esimerkkinä ovat digitaaliset (tai sähköiset) kulttuuripalvelut (OKM, 2014). Kulttuurin saavutettavuus on merkittävä tehtävä tulevaisuuden kunnille, sillä vastuu kulttuuripalvelujen tuottamisesta säilyy kunnissa alue- ja maakuntauudistuksen jälkeenkin (Valtioneuvosto, 2018). Työtä kulttuuripalvelujen sähköistämisessä riittää, sillä vielä vuonna 2015 vain harva kunta oli kokeillut (15 prosenttia vastanneista kunnista) tai ottanut käyttöön (15 prosenttia vastanneista kunnista) verkon välityksellä toteutettavia toimintamuotoja kulttuuri- ja taidepalvelujensa osaksi (Aluehallintovirastot, 2015).

Kuluttajalaitteet median kanavana

Digitalisaation ja tekniikan kehityksen myötä älypuhelimista ja tableteista on tullut arkipäivää hyvin suurelle osalle ihmisistä. Yhä useammin arjessa mukana olevat laitteet ovat myös pääasiallinen kanava erilaisiin mediasisältöihin, kun esimerkiksi kännykällä luetaan uutisia, kuunnellaan musiikkia, katsotaan tv:tä, pelataan ja osallistutaan keskusteluun sosiaalisessa mediassa. Sisältöjä on verkossa tarjolla valtavia määriä. Erilaiset sosiaaliset mediat ovat linkittyneet vahvasti median jakeluun. Katsojan valintoja ei enää niinkään ohjaa kansallinen radio- ja tv-toimija tai lehden kriitikko, vaan kaverit sosiaalisessa mediassa ja verkkosivun suosittelualgoritmi.

Nykyaikaisen älypuhelimien suorituskyky on lähellä kymmenen vuoden takaista huipputasoa pelikonsolia. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että mobiililaitteille jaettava sisältö voi olla tasoltaan samaa luokkaa kuin konsolipelit aikaisemmin. Laskentakapasiteetin lisääntyminen mahdollistaa entistä vaikuttavampien kännykkäpelien ja

teräväpiirtovideon lisäksi myös esimerkiksi virtuaalisen ja lisätyn todellisuuden sovellusten toteuttamisen kuluttajaluokan laitteilla.

Vertailu älypuhelimien ja pelikonsolin teknisistä ominaisuuksista

	Pelikonsoli, PlayStation 3 (myynnissä 2006- 2017)	Älypuhelin, Huawei P20 Pro (myynnissä 2018)
Proessori	3.2GHz, moniytiminen. 550Mhz grafiikkaprosessori	8-ytiminen, (4 x 2.36GHz ydintä ja 4 x 1.8 GHz ydintä
RAM-muisti	256 MB, lisäksi 256 MB grafiikkaproses- sorin yhteydessä	4 GB
Tallennuskapasiteetti	20-500GB, mallista riippuen	128 GB
Näytön resoluutio	1920 x 1080 pikseliä	1080 x 2244 pikseliä

Median katselun lisäksi myös sisältötuotanto ja jakelu ovat kohdanneet isoja muutoksia. Digitaaliset järjestelmäkamerat ja videokamerat tuovat korkealaatuisen valo- ja videokuvauksen harrastajien ulottuville. Laadultaan huomattavasti parantuneet kännykkäkamerat ovat käytännössä syrjäyttäneet pokkarikameran. Pelkän taltiointiin lisäksi myös kuvien käsittelystä ja jakamisesta on tullut aiempaa nopeampaa ja automaattisempaa. Lähes jokainen pystyy halutessaan tuottamaan korkealaatuista videomateriaalia ja jakamaan sitä globaaleilla kanavilla.



Perinteisen valokuvauksen rinnalle ovat tulleet panoraamakuvauus ja kolmiulotteinen mittaus. Kuvat: Aalto-yliopisto: Kurkela, Virtanen & Hyyppä

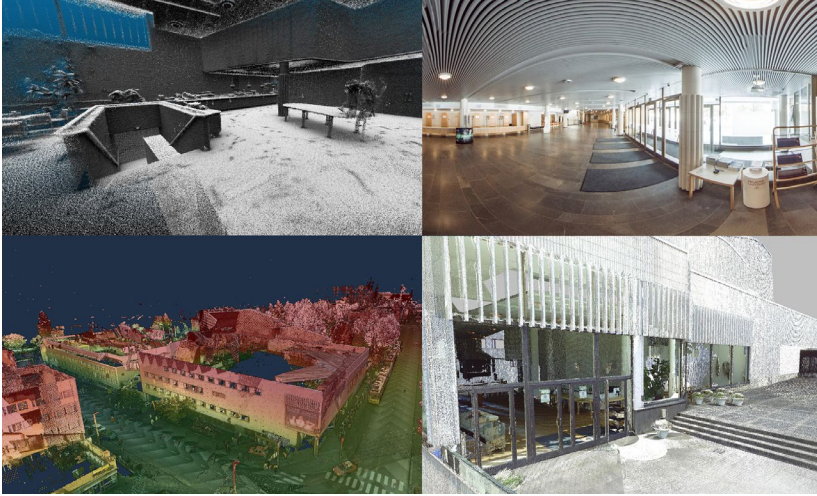
Uusia mahdollisuuksia ympäristön taltiointiin

Tekniikan kehitys on myös tuonut kuluttajan ulottuville uusia ympäristön taltioinnin työkaluja. Panoraamakamerat ovat saapuneet kuluttajien hintaluokkaan ja mahdollistaneet 360-asteen kattavien kuvien ja videoiden kuvaamisen alle 400 euron laitteilla. Laadukkaiden panoraamakameroiden hinta on laskenut kymmenistä tuhansista tuhansiin euroihin lähelle perinteisen järjestelmäkameran hintaa. 360-vi-deota onkin jo testattu laajasti esimerkiksi konserttien taltioinnissa.

360-asteen kuvien ja videoiden katselu on mahdollista varsin immersiiivisesti erilaisilla VR-laseilla, jotka edullisimmillaan ovat älypuhe-linten lisälaitteita. Tätä kautta 360-asteen videot, joissa käyttäjä voi vapaasti katsella ympärilleen, ovat jo yllättävän suuren kuluttajajou-kon ulottuvilla.

Pelkän kuvantamisen lisäksi fyysisistä maailmaa voidaan myös mitata kolmiulotteisesti aiempaa monipuolisemmin jopa kuluttajatasoisilla järjestelmillä. Vaikka varsinaiset 3D-skannerit eivät vielä kuluttajalaitteita olekaan, on 3D-mittauksen mahdollistavia sensoreita nähty älypuhelimissa Googlen toimesta, iPad:in lisälaitteina ja pelikons-oleiden ohjaimina. Lisäksi ympäristön tai esineen geometria voidaan laskea sopivasta kuvajoukosta. Tämä onnistuu myös esimerkiksi sopi-vasta joukosta kännykkäkamerakuvia.

Sekä esineiden 3D-skannauksen että laajojen sisätilojen 3D-kartoit-tamisen mahdollistavien järjestelmien hinta on laskenut tuntuvasti. Niitä on myös tuotteistettu uusiin sovelluksiin. Hyvä esimerkki tästä on kiinteistönvälitykseen suunniteltu panoraamakameran ja sisätila-kartoituksen yhdistävä Matterport-järjestelmä.



Uusilla järjestelmillä ympäristöä voidaan kuvata monipuolisesti tai mitata kolmiulotteiseksi malliksi. Kuvat: Aalto-yliopisto: Virtanen, Kurkela, Handolin & Hyyppä

Kokeilut – kohti tulevaisuuden mahdollisuuksia

Kokeilujen tavoitteena oli tuottaa uusia teknologioita hyödyntäviä sähköisiä kulttuuripalveluita, jotka olisivat teatterin kentällä uusia, mutta toteutettavissa myös muissa teattereissa. Kokeiluilla pyrittiin kehittämään teatterien yleisötyötä tuomalla siihen uusia välineitä ja arvioimaan niiden käytettävyyttä. Kokeiluilla pyrittiin löytämään toimivia mittaus- ja mallinnustekniikoita, joita voidaan hyödyntää teatterissa. Samalla pyrittiin antamaan ideoita kulttuuripalveluiden sähköisestä välittämisestä ja digitalisaation mahdollistamista tuotantotavoista myös muille taidelaitoksille.

Ensimmäinen kokeilu keskittyi 360-videoiden käyttöön teatterin ”backstage”-toiminnan avaamiseksi. Toisessa kokeilussa tavoitteena oli lavasteiden 3D-skannaus ja julkaisu verkossa. Kolmannen kokeilun tavoitteena oli toteuttaa Jyväskylän kaupunginteatterin läpikävely ja esittelykierron teatterissa 360-videota hyödyntäen.



*Panoraamakuva mahdollistaa kameras ympärillä olevien tapahtumien tarkastelun.
Kuva: Jyväskylän kaupunginteatteri.*

Kokeilu: Kulisseissa tapahtuu

Ensimmäisenä kokeiluna testattiin edullisen panoraamakameran käyttöä teatterin toimintojen kuvaamisessa. Kokeilussa keskityttiin erityisesti kuvaamaan lavasteiden rakentamista ja näyttelijöiden maskeerausta, joita yleisö ei normaalisti pääse kokemaan. Käytetty, erittäin kompakti 360-kamera, Ricoh Theta, pystyttiin kokeiluissa sijoittamaan takahuoneen kattoon ja suuren näyttämön katon kulkusiltoihin.

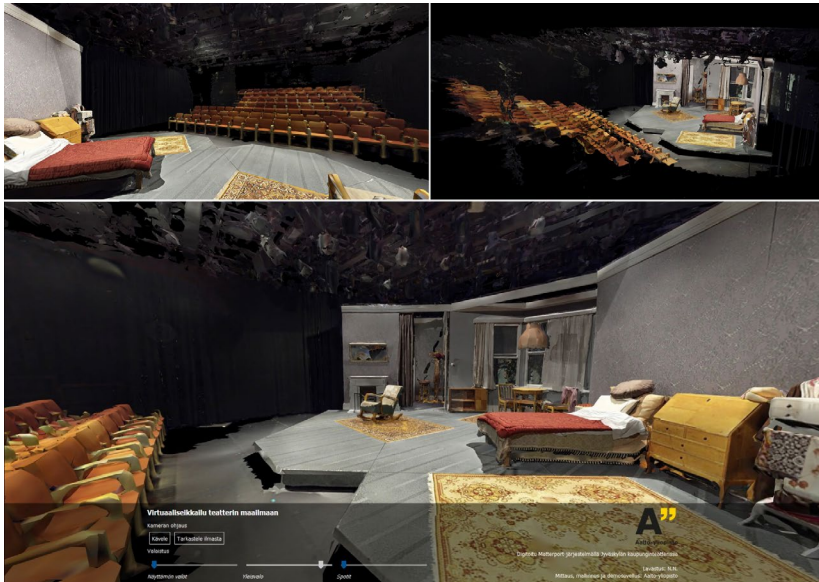
Molemmat videot tuotettiin timelapse-tekniikalla, jossa kamera ottaa kuvan säännöllisin väliajoin. Kun kuvat yhdistetään videoksi, syntyy "pikakelauksella" pyörivä video ympäristön tapahtumista. 360-asteen kuvaus antaa tällaisissa videoissa katsojalle mahdollisuuden tarkastella vapaasti ympärilleen, jolloin kameras sijoittelu voidaan toteuttaa huomattavasti tavallista videokameraa vapaammin ja kamera voidaan jopa sijoittaa keskelle toimintaa.

Valmiit videot pystytään jakamaan olemassa olevien kanavien kautta, YouTubessa ja Facebookissa tai omien Internet-sivujen osana. Videoiden katselussa testattiin tavallisen tietokoneen lisäksi myös Samsung Galaxy VR -virtuaalitelollisuuslaseja ja suurta, 40 tuuman kosketusnäyttöä.

Kokeilu: Virtuaalisesti lavalla

Toisessa kokeilussa testattiin lavasteiden taltiointia ja käyttöä virtuaalisina tiloina. Kaupallistettua sisätilakartoitusjärjestelmää, Matterportia, käytettiin kaupunginteatterin pienen salin ja siihen kootun näytelmän lavasteiden 3D-kartoitukseen. Jalustalle sijoitettava laite kuvasi ympäristöään ja kokosi siitä 3D-mallin. Laitteen rajallisen, noin 5 metrin kantaman takia suuremman kokonaisuuden tallentamiseen tarvitaan joitakin kymmeniä kuvaussijainteja. Aineisto käsiteltiin automaattisesti valmistajan tarjoamassa pilvipalvelussa. Tuloksena saatiin melko yksityiskohtaiset 3D-mallit lavasteista ympäristössään. Suurimmat kalusteet erottuvat mallista selkeästi, mutta pienimmät yksityiskohdat aiheuttavat ongelmia laitteiston rajallisesta erottelukyvystä johtuen.

Syntyneet 3D-mallit jatkokäsiteltiin avoimen lähdekoodin ohjelmistoja hyödyntäen Blender-ohjelman ollessa tärkein työkalu. Käsitteilyprosessissa automaattisesti tuotettuja malleja ja niihin liitettyjä teks-



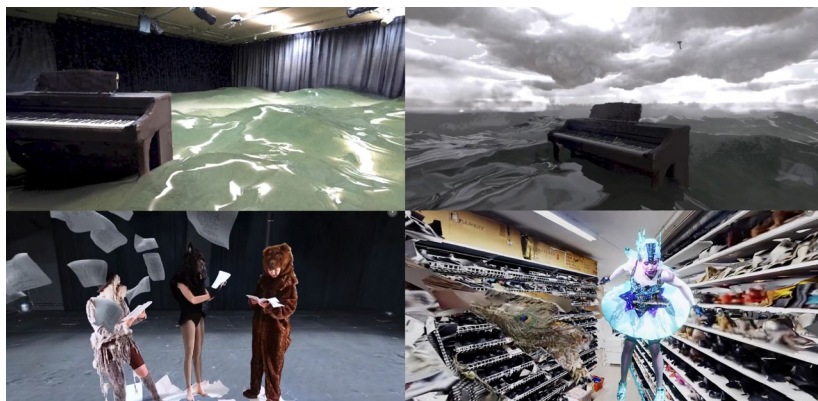
Internet-sivut voivat sisältää interaktiivisia, kolmiulotteisia elementtejä, kuten vapaasti tarkasteltavan virtuaalisen lavastuksen. Alkuperäisen lavastuksen suunnittelija Karmo Mende. Kuvat: Aalto-yliopisto: Kurkela & Virtanen

tuurikuvia pyrittiin hallitusti yksinkertaistamaan objektien määrän ja mallien laskennallisen kuorman pitämiseksi riittävän kevyenä.

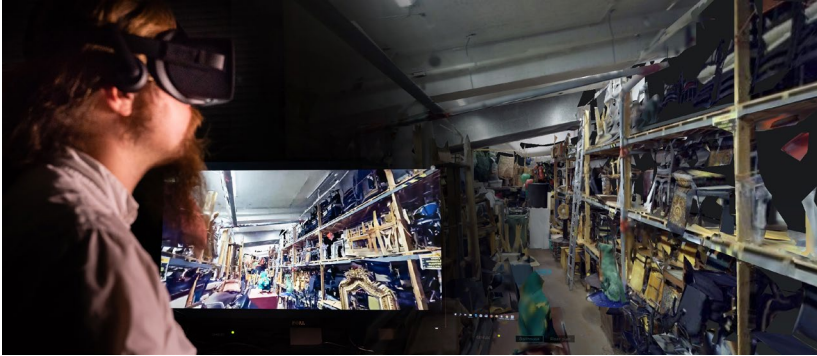
Valmiit jatkokäsittelyt 3D-mallit hyödynnettiin kokeilussa toteutuksessa demo-sovelluksessa, joka mahdollistaa lavasteiden ja salin interaktiivisen tarkastelun. Käyttäjä voi liikkua lavasteissa, tarkastella niitä eri kulmista ja säätää salin valaistusta. Sovellus ohjelmoitiin WebGL-tekniikkaa hyödyntäen. Tämä mahdollistaa sen toiminnan suoraan käyttäjän selaimessa. Tuloksena on siis käytännössä nettisivu, joka sisältää interaktiivisen 3D-sovelluksen.

Kokeilu: Toisenlainen todellisuus

Kolmannessa kokeilussa tutkittiin 360-videon hyödyntämistä teatterissa tehtävässä virtuaalikävelykierroksessa. Siinä missä kaksi ensimmäistä kokeilua keskittyivät todellisten rakenteiden ja tapahtumien taltiointiin, pyrittiin kolmannessa kokeilussa tuottamaan elämyksellisiä videoita, joissa todelliset tilat sekoittuvat fiktiivisiin elementteihin. Videoiden käsikirjoitukset laati Jyväskylän kaupunginteatterin erityisesti nuorille kohdistettua yleisötyötä osallistamalla toteuttava “Backstage group”.



Digitaalinen maailma mahdollistaa todellisten ympäristöjen yhdistämisen kuvitteellisiin tapahtumiin ja hahmoihin. Kuvissa Jyväskylän Backstage-ryhmän nuoret Amanda Rekonen, Ilona Siistonen ja Siiri Karppinen. Keijuna Anne-Mari Alaspää. Kuvat: Jyväskylän kaupunginteatteri & Aalto-yliopisto: Kurkela, Handolin



*VR-laseilla 360-videoita ja 3D-ympäristöjä voi tarkastella immersiiivisesti.
Kuva: Aalto-yliopisto: Kurkela & Virtanen*

Perustana käytettiin teatterin eri sisätiloista tuotettuja 3D-kartoituksia. Olemassa olevan tilan visualisoinnin lisäksi videoihin kuitenkin tuotettiin lisää aineistoa sekä 3D-mallinnuksen että videoistutusten avulla. Tällä tavoin sisätilojen 3D-mallien päälle pystyttiin tuomaan sekä kuvustettuja, eläviä hahmoja että muita elementtejä. Käsittelyvaiheessa animoitiin erilaisia muutoksia myös itse tiloja esittäviin malleihin. Tuotokset koottiin ammattitason 3D-mallinnus- ja animointisovelluksessa, minkä jälkeen niistä renderöitiin 360-asteen videoita. Kun tilojen 3D-malleja käytettiin pohjana, voitiin kamera sijoittaa vapaasti virtuaaliseen tilaan ja erilaisia kamera-ajoja toteuttaa. Videoiden esittämisessä käytettiin Samsungin älypuhelimien liitettyjä VR-laseja. Immersiivisesti tarkasteltuna videoiden hahmot ja tapahtumat sijoituvat katsojan ympärille.

Havaintoja kokeiluista

MeMon ja Jyväskylän kaupunginteatterin yhteistyönä syntyneet kolme kokeilua tuottivat tietoa uusien teknologioiden hyödynnettävyydestä toteuttaessa esteettömiä, ajasta ja paikasta riippumattomia virtuaalisia toteutuksia. Rajoja rikkovassa, eri ammattiryhmien osaajia yhdistävässä verkostomaisessa työskentelyssä toteutettiin onnistuneesti soveltavan tutkimuksen ja kehittämistoiminnan välistä yhteispeleä. Syntyneissä kokeiluissa teatterirakennuksen virtuaalisia malleja hyö-

dynnetään sekä teatterin toiminnan avaamisessa että pienissä kokemuksellisissa teoksissa, joissa tuttu ympäristö saa uusia ulottuvuuksia.

Kokeilujen pohjana ovat kuluttajien parantuneet mahdollisuudet kekeä rikkaita visuaalisia sisältöjä ja interaktiivisia 3D-ympäristöjä erilaisten älylaitteiden kautta. Haasteena tällaisessa työssä ovat eri kuluttajaryhmien eroavat valmiudet. Uutta mobiiliteknologiaa hyödyntäviä sovelluksia suunniteltaessa ei voida varmistua siitä, että tuotokset varmasti toimisivat kaikilla päätelaitteilla.

Kokeiluissa hyödynnettiin sekä sisätilojen 3D-kartoitusta että 360-asteen kuvausta, joka on jo helposti tavallisen kuluttajankin ulottuvilla. Saatavuuden lisäksi teknologiat erosivat myös osaamisvaatimuksiltaan, sillä videoiden editoimiseen vaadittavien työkalujen käytön hallinta on yksinkertaisempaa kuin 3D-mallien käsittelyyn tarvittavien ohjelmistojen. 360-videoiden jakelussa voidaan hyödyntää samoja työkaluja ja jakelukanavia kuin tavallistenkin videoiden kohdalla. Merkittävimmät kaupalliset videoiden editointiin tarkoitetut ohjelmistot tukevat jo myös 360-asteen videoita. Lisäksi niitä voidaan helposti julkaista esimerkiksi YouTube-palvelussa tai Facebookissa. Molemmat alustat mahdollistavat 360-katselun joko mobiililaitteilla tai internet-selaimessa.

Tekniikan kehitys laskee myös helposti jaettavien, interaktiivisten 3D-sovellusten toteuttamisen kynnyksiä. Hankkeessa 3D-kartoituksella pystyttiin tuottamaan virtuaalisia vastineita teatterin tiloista ja lavasteista, joita hyödynnettiin immersiiivisten sisältöjen ja interaktiivisten sovellusten toteuttamisessa. Edettäessä lähemmäs kokemuksellisia sovelluksia joudutaan pohtimaan sovelluksen suhdetta alkuperäiseen ympäristöön. Missä vaiheessa digitaalinen versio irtautuu omaksi teoksekseen? Jos virtuaalisen tuotannon tavoitteena on taustoittaa tai rikastaa oikeaa teatteriesitystä, millaisella tiimillä se tulisi toteuttaa? Ohjaajia, lavastussuunnittelijoita ja puvustajia voidaan osallistaa virtuaalisten esitysten tuotannossa. Tällöin virtuaaliset elementit saadaan paremmin integroitua nykyiseen teatteriin. Edellytetäänkö teatterin ammattilaisilta tulevaisuudessa myös virtuaalisten tuotantojen tekemiseen tarvittavaa osaamista?

Kokeiluissa havaittiin, että uusien medioiden sisällöntuotanto edellyttää uusia ohjauksellisia taitoja. Esimerkiksi 360-asteen videoissa on tarpeen ohjata myös katsojan katseen suuntaa, jotteivat tapahtumat jää katsojan selän taakse. Interaktiivisissa sovelluksissa joudutaan lisäksi pohtimaan käyttäjän etenemistä sovelluksessa ja sitä järjestystä, jossa käyttäjä kokee sovelluksessa olevat sisällöt.

Kokeilut osoittivat selvästi myös, että tehtäessä uudenlaisia toteutuksia joudutaan ratkomaan myös tekijänoikeuksiin liittyviä kysymyksiä. Esimerkiksi lavastetaltiointeja hyödyntävien virtuaaliympäristöjen toteutukseen on hankittava lavastajan suostumus. Tekijänoikeuksien määrittely muuttuu sitä monimutkaisemmaksi, mitä enemmän virtuaalisissa teoksissa yhdistellään todellisen maailman elementtejä fiktiivisiin ympäristöihin. Onko lavastajalla oikeus lavasteiden osana oleviin huonekaluihin, jos ne esiintyvät virtuaalisessa teoksessa alkuperäisen lavastuksen ulkopuolella?

Hankkeessa yhteistyössä Jyväskylän kaupunginteatterin kanssa tehdyt kokeilut osoittivat, että monialainen toiminta ja verkostot ovat edellytys uusien teknologioiden hyödyntämiselle teatterissa. Teknologian osalta on tunnettava sekä laitteistot että niillä tuotettujen sisältöjen käsittelyyn tarvittavat työkalut ja jakelukanavat. Sisältöjen osalta tarvitaan monipuolista teatterityön osaamista. Lisäksi erilaisten osaamisalueiden yhteistyö edellyttää fasilitointia (Ahlavuo & Hyyppä, 2017).

Virtuaalisten työkalujen hyödyntäminen edellyttää soveltuvia laitteistoja, menetelmiä ja osaamista. Kokeiluja ja empiriaan perustuvaa tietoa toimintatavoista ja sähköisistä jakelukanavista tarvitaan uusien teknologioiden avaamien mahdollisuuksien ymmärtämiseksi. Käytökelpoisten teknologioiden tunnistaminen ja tuotannon työprosessien ratkaiseminen on askel kohti digitaalisuuden tehokkaampaa hyödyntämistä kuntien ja muiden kulttuuripalvelujen tuottajien sisältöjen jakelussa ja välittämisessä. Kokemukset tukevat teatterin saavutettavuuden edistämistä, uusien yleisöjen tavoittamista, uudenlaisten verkostojen löytämistä ja ansaintalogiikoiden kehittämistä.

Digitaaliset sisällöt voivat tukea teatterin nykyistä toimintaa avaamalla kulissien takaista maailmaa yleisölle ja tuottaa lisäksi uusia kokemuksellisia teoksia, joissa on teatterin elementtejä. Näihin liittyvä osaaminen luo pohjaa sekä nykyisen toiminnan tukemiselle että

uusille digitaalisen teatteri-ilmaisun muodoille. Perinteisten näytösten rinnalla voidaan jo nyt saatavilla olevien teknologioiden avulla toteuttaa 3D-ympäristöjä hyödyntäviä uusia kokonaisuuksia. Internetissä saatavilla olevat sisällöt kosiskelevat uusia yleisöjä ja tukevat nykyistä yleistyötä. Lisäksi ne voivat lisätä osallisuutta kulttuuriin lisäämällä saavutettavuutta. Tulevaisuuden kokeiluja varten esitämme seuraavassa hankkeessa mallinnettuja toimintatapoja sekä suosituksia digitaalisten 3D-ympäristöjen hyödyntämiseksi kulttuuripalvelujen tuottamisessa, jakelussa ja yleistyön osana.

Johtopäätökset

Hanke käynnisti eri ammattialat yhdistävän yhteistyön. Kokonaisen virtuaalisen teoksen teko vaatii kuitenkin 3D-aineistojen käsittelyn hallintaa ja monialaisten ammattilaisten yhteistyötä. Hanke antoi uutta näkökulmaa siihen, miten teatteri- ja taideala sekä 3D-digitaalisuus voidaan integroida uusia asiakasryhmiä kiinnostavaksi kokonaisuudeksi. Hanke onnistui tavoitteessaan kokeilla erilaisia digitaalisia, verkossa jaettavia kolmiulotteisia sisältöjä perinteisempien teatterisisältöjen tuotannon ohessa. Lisäksi hanke osoitti monialaisten kokeilujen hyödyllisyyden myös tulevaisuudessa, kun vastaavia teknologioita yhdistetään totuttuihin tapoihin tuottaa kulttuuri- ja taidepalveluita. Lisätietoa tarvitaan kuitenkin vielä esimerkiksi siitä, millainen rooli paikallisuudella ja digitalisoituvalla kuntien kulttuuri- ja taidetuotannolla on yleisön ja kuluttajien kannalta yhä laajenevassa internetin mediasisältöjen maailmassa.

Hankkeen kokeilujen pohjalta laadittiin seuraavat suositukset digitaalisten tuotantojen tekemiseen kulttuurialalla.

- **Kohdeyleisön määrittely jo suunnitteluvaiheessa:**
Erityisesti sosiaalisessa mediassa kuluttajat jakautuvat helposti erilaisiin ryhmiin kiinnostustensa mukaan. Ei ole realistista pyrkiä yhdellä digitaalisella aineistolla tavoittamaan kaikkia. Olisikin tärkeää tunnistaa jo suunnittelun alkuvaiheessa ne yleisöt, joita verkossa halutaan tavoittaa.

- **Tuotannon suunnittelu:** Digitaalisten toteutusten suunnittelu ja tuotanto täytyy aikatauluttaa vaiheittain, jotta ne voidaan sovittaa kulttuurilaitoksen muuhun toimintaan. Lisäksi on sovittava työhön osallistujista ja heitä mahdollisesti koskevista tekijänoikeuksista, kuten myös esimerkiksi julkaisukanavista ja esityskerroista.
- **Linkittyminen muuhun toimintaan:** On määriteltävä, miten digitaaliset toteutukset liittyvät muuhun toimintaan. Ne voivat yksinkertaisesti toisintaa teoksia parantaen niiden saavutettavuutta. Toinen vaihtoehto on, että digitaaliset aineistot pyrkivät tukemaan ja täydentämään alkuperäistä teosta tarjoamalla esimerkiksi lisätietoja. Kolmas vaihtoehto on mieltää digitaalinen toteutus täysin itsenäisenä teoksena.
- **Saavutettavien teknologioiden tunnistaminen:** Kehittyvä teknologia tarjoaa mahdollisuuksia monenlaisiin uusiin toteutuksiin. Eri teknologioiden saatavuudella, hinnalla ja osaamisvaatimuksilla on kuitenkin eroja. On hyödyllistä tunnistaa helpoiten saavutettavissa olevat teknologiat ja harkita ensisijaisesti niiden hyödyntämistä.
- **Organisaatiosta löytyvän osaamisen tunnistaminen:** Uudenlaisten mediasisältöjen toteuttaminen edellyttää uudenlaista osaamista. Kuitenkin esimerkiksi 3D-teknologioita hyödynnetään monilla aloilla suunnittelussa ja visualisoinnissa. On täysin mahdollista, että digitaalisiin tuotantoihin sopivaa osaamista löytyy yllättävänkin läheltä.
- **Kumppanuuksien solmiminen:** Digitaaliset toteutukset edellyttävät monialaista työskentelyä. Yksittäisten osaajien etsimisen sijasta voi olla tehokkaampaa pyrkiä löytämään sopivia kumppaneita, jotka hallitsevat jo valmiiksi laajemmin niitä osaamisalueita, jotka omasta organisaatiosta puuttuvat.
- **Käyttäjien osallistaminen suunnitteluun ja toteutukseen:** Jos tavoiteltavat käyttäjäryhmät ovat kaukana digitaalisten toteutusten tekijöistä, toteutuksesta tulee helposti arpapeliä. Osallistamalla käyttäjiä jo suunnitteluvaiheessa voidaan helpommin varmistaa, että ollaan tekemässä oikeita asioita.

- **Digitaalisten tuotteiden markkinointi:** Internetissä oleva sisältö hukkuu helposti saatavilla olevan sisällön valtavaan määrään. Mikäli digitaalisten aineistojen halutaan tavoittavan yleisönsä, niistä on aktiivisesti viestittävä myös perinteisten tiedotuskanavien ulkopuolella.

Aiheesta muualla

Aalto-yliopisto. (2017) Laserkeilausta ja lisättyä todellisuutta teatteriin – Jyväskylän kaupunginteatteri mukana kokeilemassa uusia teknologioita. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/laserkeilausta-ja-lisatty-todellisuutta-teatteriin-jyvaskylan-kaupunginteatteri-mukana-kokeilemasa-uusia-teknologioita?publisherId=37936456&releaseId=64096479>

Turpeinen, Iida. (2017) Uudet teknologiat teatterissa – virtuaaliseikkailu vie katsojat kulissien taa. Suomen Teatterit. <http://www.suomen-teatterit.fi/2017/12/4618/>

Ahlavuo, Marika; Hyypä, Hannu; Virtanen, Juho-Pekka; Vaaja, Matti; Kurkela, Matti; Kukko, Antero; Kaartinen, Harri; Hyypä, Juha. (2018) Virtuaalimallit tulevat kulttuuri- ja taidetapahtumien suunnitteluun - Voit jo etukäteen saada selville, miltä suosikkibändin keikka kuulostaa ja näyttää. Tekniikka & Talous, digilehti. <https://www.tekniikkatalous.fi/teknologiamurrokset/virtuaalimallit-tulevat-kulttuuri-ja-taidetapahtumien-suunnitteluun-voit-jo-etukateen-saada-selville-milta-suosikkibandin-keikka-kuulostaa-ja-nayttaa-6698490>

Puolakka, Marjukka. (2018). Laser keilaa 3D-maailmaa. Aalto University Magazine, 21. S. 36-39. https://issuu.com/aaltouniversity/docs/aum_21_fi_web

Kiitokset

Kiitämme tutkimuksen mahdollistaneita rahoittajia: OKM “Virtuaali-seikkailu teatterin maailmaan” -hanke, EAKR 3D-kulttuurihubihanke ja Suomen Akatemia (Laserkeilaustutkimuksen huippuyksikkö, STN-Combat) sekä Aalto-yliopiston 3D-studio.

Jyväskylän kaupunginteatterin nuorten ryhmä Backstage Group: Virtuaali-seikkailu teatterin maailmaan -hankkeen kokeilujen kuvauksiin osallistuivat: Amanda Rekonen, Mikael Taivassalo, Fatu Secka, Ilona Siistonen ja Siiri Karppinen. Käsikirjoitus- ja suunnittelutyössä mukana olivat: Amanda Rekonen, Mikael Taivasalo, Ilona Siistonen, Lotta Rintala, Mikael Taivassalo, Daniel Hakkarainen, Emilia Puustinen, Jenina Salminen, Leevi Paasonen, Siiri Karppinen, Fatu Secka, Meri Kärkkäinen, Miika Vaarakallio, Ella Viinikainen ja Melis Görsoy.

Lähteet

Ahlavuo, Marika & Hyypä, Hannu. (2018) Matkailu- ja teatteriala fanittavat maanmittausosaamista. Maankäyttö, 1/2018: s. 5-7. http://www.maankaytto.fi/arkisto/mk118/mk118_2026_ahlavuo_hyypa.pdf

Ahlavuo, Marika & Hyypä, Hannu. (2017) Tiedetuottajuudesta apua TKI-hankkeiden tulosten yhteiskunnalliseen näkyvyyteen. Väläyksiä Humakista (toim. Tuula Johansson & Mikko Äärynen). Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 47. s. 69-71. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2017/12/johansson-aarynen-valayksia-humakista-humanistinen-ammattikorkeakoulu-2017.pdf>

Aluehallintovirastot. (2015) Kuntien peruspalvelujen arviointi 2015. http://www.patio.fi/suodatus?p_p_id=patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet&p_p_lifecycle=2&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_resource_id=doPrint&p_p_cacheability=cacheLevelPage&p_p_col_id=column-1&p_p_col_count=1&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_area=&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_material=18751&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_type=18756&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_extraCategories=106475&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_year=&_patiobrowser_WAR_patiobrowserportlet_operator

Hautio, Minna (toim.). (2014) Sähköä kulttuuripalveluihin - Selvitys kuntien kulttuuripalveluiden sähköisen tuottamisen mahdollisuuksista. Humanistinen ammattikorkeakoulu, Sarja B: 36. <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/78023/978-952-456-178-5.pdf?sequence=1&isAllowed=y>).

Kurkela, Matti; Ahlavo, Marika; Toivanen, Pasi; Hyypä, Hannu; Virtanen, Juho-Pekka; Jaalama, Kaisa; Vaaja, Matti; Parkkola, Timo; Rantala, Hannu & Hyttinen, Hilikka. (2017) Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan. Välyksiä Humakista (toim. Tuula Johansson & Mikko Äärynen). Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 47, s. 75-77. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2017/12/johansson-aarynen-valayksia-humakista-humanistinen-ammattikorkeakoulu-2017.pdf>

OKM. (2018) Taide ja kulttuuri osana alueiden kehitystä - Näkymä vuoteen 2025. Opetus- ja kulttuuriministeriön julkaisuja 2018:20, http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/160801/OKM_20_2018.pdf

OKM. (2014) Taiteen ja kulttuurin saavutettavuus - Loppuraportti. Opetus- ja kulttuuriministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2014:15, <http://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/75254/tr15.pdf>

Valtioneuvosto (2018). Maakunnat ja kunnat edistävät hyvinvointia ja terveyttä. <https://alueuudistus.fi/soteuudistus/hyvinvoinnin-edistaminen>

”Uutta voi löytää vain hyppäämällä mukavuusalueen ulkopuolelle.”

Kokemuksia digihankkeen tekemisestä teatterissa

Hilkka Hyttinen, teatterinjohtaja, FM, Jyväskylän kaupunginteatteri.

Virtuaalisuuden hyödyntäminen on uutta teattereissa

Digitalisaatiokehityksen huomioiminen teatterilaitosten toiminnassa on osa niiden strategista suunnittelua. Tätä nykyä suomalaisissa ammattiteattereissa käytetään yleisesti nykyaikaista digitaalista teknologiaa näyttämösuunnittelussa ja esitystekniikassa, mutta lisätyn todellisuuden, 3D-virtuaalisuuden, laserkeilauksen, avatarin ja robottien kaltaisten uusimpien tekniikoiden hyödyntäminen on vielä kansainvälisestikin kokeiluasteella. Näytösten taltioinneista ja suoratoistosta verkossa eli streamauksesta on paljon kokemuksia, mutta teatteriesitysten kaltaisten produktioiden tekeminen digitaalisille alustoille on toistaiseksi ollut vähäistä. Teatteria tehdään ja koetaan teatterissa ihmisten välisessä elävässä vuorovaikutuksessa.

Kiinnostus digiteknologian mahdollisuuksiin tuotannoissa käynnisti yhteisen hankesuunnittelun

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeen tapaista yhteistyöprojektia ei Jyväskylän kaupunginteatterissa oltu aikaisemmin tehty. Mutta koska teatterimme on kiinnostunut kehitystoiminnasta ja alustavia suunnitelmia digitaalisesta yleisötyöhankkeesta oli jo olemassa, otimme vastaan Pasi Toivasen esittämän yhteistyötarjouksen ja lähdimme mukaan seikkailuun.

Hankkeeseen ryhtymisessä arvelutti sen toteuttajien erilaiset taustat ja tavoitteet: Aalto-yliopistolle hanke oli erityisesti tutkimusta ja kokeilua, Humakille uusien digitaalisten tuotantomallien kehittelyä ja teatterille konkreettisen yleisötyöproduktio tekemistä. Jyväskylän kaupunginteatterin kokoisessa laitosteatterissa monialaisten projektien tekemisessä on haasteena se, että teatterissa tuotantosuunnitelmat tehdään tyypillisesti kaksikin vuotta etukäteen, jolloin epävarmaan kokeilutoimintaan ja yleispätevien tuotantomallien kehittelyyn ei ole aikaa eikä varaa. Teatteri on kuin juna, jota ei voi pysäyttää. Suunnitelmat tähtäävät aina konkreettisiin tuotantoihin. Tästä syystä virtuaaliseikkailuhanke oli teatterille kova pähkinä purtavaksi. Keskusteluisissa oli havaittavissa jopa epätoivon sävyjä: Onko tässä mitään järkeä? Onko tämä typerää ja hullua? Miksi ja kenelle tämä projekti on tarkoitettu? Tuleeko tästä yhtään mitään?

Työtapa

Teatterin ja taiteen työtapa poikkeaa täysin tiedeorganisaation työ-kulttuurista. Myös tapa työstää hankeprosessia on erilainen. Aloituspalaavereissa Aalto-yliopiston kanssa puhuimme pitkään työtavoista ja projektin vaiheista. Vaikka aluksi tarkoitus oli edetä ”sisältö edellä – tekniikka sitten”, työ tehtiin kuitenkin päinvastaisessa järjestyksessä ”tekniikka edellä – sisältö sitten”. Teatterin kannalta työtapa oli hyvin poikkeuksellinen. Ensinnäkin kuvattiin runsaasti erilaista 3D- ja 360-asteen videomateriaalia, minkä jälkeen teatterissa yritettiin keksiä, mitä kuvattulla materiaalilla tehdään.

Virtuaaliseikkailun sisällön tuottaminen: teatterin nuorten harrastajaryhmä Backstage Group

Virtuaaliseikkailun tekijöitä olivat musiikkiteknologi, muusikko Jani Lappalainen, näyttelijä-yleisötyöntekijä Hannu Rantala, lavastaja Tinja Salmi, teatterinjohtaja Hilikka Hyttinen sekä merkittävällä panoksella teatterin nuorten 15–20-vuotiaiden nuorten harrastajaryhmä Backstage Group (BSG).

Käytännössä työ eteni niin, että teimme käsikirjoituksen Aalto-yliopiston tuottamalle materiaalille, kuvasimme lisää videoklippejä ja työstimme kuvatun aineiston pohjalta netissä julkaistavan virtuaaliseikkailuvideon, jossa katsoja voi vaeltaa haluamallaan tavalla. Sisällön tuottamisessa oli aluksi löydettävä toimivimmat ideat virtuaalitarinan kohokohdista ja rakennettava seikkailulle ehyt dramaturginen rakenne.

BSG:n nuoret reagoivat herkästi Aalto-yliopiston tuottamaan materiaaliin ja kehittivät innokkaasti virtuaaliseikkailun sisältöä. Seikkailun pääideaksi tuli kuvitteellinen dystopia eli synkkä kuvitelma tulevaisuudesta: maailma on hajonnut, mutta teatterissa tarinat edelleen elävät. Virtuaaliseikkailun viesti on: *Teatterissa kaikki on mahdollista*. BSG:n nuorista dystopian idea tuntui kiehtovalta, ja teatterille se tietenkin sopi, koska tavoitteena oli tehdä teatteriinnostava ja osallistava projekti nuorille nuorten ehdoilla, nuorten näkökulmasta.

Virtuaaliseikkailussa esiintyvät BSG:n nuoret sekä näyttelijä Anne-Mari Alaspää. Erityisen tärkeä rooli tuotannossa oli Tinja Salmella seikkailun käsikirjoittajana ja videoiden leikkaajana sekä Jani Lappalaisella, joka toteutti videoitten kuvauksen ja äänisuunnittelun ja toimi yhdyshenkilönä Aalto-yliopistoon.

Yleisötyötä nuorille

Jyväskylän kaupunginteatterille virtuaaliseikkailun tekeminen oli jo itsessään yleisötyöprojekti. Nuoret pääsivät tuottamaan oman näköistään sisältöä oikeassa teatterituotannossa, joka on nähtävissä ilmaiseksi teatterin nettisivuilla ja jaettavissa sosiaalisessa mediassa linkkeinä ja muilla alustoilla (esim. esitteissä) QR-koodilla. Kaikki materiaali, jota virtuaaliseikkailussa tuotettiin, on samalla teatterin tiedotuksen ja markkinoinnin käytössä. Verkossa koettavaa virtuaaliseikkailua voidaan hyödyntää myös taideopetuksessa kouluissa. Nähtäväksi jää, saako virtuaalinen teatteri pelisuuntautuneet nuoret kiinnostumaan laajemmin näyttämötaiteesta ja ”oikeasta” elävästä teatterista.

Vaikka produktiossa toimittiin välineen ehdolla, kyse oli kuitenkin taidehankkeesta. Mutta eikö teatterissa ole aina näin, enemmän tai vähemmän? Tila, teksti, suunnittelijat ja näyttelijät yhdessä ohjaavat sisältöä – ja siten myös muotoa.



Panoraama Jyväskylän kaupunginteatterin suuresta näyttämöstä.
Kuva: Aalto-yliopisto.

Tekijöiden kommentteja

Jani Lappalainen, musiikkiteknologi, muusikko

“Tätä on ollut todella antoisaa ja mielenkiintoista työstää. Minulle koko 360-videon ja -äänen ‘logiikan’ ymmärtämistä tulee olemaan hyötyä jo seuraavassa äänisuunnittelussani. Tavallisen videon ja 360-videon välillä on ero äänen hahmotamisessa. Jo vuosikymmeniä kuluttajien käytössä ollut ääniformaatin standardi on ollut stereo, joka koostuu kahdesta äänikanavasta (vasen ja oikea). 360-video haastaa myös tämän rakenteen niin kutsutulla ”ambisonics audiolla”, joka koostuu vähintään neljästä kanavasta, joiden avulla ääni paikantuu kolmiulotteisesti. Syy tähän audioformaattiin on yksinkertainen: myös äänen suunnan ja tilan tunnon on muututtava jos 360-videon katsoja kääntää kameraa. Ambisonics audio ymmärtää HRTF-dataa ja muokkaa kuvakulman perusteella kuulokuvan vastaamaan kameran kuvakulmaa.”

Tinja Salmi, lavastaja, TeM

“Ihan henkilökohtaisella tasolla voisin todeta, että oli mageeta tehdä Janin kanssa intensiivisesti jotain noin perusteatterista poikkeavaa. Tuommoinen työskentely avaa uusia kommunikointitapoja ja mahdollistaa uusien työtapojen löytämisen. Siis asioita, joita voi siirtää myös ihan teatterin tekemiseen. Siinä mielessä ihanan virkistävää. Uutta voi löytää vain hyppäämällä mukavuusalueen ulkopuolelle, ja nyt kävi niin.”

Backstage groupin jäsenet Amanda Rekonen, Fatu Secka, Siiri Karppinen, Mikael Taivassalo ja ryhmän ohjaaja Hannu Rantala

“Asia herätti mielenkiintoa koska tiesi jo jotain digitalisaatiosta ja sen mahdollisuuksista. Mielenkiintoista oli päästä itse toteuttamaan. Se oli tosi innostavaa, kun sai itse kehittää ideoita ja sitä mikä punainen lanka ja pointti jutussa on. Alussa oli vain ajatus siitä, että tehdään teatterin maailmaa tutummaksi nuorille.”

“Luova hulluus otti suunnittelupalaverissa vallan järjestelmällisestä järjestä. Oli mahtavaa vain listata ideoita, jotka tekniikan kannalta tuntuivat makeilta ja perustella valinnat myöhemmin.”

“Minulla ei ollut huippukorkeita odotuksia siitä, mitä ollaan tekemässä. Sitten kun nähtiin kuvattu materiaali ekan kerran, se näytti vielä paremmalta kuin odotti. Se näytti jotenkin aidolta. Se ei näyttänyt sotkuiselta vaan näytti tosi hienolta. Ihan kuin TV animaatio. Ei niin kuin tosi halvalla tehty. Näki että on oikeasti nähty vaivaa.”

“Meidän ideoiman jutun kautta teatterin takatilat tulevat tutuiksi. Tiedän että moni miettii mitä täällä teatterissa oikein tapahtuu. Tämä video voisi houkuttaa enemmän nuoria mukaan teatteriin, kun he näkevät, ettei tämä ole mikään mummojen juttu ja täällä tehdään myös nuorille ja nuorten kanssa. Teatterissa livejuttu on tärkeä ja tämä on lisäulottuvuus siihen.”

“Välillä tuntui siltä, ettei tämä valmistu ikinä. Kuvaaminen on nopeaa, mutta materiaalin lataaminen vie tosi paljon aikaa. Kun on saanut olla mukana tekemässä, on tullut tietoiseksi siitä, kuinka pitkään prosessi vie ja mitä kaikkia vaihteita siinä. Nyt katsoo ja osaa katsoa digijutuissa yksityiskohtia ja miettii sitä, miten se on tehty. Katsomiskokemus on aivan eri, kun on ollut itse tekemässä.”

“Nykyään kaikki videot ja digimatskut mukana kaikkialla – puhelimet ja YouTube ovat niin osa arkea. Sanana lisätty todellisuus ei ollut tuttu, mutta käytännössä sen kyllä tiesi. Snapissa lähetetään kavereille viestejä, joissa käytetään sitä lisättyä todellisuutta. Se on niin arkipäiväistä, ettei edes jaksa enää lähettää. Puhelimessa minulla on käytössä Snap, Insta, Twitter välillä, YouTube ja Whatsup – on helpompi ottaa puhelin esille, se on koko ajan mukana. Tietokonetta en käytä eikä mulla edes toimi telkkari.”

“Tämä oli hyvä kokeilu ja tätä on hyvä viedä tätä eteenpäin.”

Virtuaaliseikailu teatterin maailmaan -viedon tekijät

- Käsikirjoitus: BSG, Hilikka Hyttinen, Tinja Salmi, Jani Lappalainen, Hannu Rantala
- Kuvaus: Jani Lappalainen, Tinja Salmi, Hannu Rantala, Aalto-yliopisto
- Äänisuunnittelu: Jani Lappalainen
- Editointi: Tinja Salmi, Jani Lappalainen
- Näyttelijät: Anne-Mari Alaspää, BSG

Ruumiina näyttämöllä: teatteri ja uudet teknologiat

Riku Roihankorpi, FT, Tutkivan teatterityön keskuksen johtaja,
yliopistonlehtori, Tampereen yliopisto

Teatterin ja uusien teknologioiden välisiä suhteita pohtivan kirjoituksen voinee aloittaa väittämällä, että esitysfilosofiselta kannalta, jota itse edustan, teatteriin ei varsinaisesti voi tuoda uusia teknologioita. Väitettä on kuitenkin syytä täsmentää toteamalla, että se perustuu teatterin lähtökohtaiseen ruumiillisuuteen sekä havaintoon siitä, että myös teknologialla on ruumiinsa. Ilman ihmis- tai teknologista ruumista – tai vähintään näiden oletusta – teatteria tai teknologiaa ei ole. Vastaavasti, ruumis on itsessään teknologiaa ja näin aina jo läsnä siinä tilassa ja ajassa, sillä näyttämöllä tai siinä teatterissa, jossa uusia teknologioita omaksutaan.

Hyödyntämällä merkityksellisiä ja usein rajoja rikkovia vuorovaikutustapoja ja kokemuksia teatteri on aina toiminut teknologian ruumiiden kokeilualustana ja sitä myöten myös yhteiskunnan digitaalisen muodonmuutoksen heijastuspintana. Sen käytännöt ja teoriat nojaavat luoviin analyyseihin ruumiillisista metodeista, jotka voivat lopulta uudistaa havainnoinnin, tiedon ja kokemuksen eri elementtejä.

Tästä havainnosta käsin Tampereen yliopiston Tutkivan teatterityön keskus T7 on vuodesta 2009 lähtien pohtinut ja tutkinut useissa eri hankkeissa elävän esityksen, luovan yhteistyön ja ruumiillisten teknologioiden välisiä suhteita sekä yhtymäkohtia. Tutkimus on ollut poikkitaiteellista, poikkitieteellistä ja kansainvälistä, kattaen yhteistyötahoja Australiasta, Euroopasta sekä Kiinasta. Sen kautta on pyritty lisäämään tietoa niistä kokemusta koskevista kysymyksistä, jotka asettuvat esiintyjien ja yleisöjen toimijuuden ja yhdessäolon alueille media- ja etäyhteysteknologian ympäristöissä. Avaan seuraavaksi muutamia tämän tutkimustyön itselleni tuottamia näkemyksiä uusien digitaalisten teknologioiden asemasta teatterissa ja sen vaikutuspiirissä, erityisesti ruumiillisuuden ja sen eettisten merkitysten valossa.

Teatteri ja uudet teknologiat

Teatterin tuotanto- ja kokemussympäristöt voivat muuttua tulevaisuudessa nopeastikin digitaalisten teknologioiden myötä, heijastellen laajempia muutoksia kulttuurin kulutuskentillä. Uudet digitaaliset tuotanto- ja tallennussovellukset voivat vaikuttaa teatterin kokemiseen ja esitysten taiteelliseen sekä tutkimukselliseen elinkaareen esimerkiksi 1) fyysisten esitysympäristöjen digitaalisen *simuloinnin* (virtuaalisen uusintamisen), 2) immersiiivisen (esityksiin digitaalisesti upotetun) yleisökokemuksen sekä 3) reaaliaikaisten etäyhteyksien tuottaman *digitaalisen läsnäolon* alueilla.

Immersiivinen ja etäesitykset mahdollistava mediateknologia kehittyy jo nyt kohti kaupallista kuluttajakulttuuria kiihtyvällä vauhdilla. Googlen omistama YouTube on käynnistänyt oman palvelunsa 360° (eli kaikkisuuntaisten) videoiden jakelulle. Facebook hankki omistukseensa Oculus VR -yhtiön, joka tuottaa virtuaalisen läsnäolon mahdollistavia puettavia näyttöjä. Virtuaalitodellisuus (VR), mixed-reality-ratkaisut (MR) ja lisätty todellisuus (augmented reality, AR) ovat tulossa osaksi median ja kulttuurin valtavirtaa. Kiintoisa juonne tässä kehityksessä on muun muassa mainitun kaikkisuuntaisen sisällön reaaliaikainen kokemus, joka mahdollistaa vahvan kokemuksen immersioista sekä vuorovaikutuksesta *hybridinä* (virtuaalisen ja todellisen yhdistävänä) ympäristönä. Oikeanlaisia teknologioita hyödyntämällä se voidaan oletettavasti tuottaa tulevaisuudessa myös teatterin etäkuluttajille kustannustehokkaasti.

Mutta mitä ovat tarkemmin nämä mainitut simulaatio, immersio ja etäläsnäolo? Tässä tekstissä simulaatio merkitsee näyttämöllä tuotetun fyysisen esityksen ja sen tilallis-ajallisten piirteiden digitaalista uusintamista, kääntämistä digitaalisiksi esitysmuodoiksi. Simulaatio sidotaan paitsi esityskokonaisuuteen itseensä myös sen myöhempään kokemiseen ja tutkimiseen moniaistisin ja ruumiillisuutta korostavin tallentein. Simulaatio toimii näin ollen 1) aktiivisena elementtinä esiintyjien sekä yleisöjen keskinäisen taidekokemuksen muodostamisessa. Tällöin on kyse esityksen “konfiguraatiosta”. Simuloidut elementit voivat lisäksi koostua virtuaalitekniikan, lisätyn todellisuuden ja sensoritekniikan (esim. motion capture, MoCap) avulla ja yhdistelminä toimivista esityksen osista ja siirtymävaiheista, joissa 2) seurataan fyysiselle esitykselle ominaista logiikkaa, rakennetta ja

taiteellista näkemystä. Teknologia voi siis osallistua esityksen “refiguuraation” tuottamiseen. (Gransche 2017, 41.)

Digitaalitekniologioiden tuottama immerstiivinen tarinankerronta ja kokemusmaailma toimivat ennakoivina elementteinä laajempien kulttuuristen kehityskulkujen suuntaan. Tässä yhteydessä voimme puhua jopa *immersiivisestä käänteestä*. Immerstiivistä käännettä määrittää korostunut yleisön osallistaminen erilaisiin välittömiin ja kehollisiin vuorovaikutustilanteisiin, joita syntyy myös jokapäiväisiin medioihin sekä verkottuneen digitaalisen todellisuuden toimintaympäristöihin. Keskeistä immerstiivisyydelle on erilaisten mutta samanaikaisten todellisuuden ja läsnäolon tasojen välitön kokeminen ruumiin ja muutoksen konteksteissa. Ruumiillisuus ymmärretään näin inhimillisen vuorovaikutuksen rakentumismuotona: osallistavan toiminnan ja sen kokemisen esityksenä.

Etäläsnäolo merkitsee matalalattenssisten (viiveiltään vähäisten) verkko-yhteyksien ja digitaalisten teknologioiden (esim. Nimbra-palvelin) kautta erillisissä fyysisissä sijainneissa tuotettuja vuorovaikutteisia



3nDGame. Kuva: Jaakko Lenni-Taattola.

hybridiesityksiä. Näitä voidaan hyödyntää esimerkiksi teosten uusia harjoittelu-, tuotanto- ja kokemustapoja mahdollistamaan. Hybridin etäläsnäölon avulla fyysisten esiintyjien, esitysympäristöjen ja yleisöjen välinen vuorovaikutus toimii lähes reaaliajassa suuristakin etäisyyksistä huolimatta. Etäläsnäölo voi sisältää elementtejä yllä kuvatuista simulaation ja immersion muodoista, ja sen avulla voi tuottaa konkreettisia ratkaisuja taiteen sisällöistä ponnistavien digitaalisten yhteistyötapojen luomiseksi. Nämä nojaavat samalla esittävän taiteen kestävään kehitykseen ja energiakulutukseen. Digitaalisessa ympäristössä ja erillisissä fyysisissä sijainneissa toteutuvat teatterituotannot auttavat tarkastelemaan, millaisia tarjoumia ja vaatimuksia esittävän taiteen sisällöille ja perinteelle muodostuu lähitulevaisuudessa. Etäläsnäöloä koskevat ratkaisut hyödyttävät erityisesti esittävien taiteiden monitaiteista kansainvälistymistä, tulevan esiintyjyyden ja yleisökokemuksen analysointia sekä yleisemmin näyttämötaiteiden pedagogisia valmiuksia.

Uusien teknologioiden mahdollistamat sisällöt ja kehitystyö ovatkin erityisen tärkeitä silloin, kun puhutaan taide- ja kulttuurialan instituutioiden ja oppilaitosten uudistumisesta digitaalisten palveluiden ja tuotteiden tarjonnan sekä yleisötyön näkökulmista. Samalla teatterin kaltaisten monitaiteisten kulttuurin vientituotteiden kansainvälinen näkyvyys voi olla laajalti riippuvainen työstä, joka tehdään taidekokenusten teknologiavälitteisten rakenteiden alueella. Digitalisointumiseen nojaavan teatterityön uudistaminen erityisesti Pohjoismaissa – joissa teknologian käyttö on laajaa, perehtynyttä ja jo nyt taidetuotantoihin integroitua – voi tuottaa suuntia globaaleille muutoksille taiteen kokemisessa.

Suurin haaste mainituilla kehitysalueilla lienee kuitenkin esittävien taiteiden ominaispiirteiden säilyttäminen. Vaikka lupaavia ratkaisuja ja sovelluksia teatterin teknologiavälitteiselle ja -avusteiselle kokeemiselle kehitetään jatkuvasti, sen sisältölähtöiset ja taiteen laadulliset vaatimukset käyttäjäkokemuksessa huomioon ottavat tuotantomallit odottavat yhä kehittämistään. Oleellinen elementti näiden vaatimusten ymmärtämisessä on teatterin ruumiillisuuden ja sen seurausten huomioiminen.

Läsnäolo, ruumis ja teknologia

Viitaten tekstini aloittaneeseen väitteeseen teatterin ja teknologian ruumiillisuudesta esitän edelleen, että teatteri on läsnäolon ja ruumiin problematisoinnin taidetta. Teatteriin ja esittäviin taiteisiin kuuluu läsnäolon, kanssaolemisen ja poissaolevan (tai viitteellisen) yhteenkietoutuminen paitsi temaattisesti, myös konkreettisten työmetodien kautta. Teatteria määrittävät sille ominaiset poiesis ja telos, luominen ja tarkoituksellisuus yksilöllisten ja vuorovaikutteisten toimijuuksien kautta, aina välineellisyyteen asti. Jotakin tehdään läsnäolevaksi sillä, että jotkut ovat läsnä (esiintyjät, esitys ja katsojat), ja jotakin ei aiemmin läsnä ollutta halutaan luoda tai luodaan näiden välille.

Teatteri on siis myös läsnäolon tuottamista. Se muodostaa tilalle, ajalle ja kokemukselle nollapisteen, jossa läsnäolo merkitsee konkreettisen keskinäisyyden tuottamista – luottamusta siihen, että voimme olla toisillemme olemassa ja läsnä konkreettisen vuorovaikutuksen kautta. Etäisyydet ja kaikki poissaoleva (tila, aika, kokemus) saavat sen myötä konkreettisen muodon. Teatterin etäisyydet ja läsnäolo sijaitsevat ruumiillisessa vuorovaikutuksessa, ja vuorovaikutuksen – sekä siten myös tilan, ajan ja kokemuksen – nollapiste on ruumis (tai keho, kehollisuus): erilaiset etäisyydet ja poissaolevat ilmiöt kohtaavat juuri ruumiissa. (Foucault 2006, 233.)

Konkreettinen ruumis taas ei ole teatterin kannalta missään tietyssä ajassa tai tilassa, se on Foucault'n (2006, 231; suomennos ja sulkeet RR) ajattelun mukaisesti utopia. Se on "keskeisin toimija [actor] kaikissa utopioissa" mutta myös utopia itsessään; "suunnaton" ja "pitelemätön", kykenevä omaksumaan ja tuottamaan tilan ja hallitsemaan maailmaa. Aristoteleelle tällainen kyky oli jo esteettisessä mielessä arveluttava ilmiö, ja siksi se tuli ottaa haltuun hiotun esittämisen eli ajatuksen ja ilmaisun yhteensopivuuden kautta. Näin saavutetaan taiteellinen kokonaisuus erilaisten (ruumiin) instrumenttien yhteistyönä. Sikäli kun ruumis on yllä kuvatusti teknologiaa, taide ei ole alkuunkaan viaton auktoriteetti ensin mainitun välineellistämässä.

Ruumiin ajallis-tilallinen utopia onkin digitaalisuuden, uusien (tai vanhojen) teknologioiden ja virtuaalisuuden kannalta ohittamaton mahdollisuus. Teatterin, digitaalisen kulttuurin ja teknologian – kuten

virtuaaliympäristöjen, lisätyn todellisuuden, immerstiivisten teknologioiden ja kaikkisuuntaisten videoteknologioiden – kohdatessa konkreettisen ruumiin utopia-ominaisuus muodostuu uudenlaisen keskinäisyyden ja läsnäolon perustaksi ja avaukseksi.

Esimerkiksi immersiota voidaan pohtia ottaen lähtökohdaksi ruumis ja aistit ajan ja paikan kohtauspisteenä, esitystilanteen imuna. Ruumis voidaan uusien (tai vanhojen) teknologioiden avulla olettaa tai sijoittaa esityksessä mihin tahansa ajallis-tilalliseen kokemisympäristöön. Se on samanaikaisesti erilaisten tapahtumien ja toimintojen eli esityksen itsensä a) sijainti tai konteksti ja b) moottori – myös näiden tekijöiden kohtauspiste, nollapiste. Ajatusta voi syventää myös sen kautta, että ruumiin mieltäminen kohtaus- ja nollapisteeksi koskee niin yleisöä kuin esiintyjääkin. Esitys voi tapahtua erilaisten teknologioiden, ruumiillisuuksien, virtuaalisten ja konkreettisten vuorovaikutusten, immerstiivisten ympäristöjen ja etäisyyksien sekä (esimerkiksi valokuituyhteyksillä) samanaikaisuuksien yhdistelmänä. Teatterin kohdalla tämä merkitsee juuri hybriditeatteria.

Ongelmaksi muodostuu lopulta hybridiesityksen määritelmä: Kuka, ketkä tai mikä lopulta muodostaa esityksen, missä tämä esitys tapahtuu ja kenen ehdoilla – vai tuleeko sen ehtoja tarkastella vain ruumiin utopian kautta, tuleeko muodostaa täysin uusi ja ehkä mahdotonkin käsitys esityksestä? Jo konkreettisesti ajatellen nämä kysymykset koskevat lopulta lukuisia seikkoja: tekijänoikeuksia, tekijyyttä, virtuaalista toimijuutta, teknologiaa esiintyjänä, roolinmuodostusta, teknologisen ja taiteellisen työn eroja ja yhtäläisyyksiä ja niin edelleen.

Kuten lähes kaikki nykyisessä elinpiirissämme, myös teatteri sekä näyttelijäntaide ja -työ ovat osa välineellisiä hierarkioita ja esoteerista, vaikeasti tunnistettavaa ja vihkiytymistä vaativaa talouden utopiaa. Välineellisyydellä tarkoitan tässä yhteydessä ihmisruumiin – tai Foucault'n (1982/2018; suomennos RR) sanoin “itsen teknologioiden” – näkyvyyden, luotettavuuden ja käytettävyyden organisoitumista ammatillisin perustein, ja talouden utopialla mainittujen näkyvyyden, luotettavuuden ja käytettävyyden (usein abstraktia) hyödyntämistä jonkin tuottavuusnäkökulman, vaikutusvallan tai vallan logiikan mukaisesti. Asetelma ei ole yhdenmukainen esittäville taiteille, joiden tulisi reagoida henkilökohtaisen ja yksilöiden välisen oikeudenmukaisuus-

den tai turvallisuuden ongelmiin (kuten #metoo-ilmiossä) sekä ruumiinkuvalle asetettuihin, usein mahdottomiin odotuksiin – tai jopa ruumiinkuvaan kohdistuvan väkivallan sanallisiin tai fyysisiin muotoihin.

Jo nämä ruumiin poliittiset ulottuvuudet huomioiden sen keskeinen rooli nykyculttuurin utopioissa tulisi jäljittää aina platonilais-aristoteelisen (urospaneelin) alkudramaturgian rakenteisiin. Ruumiiden ja teknologioiden kontekstissa tämän jäljitystyön reitti on tosin pitkä eikä edes mahdollinen kulkematta sellaisten ajattelijoiden kautta, kuten Stiegler, Simondon, Hayles, McLuhan, Foucault, Bennett, Deleuze, Guattari ja Heidegger – eikä lista kata vielä edes teatteriteoreetikkoja. Kaikki yllä luetellut nimet edustavat joka tapauksessa mainitsemani talouden utopian tarkastelun ja purkamisen prosesseja. Se ihmisajat- telun ja -keskustelun tila, joka avautuu ruumiin välineellisyyden ja taloudellisten tai muiden utopioiden välille, on samalla se eettinen ja poliittinen – enimmäkseen biopoliittinen – projekti, joka pohtii teknologiaa historiallisena olentona, systeeminä, prosessina, ongelmana tai kiintopisteenä. Teknologia voidaankin ilmiönä aina asettaa myös ruumiin vierelle tai jopa sen sisään, elimelliseen suhteeseen ruumiin kanssa – se voidaan jopa nimetä uudelleen ruumiiksi. Mistä tämä monimutkainen asetelma ja suhde sitten juontuu?

Yksi tapa lähestyä teknologian ja ruumiin erottamatonta suhdetta on ottaa vakavasti filosofi Giorgio Agambenin teoksen *The Use of Bodies* (2015, 14; suomennos ja sulkeet RR) provokatiivinen väite, jonka mukaan orjuudesta tulee ongelma varsinaisesti vasta sosiaalisena käytäntönä ja instituutiona. Tätä ennen – ja puhtaasti teknisesti – kyse on “yksilön [ympäristöön kohdistuvan suhteen] välillistämisestä toiseen yksilöön muodostettavan suhteen avulla”. Asetelma on perinpohjin välineellinen, sillä se viittaa kahden yksilön, isännän ja orjan, väliseen välineelliseen symbioosiin. Perustuessaan olemuksellisesti suhteille ja välillisyyteen tämä symbioosi myös säilyttää ruumiillisen olemassaolon ulottuvuudessa ruumiin utooppiset ominaisuudet, sen aseman nollapisteenä.

Suhteen sosiaalisesti rakentuva kieroutuneisuus tulee ilmi muun muassa Chatzichristodouloun ja Zerihanin (2012, 228) teknologian ja orjuuden törmäyttävässä hyperkapitalismin kritiikissä, jonka mukaan

teknologian “edustaessa valtaa ja kontrollia” se mahdollistaa ihmisyksilöiden ja populaatioiden välisen “digitaalisen orjuuden” ja tämän takana markkinavetoisena piilevän, “kolonialistisen asenteen”. Teknologia välittää tässä yhteydessä perinteisemmän kuvan orjuudesta, joka perustui jo antiikissa ruumiiden ja yksilöiden keskinäiseen hyväksikäyttöön ja hyödyntämiseen ja tähtäsi utopian saavuttamiseen niille, jotka hallitsivat teknologian (ts. orjien) käyttöä, omistusta sekä tuotantomuotoja.

Agamben (2015, 78; suomennos ja sulkeet RR) väittää kuitenkin, että “orjuus oli muinaiselle ihmiskunnalle, mitä teknologia on modernille ihmiskunnalle”. Väitteen taustana on ajatus siitä, että “pelkkänä [arvottomana] elämänä” – tätä on Agambenin *zoē*, bios-termin merkityksessä vapaiden ihmisten hyvää, kulttuurista ja arvokasta elämää – sekä orjuus että teknologia “vartioivat ihmisenä olemisen todellisia olosuhteita” ja “ovat osoittautuneet tässä tehtävässä yhtä lailla puutteellisiksi”, ihmisenä olemista negatiivisesti ohjaaviksi ja rajoittaviksi tekijöiksi. Ongelman ytimessä on teknologian toiminta taloudellisesti ja poliittisesti hallitun ihmiskuvan edustajana sekä tuottajana, joka ei jätä tilaa hallinnan ulkopuoliselle elämälle tai sen eettiselle merkitykselle.

Vahva argumentti vaatii perustelunsa, ja Agamben löytää ne isännän ja orjan välisen suhteen orgaanisesta luonteesta, orjan osallistumisesta isäntänsä olemassaoloon vailla mahdollisuutta näiden kahden erottamiseen. Orja tai teknologia ei ole vain isäntänsä tai käyttäjänsä väline vaan tämän ruumiillinen piirre tai ulottuvuus. Yhdessä teknologia ja sen käyttäjä muodostavat hybridin ruumiin (sekä lopulta hybridin esi-tyksen), sikäli kun molemmat ovat vain osasia tietyissä välineellisyydessä sekä utopiassa; suhteessa, joka niiden välille muodostuu. Tämä suhde jättää kuitenkin ulkopuolelleen orjan tai teknologian ruumiin itsemääräämisoikeuden ja täysivaltaisuuden asettaen näiden tilalle isäntä-käyttäjän suvereniteetin.

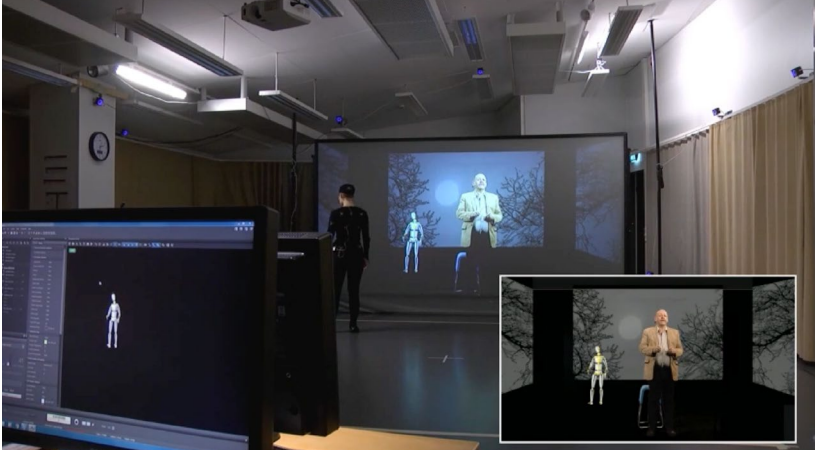
Kuvattu “poissulkeva sisällyttäminen” (Agamben 2015, 36) voikin määrittää myös ihmisen ja teknologian ruumiiden yhteisesiintymistä, teatterissa tai muualla. Se on taiteellisen-taloudellisen toiminnan ja kuvan valtaa yli teknologian tai ruumiin “pelkän elämän”, niiden välineellistä ja kumoamatonta sisällyttämistä taiteen ja talouden utooppiseen

olemassaoloon. Kyseinen luenta teknologiasta ja digitaalisuudesta on toki yksisuuntainen ja suppea, mutta se voi tarkentaa hybridiesityksen ja ruumiin tulevaisuuden pohtimista.

Ruumiin problematiikka on erityisen tärkeä taiteellisille prosesseille, jotka muokkaavat tai määrittävät esityksiä digitaalisesti esimerkiksi liikkeenkaappaukseen tai etäläsnäöoloon tähtäävillä teknologioilla. Nämä prosessit auttavat löytämään uudenlaisia tapoja tarkastella ruumiin utooppisuutta, sillä ne perustuvat autenttisen ja utooppisen rajanvetoon, jolle on keskeistä nähdä ero myös autenttisen ja esiintyvän tai esittävän ruumiin välillä. Konkreettinen ihmisruumis, Jane C. Desmondin (1999, xiv-xv; suomennos RR) sanoin “perimmäinen identiteetin merkitsijä sekä lopullinen autentikoija”, toimii digitaalisen hybridiesityksen muodostamisessa (konfiguraatio) esiintyvänä ruumiina, nollapisteenä, joka suuntaa autenttisuuden määritelmät uudelleen (refiguraatio) ja esittää sen lopulta myös teknologiasuhteena.

Tähän ongelmakenttään pureutui T7:n hallinnoima ja projektikoordinaattori Jaakko Lenni-Taattolan vetämä, Norden-rahoitteinen hanke Theatre and New Technology (TNT, 2015-16). Hankkeen marras-joulukuussa 2015 tuotetussa kansainvälisessä workshopissa nimeltä 3nD-Game elävä esitys yhdistettiin reaaliaikaiseen, kolmiulotteiseen animointiin hyödyntäen liikkeenkaappausteknologioita ja näiden avulla ruumiillisesta esityksestä tuotettuja avatar-hahmoja. Kaksi poikkitaiteellista, -tieteellistä ja -kulttuurista työryhmää Pohjoismaista, Manneer-Euroopasta, Australiasta sekä Kiinasta työskentelivät luodakseen kahdesta Samuel Beckettin Endgame-näytelmän (kantaesitys 1957, workshopin dramatisointi Riku Roihankorpi) kohtauksesta yhdistetyn todellisuuden (MR) versioita ja kokemuksia. Työryhmissä voitiin tutkia paitsi näytelmän temaattista alkuasetelmaa, henkilöhahmojen Hamm ja Clov jo laajasti analysoitua isäntä-orja-suhdetta, myös fyysisen ja utooppisen ruumiin digitaalista uudelleen määrittämistä.

Työryhmä A:han kuulunut näyttelijä-ohjaaja Pekka Heikkinen (Hamm) ja teatterityön tutkinto-ohjelma Nätyn näyttelijäopiskelija Tatu Sinisalo (Clov) tuottivat teknologiaharjoitteissaan kahden fyysisen ruumiin lähtökohdista virtuaalisesti yhtenäisen, neutraalin ihmishahmon (ns. bubble head avatar). Digitaalisen ja ihmisruumiin teknologioiden yhteistyönä animoituva lopputulos, Sinisaloon kävelevän alaruumiin ja Heikkisen



Serious Talk. Kuva: Ville Erkkilä ja Matias Palo.

yläruumiin liikkeistä virtuaalisesti yhteen punottu HammClov tai Clov-Hamm, ilmensi empiirisesti välineellisyyden ja utooppisuuden samanaikaista toimintaa esiintyvän ruumiin nollapisteessä.

Teknisesti tämä nollapiste tuottui kahdesta ihmisruumiista, pyörillä kulkevasta ja molempien ihmisruumiiden kanssa vuorovaikuttavasta mekaanisesta teknologiasta, liikkeenkaappauspukujen puettavasta teknologiasta ja näiden vuorovaikutuksesta sekä ihmisruumiiden että MoCap-kamerajärjestelmän kanssa, tietoteknisestä laitteistosta ja ohjelmistosta, MoCap-näyttämön teknologiasta, fyysisestä ja virtuaalisesta näyttämöstä konkreettisine ja virtuaalisine lavastusrakenteineen, kuvapinnasta näyttämönä ja virtuaalisena teknologiana sekä lopulta reaaliaikaisesta, fyysisten ruumiiden kuvaprojektiosta virtuaaliympäristössä ja tämän projektion fyysisestä rinnakkaistodellisuudesta. Harjoite osoitti käytännön teatterityön tasolla, miten digitaalisten teknologioiden mahdollistama konfiguraatio (immersio sekä reaaliaikainen läsnäolo usealla eri näyttämöllä) on sekä teknologisen että ihmisruumiin esityksellistä refiguraatiota, uudelleen tuottamista kokemuksen nollapisteenä.

Voimme tarkastella myös toista ruumiin refigurointiharjoitusta samaisesta TNT-hankkeesta. Siinä vaikeasti hahmottuva teknologiautopia rakentui temaattisesti keski-ikäisen, valkoihoisen ja miespuolisen ruu-

miin nollapisteen ympärille. Lähtöasetelman tavoitteena oli ohjelmistoilla motorisoidun teknologian ja ihmisruumiin esiintymisen rakentaminen ja purkaminen analyyttisena ja lopulta myös feministiseen teoriaan nojaavana eleenä.

Pohjoismaisen Nordic Centre for Digital Presence -verkoston ja TNT-hankkeen työpajatuotanto A Serious Talk (2016) toi hybridille, reaaliaikaisiin etäyhteyksiin perustuvalla näyttämöllä islantilaisen Sigurjón Bjarni Sigurjónssonin näytelmätekstin, jonka ohjasi islantilainen Gréta Kristín Ómarsdóttir. Tuotannon hybridi näyttämö rakentui Tampereen yliopiston tv-studioon pystytetyn liikkeenkaappausstudion, Riksteaternin tiloihin Tukholmaan pystytetyn virtuaalilavastustilan sekä Norjan Lillehammeriin, INN-ammattikorkeakoulun tv-studioon rakennetun green screen -ympäristön varaan. Näytyn näyttelijäopiskelija Marketta Tikkasen ja studiomestari Matias Palon Tampereella tuottama virtuaaliesiintyjä (avatar) sekä Niclas Molinin ja Micke Holgerssonin Riksteaternissa tuottama virtuaalilavastus välitettiin lähes reaaliajassa Nimbra-palvelimen ja matalalatenssisten verkoyhteyksien avulla INN:n tv-studioon, jossa norjalainen näyttelijä Bjørn Gisle Evensen esiintyi fyysisesti. Tv-studioissa kaikki mainitut elementit yhdistettiin Ómarsdóttirin ohjauksessa mixed reality -esitykseksi, joka lähetettiin – edelleen lähes reaaliaikaisesti – yleisöille Tampereella, Ahvenanmaalla, Tukholmassa sekä Lillehammerissa. Myös yleisöt asetettiin yhteiseen, hybridiin tilaan etäyhteysteknologian ja kookkaiden näyttöjen avulla. Tuloksena oli esitys, jonka vuorovaikutuksen ja dialogin yksikään fyysinen tai virtuaalinen elementti ei voinut toimia vaikuttamatta oleellisesti ja välittömästi muiden elementtien toimintaan maantieteellisistä etäisyksistä huolimatta.

Tämä tutkimus- ja ongelmakenttä saattaa muuttaa merkittävästi ruumiin asemaa kuluvaan vuosisadan näyttämöllisessä työskentelyssä ja vuorovaikutuksessa. Esiintyminen teknologian kanssa sekä esiintymisen teknologisuus itsessään (esitys teknologiana) liittyvät lähtökohteisesti erilaisiin mukautumisen eleisiin, mutta samalla myös ihmisen ja teknologian ruumiiden keskinäiseen haltuunottoon. Tällä tarkoitan mainittujen ruumiiden virtuaalista ja digitaalista fragmentoitumista nimenomaisesti niiden esiintyvässä ulottuvuudessa, jossa ihminen ja teknologia hallitsevat toistensa intiimiä olemassaoloa – ruumiin ohittamattomuutta ja sen esiintyjyyttä – asettumalla erilaisiin symbioot-

tisiin suhteisiin vailla yhtä nollapistettä. Sekä ihmisruumis että teknologian ruumis siirtyvät digitaalisissa, välillisissä (orjuus)suhteissa kohti olemassaoloa, jossa niiden tahto ja tahdottomuus, pyrkiminen ja passiivisuus, suvereniteetti ja ulkoinen ohjattavuus sekä tiedostettavuus ja tiedottomuus kietoutuvat toisiinsa hyvin konkreettisella ja kokemuksen kannalta ennakoimattomalla tavalla.

Päätelmiä, ruumiillisuuksia

On mahdollista, että esiintyvälle ruumiille ei ole nyt tai tulevaisuudessa tarjolla mitään yleisellä tasolla määrittyvää utopiaa. Sen sijaan teatterin teknologiat, sekä uudet että vanhat, tarjoavat lukemattoman määrän erilaisia keinoja ja välineellisyyksiä, jotka määrittävät yhä uudelleen teknologian ja ihmisruumiin luonteen. Samalla vallitsevat ruumiin vihkiytymistä ja valikoitumista edellyttävät utopiat – hyperkapitalistinen nykypolitiikka, ihmiskeskeisyys, sukupuolittuneet toimintaympäristöt ja kykenevän ruumiin ideaali – toimivat tavoilla, joiden välineellisyyksiä ja ruumiillisuuksia on usein vaikea hahmottaa esimerkiksi suvereniteetin näkökulmasta. Niiden edellyttämät symbioottiset suhteet ruumiin tasolla kuitenkin osoittavat, että suvereniteetti (tai toisaalta orjuus) määrittyvät vasta sosiaalisina ja vakiintuneina käytäntöinä ja ajatusmalleina – niinä kulttuurisina valtasuhteina, joita myös #metoo-ilmio ravistelee.

Uusien teknologioiden tehtävä teatterissa onkin asettaa ruumiiden suvereniteetti yhä uusiin nollapisteesiin toimijuuden, välineellisyyden ja utopioiden suhteen. Tämä tapahtuu vielä kartoittamattomalla ihmisten välisellä, ihmisen ja teknologian välisellä sekä orjien ja näiden omistajien välisellä koordinaatistolla. Mutta mikä on esityksen tehtävä sen eri valtasuhteissa? Jos seuraamme Agambenia – joka ei voi olla nojautumatta Aristoteleeseen – esityksen voimavara on sen poiesis, ei-olevan luominen olevaksi ruumiiden keskinäisyydessä. Teatterissa synnytetävän utopian piirissä kyse on kyvystä luoda teknologian ruumis näytämölle myös sen “pelkkää elämää” kunnioittaen, suvereenina ilmiönä ja tasaveroisena toimijana ihmisruumiin kanssa.

Lähteet

Agamben, Giorgio 2015. *The Use of Bodies*. Stanford: Stanford University Press.

Chatzichristodoulou, Maria & Zerihan, Rachel 2012. A Discussion on the Subject of Intimacy in Performance, and an Afterword. Teoksessa Maria Chatzichristodoulou & Rachel Zerihan (toim.) *Intimacy Across Visceral and Digital Performance*. Basingstoke & New York: Palgrave Macmillan, 213-234.

Desmond, Jane C. 1999. *Staging Tourism: Bodies on Display from Waikiki to Sea World*. Chicago: University of Chicago Press.

Foucault, Michel 2006. *Utopian Body*. Teoksessa Caroline A. Jones (toim.) *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge, MA: MIT Press, 229-234.

Foucault, Michel 2018. *Technologies of the Self: Lectures at University of Vermont in October 1982*. Foucault.info -verkkosivut. <https://foucault.info/documents/foucault.technologiesOfSelf.en/>. Avattu 21.11.2018.

Gransche, Bruno 2017. *The Art of Staging Simulations: Mise-en-scène, Social Impact, and Simulation Literacy*. Teoksessa Michael M. Resch, Andreas Kaminski, Petra Gehring (toim.) *The Science and Art of Simulation I: Exploring – Understanding – Knowing*. Cham: Springer, 33-50.

Digitaalisia avauksia teatterissa – kommentaari

Maria Oiva, digitaiteilija, Riihimäen Teatteri

Toimin Riihimäen Teatterin #digiteatterin vastaavana digitaiteilijana ja olin kutsuttuna Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan –hankkeen ohjausryhmässä.

Tässä kommentaarissa pyrin valottamaan ajatuksiani ja kokemuksiani suhteessa uusiin teknologioihin ja digitaalisiin elementteihin teatterin kontekstissa, pääasiassa #digiteatterin toiminnan kautta. Näkökulmani on taiteellisissa sisällöissä ja siihen linkittyvissä kysymyksissä, joista yksi erottamaton osa ovat tuotannolliset rakenteet.

#digiteatterista

#digiteatteri on ollut olemassa vuoden 2017 alusta. Hanke alkoi yleisötyön projektina, kuitenkin niin, että fokuksessa oli tuottaa sisältöjä taiteellisista, ei markkinoinnillisista lähtökohdista käsin. Loppuvuodesta 2016 saimme Riihimäen Teatterin silloisen johtajan Matti Nummisen sekä taiteellisen johtajan Janne Saarakkalan kanssa tiedon ope- tus- ja kulttuuriministeriön rahoituspäätöksestä.

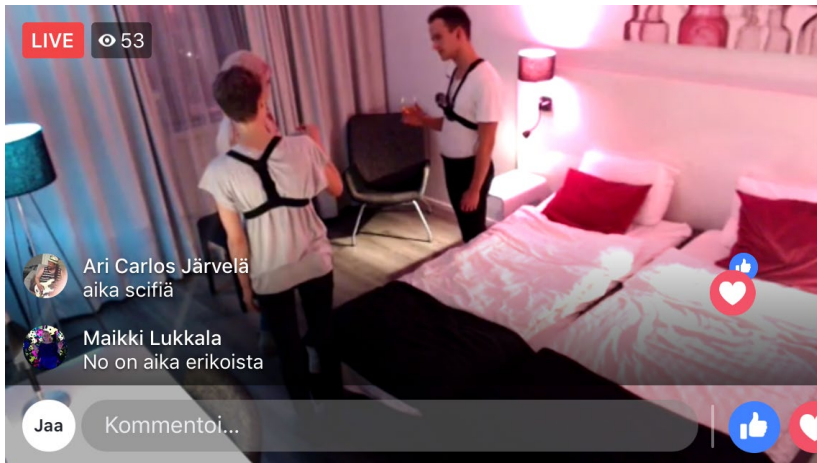
Lähdimme rakentamaan konseptia käytännössä nollassa. Mainittakoon, että lavastaja, mediataiteilija Jyrki Pylväs oli mukana ikään kuin piipahdellen alusta saakka. Tämä on oleellista siksi, että #digiteatterin tietynlainen toimintamalli, uskaltaisin sanoa jopa metodiikan alueelle hapuileva työskentelystrategia, jota avaan myöhemmissä luvuissa lisää, on saanut alkunsa tuolloin ja Pylväs on ollut sitä omalta osaltaan luomassa. Vuonna 2018 mukaan tuli myös mediataiteilija Aku Meriläinen.



Kauko-ohjattava ihminen -RCH201 Välitetty kosketus. #digiteatterin ja taiteellista tohtorintutkimusta tekevän näyttelijä Outi Conditin yhteistyö, joka esitettiin 8.10.2018 Riihimäen Teatterissa ja Hotelli Scandic Riihimäen aulassa sekä hotellihuoneessa. Teos perustui Conditin valtaa, välissäoloa ja esiintyviä ruumiita tutkivaan taiteelliseen konseptiin, jonka #digiteatteri Conditin kanssa yhdessä toi kokemusesityksen maailmaan. Kuva: Vincent Roumagnac

#digiteatterissa digitaalisuutta lähdettiin lähestymään sen synnyttämien taiteellisten impulssien ja mahdollisuuksien kautta, ei välinearvoisesti esimerkiksi siitä näkökulmasta, millaista lisäarvoa tämä elementti voisi syöttää teatterin jo olemassa olevan sisällön markkinointiin. Huomionarvoista on toki se, että #digiteatteri, oikein hyödynnettynä, voisi toimia myös niin sanottuna trendikkäänä ja mediaseksikkäänä sisäanvetotuotteena teatterille. Tämä ei vähentäisi #digiteatterin taiteellista itseisarvoa piiruakaan, vaan kaikki voittaisivat.

Määrittelen #digiteatterin toimintaa siten, että sen ytimessä on hahmottaa digitaalisten alustojen, välineitten ja elementtien roolia teatterinäyttämön näkökulmasta. Ajattelen näyttämöä tässä yhteydessä paikkana, jossa esitys tapahtuu. Niinpä puhumme #digiteatterin kontekstissa digitaalisista näyttämöistä. Näitä näyttämöitä ja niissä eri tavoin esiintyviä elementtejä tutkimme. Suurin osa lisätyn todellisuuden, uusien teknologioiden ja digitaalisten innovaatioiden kehityksestä on markkinaehtoisten toimijoiden käsissä. Tämä on tietysti ymmärrettävää, sillä niillä tehdään bisnestä. Jos halutaan tehdä bisnestä ja



Kauko-ohjattava ihminen -RCH201 Välitetty kosketus. Kuva: Jyrki Pylväs.

fokuksena on rahallinen tuotto, seurauksena on luonnollisesti se, että iso osa elementtien potentiaalista jää käyttämättä. Olisikin erittäin tärkeää kehittää uusien teknologioiden ja digitaalisuuden alueita myös muista kuin kaupallisista lähtökohdista käsin. Digitaalisuudella on loistavat näkymät toimia ihmisyntymme katalysaattorina, opastajana ja kirkastajana. Uutena elementtinä se paljastaa meistä jotain ja näin tarkentaa käsitystämme ihmisenä olemisesta.

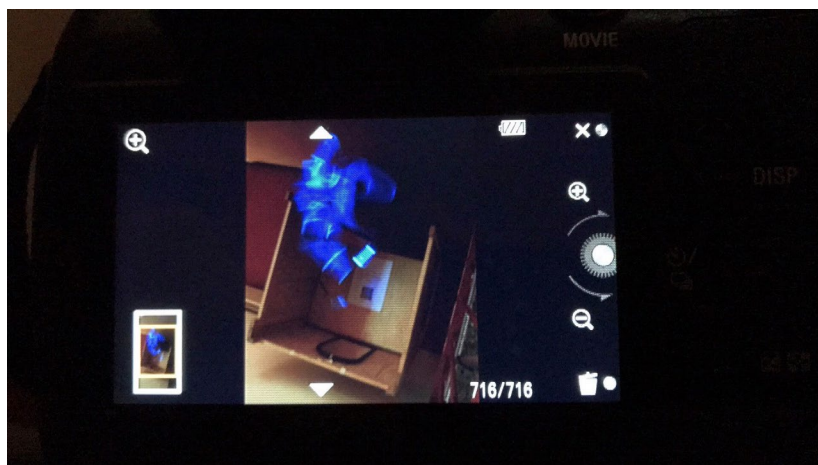
Voidaan sanoa, että teemme tutkimus- ja kehitystyötä, joka tapahtuu laitosteatterin kontekstissa. Tämä on osin itse valittu, kunnianhimoinen haaste: päämääränäni oli tuottaa alusta asti sisältöjä, jotka ovat yhtäältä helposti ymmärrettävissä olevia esityksellisiä tapahtumia ja toisaalta artikuloitavissa ulos osana pidempää, taiteellisen tutkimuksen alueella edes välttämättä toimivaa ajattelua. Tämä lienee kokonaisuudessaan aika mahdoton tehtävä, mutta en rehellisesti sanottuna osannut muutakaan tietä siinä kohdassa valita. Lisähaastetta hommaan tuottaa se tosiasia, että varsinaisia esikuvia on aika vähän. Esittävän taiteen vapaa kenttä on toki tehnyt erilaisia teknologioita hyödyntäviä esityksiä jo vaikka kuinka pitkään, ja on niitä tehty tietysti laitoskontekstissa myös. Näkökulmamme, jossa päätimme olla laittamatta kaikkia munia samaan koriin sekä sisällöllisistä syistä (fail fast: kokeilemme niin monia asioita ja elementtejä kuin suinkin ehdimme)

että tuotannollisista syistä (tuotantobudjettimme on käytännössä nolla – resurssit menevät meidän palkkoihimme), on erityinen. Laitosteatterikonseptimme on myös melko erityinen Suomessa, eikä aivan vastaavia vertailukohtia löydy myöskään kansainvälisesti.

Teatteri on välineenä pohdiskeleva ja hitaahkosti syttyvä. Se ei ole ilmeisin nopean toiminnan joukoiksi. Voisi jopa ajatella, että sen perusolemuksessa on jotakin digitaalista, nopeasti muuttuvaa ja kehittyvää aikaa tai ominaisuutta vieroksuva. Kiinnostavaa taiteilijalle onkin kahden maailman dialogi: millä tavalla teatteri sietää massiivista elementtiä nimeltä digitaalisuus, joka ei itsessään edes tarkoita enää oikein mitään ja jonka merkitysavaruuuden haltuun ottaminen kokonaisuudessaan on mahdotonta. Kuinka teatteri sitä sietää, niin taiteellisen kuin tuotannollisenkin ajattelun kannalta?

Metodeista

Vuonna 2017 teimme esityksellisiä ulostuloja Twitteriin, Facebook LIVEen, YouTubeen sekä SoundCloudiin ja hiukan Instagramiin. Vuonna 2018 olemme tehneet niitä edellisten lisäksi myös Tinderiin.



21.11.2018 #digiteatteri teki Riihimäen Peltosaaren kouluun osallistavan valoinstallaation Hehkuttaja. Ilan aikana oteutuista kuvista rakennettiin videokokonaisuus. Kuva: Jyrki Pylväs.



18.4. 2018 #digiteatteri teki osallistavan esityksen Telluskatu 7 – Muodonmuutosrituaali. Esitys tapahtui peruskorjausta odottavassa talossa Riihimäen Peltosaaressa. Osallistujia kutsuttiin mukaan yhteisöpalvelu Tinderin kautta. Mukana oli myös vapaaehtoisia. Kuva: Jyrki Pylväs.

Teoriassa kaikenlaisilla malleilla voi spekuloida, käytännössä ei voi tehdä mitään muuta kuin kokeilla. Tarttua älypuhelimien ja alkaa kuvata, kirjoittaa ensimmäinen versio profiilitekstistä Tinderiin, esitellä harsoinen, täysin typerältä tuntuva ideanraakile kollegoille kasvavan häpeän vallassa. Tämän lisäksi on kestettävä kollegoiden kysymykset, joiden tyyli kuuluu: ”Joo okei, mutta mitä sä niinku oikeesti teet?”

Paradoksaalisesti teemme käytännössä eilisen uutisia: elämme kai mitä ilmeisimmin jo postdigitaalista aikaa monessakin mielessä, joten olemme kaikesta nopeudesta huolimatta auttamatta jäljessä. Koko ajan. Tämä kuulostaa aika dramaattiselta. Ja sitähan se tietyllä tavalla onkin. Sen lisäksi työskentely tällaisella pioneerialueella on mielettömän innostavaa, kiihottavaa ja valtavan antoisaa.

Takaisin käytäntöön: oleellista on siis päästä kokeilemaan, millä tavalla mikäkin alusta, elementti tai ilmiö voisi toimia esityksen kontekstissa, millaista avautusta se tarjoaisi. Olemme edenneet paljon yhtäältä taiteellisen, toisaalta teknisen intuition varassa. Fail fast, fail fast, fail fast.

Kehitimme esimerkiksi imaginaarisen teatterinjohtajahahmon, joka seikkailee Riihimäen Teatterin todellisten ja olemassa olevien sisältöjen parissa. Se julkaistaan YouTubessa kaikkiaan kymmenen jak-

son sarjana. Teatterinjohtaja Virtanen-Korhonen irvailee johtajuudelle (siis myöskin ohjaajuudelle), toimii teatterin maskottina, operoi sketsiviihteen kontekstissa ja on samaan aikaan sekä fiktiivinen että konkreettinen hahmo.

Toinen esimerkki. Saimme tietää, että Riihimäen Peltosaaren asuinalueen pahamaineisin ja surullisenkuuluisin ”Tellari” eli Telluskatu 7:ssä sijaitseva kerrostalo ollaan purkamassa ja sinne voisi nyt ”tulla tekemään jotain”. Aikaa viikko.

Loimme Telluskatu 7 –muodonmuutosrituaaliesityksen, johon kutsuimme Tinderin välityksellä ihmisiä tanssimaan kanssamme Tellarille uuden elämän. Ihmiset pääsivät myös kommentoimaan muutamaan kysymykseen, joita käytimme talolla installaatiossa. Esitys manifestoitui paikan päällä sekä Facebook LIVEssä, jonne kuvasimme sen dronen avulla.

Tällainen tekemisen tapa tuottaa erilaisia asioita. Se tuottaa muun muassa turhautumista ja pelkoa siitä, ettei koskaan enää perehdy mihinkään kunnolla, ja häpeää teatteritaiteilijakollegoiden edessä perehtymättömyydestään, alkeellisuudestaan ja pinnallisuudestaan. Rinnalla kulkevat jatkuvasti kysymykset: Mitä järkeä ja merkitystä tällä on? Onko tämä oleellista? Avaako tämä jotakin uutta vai pikemminkin vääntää koko esityksen tekemisen diskurssia aivan väärään suuntaan, ehkä kohti hutilointia, laiskaa ajattelua, vihteellistä pikaratkaisua, näytön tuijottamista?

Taiteelliset ulostulot tuntuvat usein mitättömiltä eivätkä niitä tunnu ymmärtävän sen enempää kollegat, teatterin tuotanto kuin yleisökään. Mitä tekemistä tällä edes on teatterin kanssa, kysyy joku, enkä minä aina osaa vastata.

Toinen näkökulma on se, että joku aina ymmärtää. Se joku saattaa olla yksi niistä kullannarvoisista alle kolmekymppisistä ihmisistä, joita teatteri koettaa raivokkaasti houkutella piiriinsä ja jotka käytännöllisesti katsoen (teatterialan ammattilaisia ja harrastajia lukuun ottamatta) ovat pesseet kätensä koko taiteenlajista, mikäli статистиikkaa katsoo. Mieleni laitamilla häilyy jokin kummallinen usko siihen, että maailmaa, jossa elämme, tulisi kuvata sellaisilla keinoilla ja sellaisella kielellä, joka meitä ympäröi ja joka on se ainoa koskaan olemassa ollut maailma sille alle kolmekymppiselle ihmiselle. Kysehän ei käsillä

olevan hankkeenkaan näkökulmasta suinkaan ole vain siitä, että meille teatteritaiteilijoille avautuu spektri uusia leluja, joita meidän pitäisi alkaa ymppäilemään jonkekin esityksen lomaan. Kysymys on paljon kokonaisvaltaisemmasta asiasta: uudenlaisesta kerronnan kielestä, tarinankerronnan tavoista, dramaturgioista ja uusista näyttämöistä. Kyse on osallistamisesta, teatterin läsnäolosta siellä, missä ihmiset ovat, osan ottamisesta, osallistumisesta yhteiskuntaan ja keskusteluun vain sillä, että on olemassa. Tapaamme myös koko ajan uusia ihmisiä, joiden kanssa vaihdamme ajatuksia, ja kaikissa jokin muuttuu, syntyy uusia näkökulmia ja raja-aitoja ylittäviä kohtaamisia. Uudet osa-alueet, vaikkapa tekoälytutkimus, ovat keskeinen osa teostemme tekemistä.

Taiteilijoista ja digitaalisuudesta

Digitaalisuutta ei voi purkaa vain insinööritieteeksi. Minulle oleellista on se, että itse asiassa se mahdollistaa todellisuuden hahmottumisen taas uudesta näkökulmasta käsin. Muistan jossain seminaarissa asian muotoillun suurin piirtein seuraavasti, lainaan vapaasti tätä tuntematonta seminaaripuhujaa: ”digitaalisuus purkaa perinteisen ajattelun – paikka, aika, prosessit ja materiaalit – osiksi ja mahdollistaa kaiken uudelleen organisoinnin”. Prosessorit käsittelevät tietoa tavoilla, joihin en minä, eikä kukaan ihminen pysty. Mitä kaikkea uutta tämä avaakaan? Mitä se, kuinka opetamme tekoälylle tietoa, opettaa minulle ihmisyydestä? Tämä, jos mikä, on kiinnostavaa.

Teatterintekijöiden tulisi enemmän uskaltaa tarttua kriittisellä ja kiinnostuneella otteella digitaalisuuden mahdollisuuksiin, osallistua niistä käytäviin keskusteluihin ja lähteä rohkeasti hackaamaan teknologioita niiden alkuperäistarkoituksia vastaan kohti omia, yleviä päämääriään. Minä lähestyn käyttämiäni elementtejä, vaikka YouTubea esitysalustana tai 3D-skannattua teatterirakennusta, taiteilijan kysymysteni kanssa.

Esimerkiksi: Mikä tämä ihan oikeasti on ja miksi se on merkittävää? Mitä tarinaa tämä kertoo, mitä minä haluan sillä sanoa? Mikä on sen ominaislaatu, miltä se tuntuu, mitä se viestii tai mitä sillä voisi viestiä? Kuinka tähän on päädytty, millainen on tämän syntyprosessi, sen eettiset, ekologiset ja filosofiset ulottuvuudet?

Taide on mainio alue kysyä kysymyksiä, synnyttää uudenlaisia kombinaatioita, tehdä ”väärin”. Suurin osa teatteritaiteilijoista on lisäksi mitä suurimmassa määrin ryhmätyöihmisiä, joilla on jo valmiiksi hyvät valmiudet työskennellä erilaisista taustoista ja osaamisalueista tulevien toimijoiden kanssa.

Uusista työnkuvista

Esityksen piiriin jalkautuvat uudet elementit haastavat perinteiset teatterin työnkuvat ja -tavat. Omasta ohjaajanpositiostani käsin se tuntuisi tällä hetkellä tarkoittavan teknologian läpiajattelua ja sitä kautta koko esityksen hahmottamista uudelleen. Jos me kerran haluamme ottaa teknologioita mukaan esitykseemme, niin missä määrin me sitä haluamme? Millaisen roolin teknologia siellä saa? Jos teknologioiden ominaislaatuja ei pyritä hävittämään ”itse asian” tieltä, vaan niiden ehdoilla tehdään asioita, jopa edetään prosessissa, annetaan niiden kertoa omaa kieltään, pääsemme peruskysymyksiin, kuten onko *teknologia* tai *digitaalisuus* meille tässä kyseisessä esityksessä kenties väline, toveri, rakastaja, näyttämö, vastustaja, vastanäyttelijä, lähtökohta, teema, tai ehkäpä jopa sen ohjaaja?

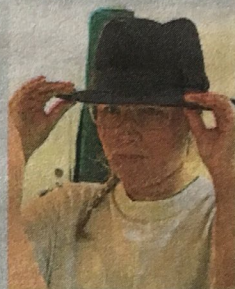
”Evacuate yourself from the obvious.” Näinkin on joku sanonut, ja se on helppo sanoa. Tällainen lähestymistapa on tietysti haastava ja äärimmäisen kauhistuttava. Joudun ohjaajana operoimaan jatkuvasti alueilla, joissa koen olevani tosi huono, joista en kerta kaikkiaan tiedä tarpeeksi, ja mikä hirvittäväntä, joissa ei varsinaisesti ole sitä täydellistä asiantuntijaa. Vaikkapa sosiaalisessa mediassa näyttäytyvän esityksen osaaminen on pieninä palasina siellä täällä, eivätkä sen asiantuntijat olet välttämättä helposti ja ilmeisimmin löydettävissä. He saattavat olla 12-vuotiaita pelaajia, esimerkiksi. Ja koska jokainen hypoteettinen esityskokonaisuus on omalakisensa, vaihtuu tämä asiantuntijaspektri sekä esityksen fokus jokaisen esityksen mukana ainakin hiukan. Ei olla mukavuusalueella, ei. Sen lisäksi, että pitää löytää oikeat ihmiset, pitää vielä opetella kuuntelemaan heitä. Väittäisin, että ohjaajat pääsääntöisesti pyrkivät välttämään tilanteita, joissa ovat huonoja. Voin tietysti olla väärässä, mutta uskon, etten ole.

”

**Maria Oiva Riihimäen
teatterin digiteatterista (Aamuposti 4.7.)**

*Uutta ei synny, jollei uskalla antautua
virheen mahdollisuudelle.*

*Digitalisaatio on lisännyt demokratiaa,
sillä kuka tahansa voi saada miljoona
seuraajaa.*



Nostoja viisasteluistani Aamupostissa. Kuva: Maria Oiva.

Joudun siis päivittämään osaamistani koko ajan ja ottamaan haltuun riittävän määrän tietoa ja osaamista, en ainoastaan aihe-erityisesti vaan myös teknisestä, eettisestä, ekologisesta ja tässä vaiheessa tietysti myös tuotannollisesta näkökulmasta käsin. Opettelen uudenlaisia dialogin muotoja elementtien parissa, jotka saattavat vanheta vuodessa, tai jopa tätä lyhyemmässä ajassa. Se on yksi niistä raameista, joka uusien teknologioiden kanssa työskennellessä on hyväksyttävä.

Oma lukunsa ovat asiantuntijatiimit ja niissä operoiminen. Tämä kulkee siellä jaetun tekijyyden kentällä, jonka piirissä esimerkiksi nyt jo muutoinkin vanhentunutta ohjaajakuvaa ja yksinvaltiusedologiaa muutetaan entisestään. #digiteatterin piirissä voidaan helposti puhua jaetun johtajuuden mallista, jossa lähtökohtana ulostulolle saattaa olla alustaehdotus. Että tässä on tällainen vemppele, mitäs se sulle kertoo? Ja sen ympärille alkaa syntyä tarina, toimintaa, aihe – ja jonkinlainen esityksellinen rakenne. Jos meillä olisi resursseja valmistaa massiivisempi esityskokonaisuus, kietoutuisivat nämä elementit keskenään



Heinäkuussa 2017 esitettiin Riihimäen Teatterin kesäteatteriesitykseksikin tituleerattu Valeminä - Road movie -tyyppinen kostotarina kolmessa näytöksessä. Tämän muutokokeilun ensimmäinen näytös alkoi 26.6. Twitterissä. Toinen näytös tapahtui Digiteatterin FacebookLIVEssä 8.7. klo 18.00. Kolmas näytös, eli välitilinpäätös, julkaistiin Riihimäen Teatterin YouTube -kanavalla 19.12.2017. Kuva: Jyrki Pylväs

siten, että kokonaisuutta saattaisi hallinnoida valmiiksi kirjoitettu kokonaisuus tai vaihtoehtoisesti jokin digitaalinen kokonaisstrukturi, mutta erilaisten elementtien dominanssi vaihtelisi esityksessä ja täten tietynlainen vetovastuu sitä kautta myös tekijätiimin sisällä. Tämä on minusta hyvin kiinnostava työtapana, ikään kuin uuden kielen opettelua.

Tuotantomallista

Uusia esityksellisiä muotoja ei synny, jos niitä ei ole mahdollista kehittää ja kokeilla. Kentälle pitäisi luoda mahdollisuuksia, uudenlaisia toiminnan ja yhteistyön muotoja, joka mahdollistaisi uudenlaisen esityskielen ja ajattelun synnyttämisen. Se pitäisi aloittaa jo korkeakouluissa.



Valeminä. Esityksessä oli mukana paljon vapaaehtoisia, mm. Riihimäen Nuorisoteatterista. Kuvassa kasvot kameraan päin Matias Löfberg. Kuva: Maria Oiva.

Tämä tarkoittaa uudenlaisia yhteistyökumppanuuksia ja vanhojen taiteilijakuvien päivittämistä. Hankkeet ovat eräänlainen vastaus tähän, mutta henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että (huolimatta siitä, että hankkeet ovat työllistäneet minut kaksi edellistä vuotta ja niiden taloudellinen merkitys perheelleni on korvamaton) ne eivät ole paras mahdollinen ratkaisu. Niitä vaivaa kokeilukulttuurin ongelma. Uusia hankkeita rahoitetaan, osin ristiinkin, niin että hienot tekijät keksivät vimmatusti pyörää useammassa paikassa yhtä aikaa. Tuloksena on ”jotakin” ja liuta raportteja, joita kukaan ei lue. Pitkäjänteisyys sekä todellisiin tuloksiin tarvittavat rakenteet hankkeiden tekemään työhön puuttuvat. Usein kulttuurin hankkeetkin ovat yhden johtoportaan ihmisen vastuulla ja sydämen asia, eikä hankkeesta tuleva hyöty, tieto tai mahdollinen uusi verso juurru, koska toiminta ani harvoin integroituu osaksi perustoimintaa ja alkaa kehittyä. Hankkeet ovat hiukan huonosti käytetty resurssi, jossa harvoin hyödynnetään synergiaetua esimerkiksi rinnakkaishankkeiden kanssa.



Vuonna 2017 julkaistiin 10 jaksoa TEATTERI -sarjaa. Se oli osa #digiteatterin sisältöjä, jotka pohjasivat Riihimäen Teatterin jo olemassa oleviin sisältöihin. Sarja kertoi Riihimäen Teatterin kuvitteellisesta johtajasta Maria Virtanen-Korhosesta. Sarja julkaistiin Facebookissa ja YouTubeessa. Kuva: Maria Oiva.

Tuotannon konseptit eivät ole osaamisalueeni keskiössä, mutta näkisin, että hankkeiden sijaan teattereiden perustoimintaan tulisi esimerkiksi korvamerkitä lisärahoitusta, joka mahdollistaisi tämänkaltaista kehitystoimintaa. Rakenteethan taloilla ovat jo olemassa.

Eräs haaste uudencilaisille esitysmuodoille on tuotannollisen osaamisen puute. Esitysmuodot, jotka käyttävät sekä perinteisistä yhteistyömalleista poikkeavia työryhmiä/osaajia että ovat esitysmuodoltaan perinteisestä näyttämöesityksestä poikkeavia, tarvitsevat omalakis-taan tuottamista. Tuotannon haasteet saattavat olla esimerkiksi aika-
taulutuksessa, muodon haastavuudessa, joka manifestoituu vaikkapa vaikeaselkoisuutena, yhteistyökumppaneiden runsautena ja moniäänisyytenä tai työskentelymetodin kryptisyytenä, joitain mainitakseni. On tietysti mahdotonta yleistää ”muunlaiset esitykset kuin perinteinen draama näyttämöllä” -tyyppisiin konsepteihin, mutta yleisenä linjauksena voisin omasta kokemuksestani sanoa, että ainakaan klassista esitystä kevyempi tuotanto tämä uusi esitys ei ole: sanoisin jopa päin vastoin, jos pakko olisi. Tuotannon painopisteet kohdistuvat usein eri kohtiin aikataulullisesti, ja tuotannon johtamiselta tarvitaan aina esityksestä riippuen eri asioita. Yleisesti, jälleen kerran, voidaan kuitenkin todeta, että tuottajan tai tuotantotiimin tulisi intohimoisesti pyrkiä teoksen kielen ja ominaislaadun sisään jo aivan ensi metreiltä, jotta

täyspainoinen, teoksen mahdollistava ja tuotannollista ajattelua alati päivittävä tuottaminen olisi mahdollista.

Näkisin myös kernaasti jonkin tuotannon tahon alkavan kehittää ”uuden esityksen” tuotannollista ajattelua tiiviissä yhteistyössä tekijöiden kanssa. Riskinä on muussa tapauksessa se, että luodaan malleja, jotka ovat jo syntyessään vanhentuneita tai muuten epätarkoituksenmukaisia. Uusia teknologioita käyttävien esitysten kohdalla yhtenä tuotannon fokukseksi voivat olla esimerkiksi yhteistyökumppanuudet teknologiayritysten kanssa. Silloin puhutaan kahden hyvin erilaisen kontekstin yhteistyöstä ja sen mittakaavan toiminnasta, etteivät perinteisen teatterintuottamisen lähestymistavat välttämättä toimi parhaalla mahdollisella tavalla.

Lopuksi

Hauskana anekdoottina loppuun erään teatterinjohtajan ehdotus yhteistyöstä, joka tarkentavien kysymysten jälkeen todentui käytännössä tarkoittamaan seuraavaa:

Minä muotoilen uudenlaisen esityskonseptin, jonka työryhmään kerään, mm. kuratoimalla, mukaan kentällä hajallaan toimivia mutta saman alueen ympärillä työskenteleviä taiteilijoita; organisoin ja mietin proggin tuotannon; ja hoidan rahoituksen kaikkeen edellä mainittuun niin sanotusti pro bono. – Teatterilla ei resurssia ole, mutta he tarjoavat meille kyllä seinät esityskokonaisuuden toteutukseen, lippuriskillä.

Tämä ei ole aivan minun ajatukseni ideaalista. Tuon tämän esiin siksi, että on oleellista hahmottaa haasteet uusien esitysmuotojen toteutuksessa: ongelma ei ole visioiden puute. Taiteilijoilla on kyllä ideoita ja kykyjä niiden toteutukseen. Resurssit ja rakenteet tämänkaltaiseen työskentelyyn puuttuvat.

Digiä yhteisötaiteeseen

Petteri Aaltolainen, yhteisötaiteilija

Pakollinen kysymyksen tulva

Minulla on ollut useita mahdollisuuksia taiteilijana, aina opiskeluajoina tähän päivään, astua digitaaliseen kehitykseen mukaan. Miksi näin ei ole käynyt silloin kun digitalisoituminen otti Suomessa taaperoaskeleensa? Tämän kysymyksen asettaminen itselleni on tärkeämpää kuin koskaan aikaisemmin, sillä digitaalisen kehityksen juoksussa olen samassa tilanteessa kuin taideopiskelijana 25 vuotta takaperin. Tosin digitaalisten välineitten kirjo ja toiminnalliset mahdollisuudet ovat moninkertaistuneet näiden yli kahden vuosikymmenen aikana. Suurena erona verrattuna digitaaperovaiheeseen on se, että digitaalinen maailma on aikaansaanut vääjäämättömän ilmapiirimuutoksen, joka vaikuttaa kaikkeen nyt ja tulevaisuudessa. Minun haasteeni on nyt toisenlainen: digisokeus, ellen ole tarkkana valinnoissani ja rakenna askel askeleelta itselleni sopivaa työvälinettä. Asetan itseni säännöllisesti digiympäristöön, kokeilemaan ja kokemaan uusia virtauksia ja suuntia, jotta ymmärtäisin sen soveltuvuutta juuri minun tavalleni hahmottaa maailmaa. Huomaan, kuinka tarkkana minun on oltava, sillä kutsumukseni visuaalisena taiteilijana on myös sen opetuksessa ja opetuksen sisällön kehittämisessä. Minun tarvitsee kokeilla ja etsiä, kääntää ja vääntää, koska sisältö ei saa jäädä maailmassani pinnaksi, visuaaliseksi wow-harhaksi.

Kuvataidekasvattajana sukupolveni on ollut vuosikymmenen muros-kohdassa. Perinteiset ilmaisun opetusmenetelmät ovat joutuneet kilpailuasetelmaan digitaalisten menetelmien kanssa. 2000-luvulla syntyneet voisivat käytännössä olla vain digitaiteilijoita, ellei heitä ohjattaisi perinteisten ilmaisujen äärelle. Tällöin digitaalisista malleista tulisi hiljalleen perinteisiä ja ilmaisun identiteettikysymykset muodostettaisiin bittirakenteiden kautta. Tulevaisuus näyttää tämänkaltaiselta, olen siinä mukana tai en. Minun on siis ratkaistava, miten toimin omaksumieni oppien äärellä, sellaisten kuin kädentaitojen, perinteisten materiaalien käyttäminen valöörien ja värien kentässä, tai kokonaisen visuaalisen prosessin, kuten irrationaalisen ja rationaalisen maailman

rakentamia monimuotoisia punontoja ja ajankuvia, joiden lopputulosta olen kutsunut taiteeksi. Tarvitseeko tulevaisuudessa edes kokea tätä irrationaalisen ja rationaalisen maailman välistä prosessia ilmaistakseen itseään? Mitä jos haluamme irtautua postmodernin jättämästä jälkihöyrystä ja uudet välineet kiehtovat meidät irti menneestä? Käänän nyt kuitenkin ajatukseni toisinpäin, mikä on mielenkiintoista oman oppini ja motivaationi kannalta. Haluan oppia nuorilta näkökulmia digitaalisiin käyttömahdollisuuksiin ja rakentaa tätä kautta taiteellisia ohjausmenetelmiä. Taivutan itseäni muutokseen ja tutkin, minkälaiseen prosessiin digitaalisuus sopii minun kokemusmaailmassani.

Lapinjärven punokset

Uusien mahdollisuuksien etsiminen vanhojen toimintamallieni rinnalle pitää mieleni virkeänä. Probleemat ovat tehty ratkaistaviksi ja ne ylläpitävät kipinää. Kaikki eväät digitaaliseen loikkaan olivat olemassa kun muutimme perheemme kanssa maaseudulle. Harvaan asutut kylät etäisine palveluineen tuntuivat oudoilta ja verkko hiljeni olemat-

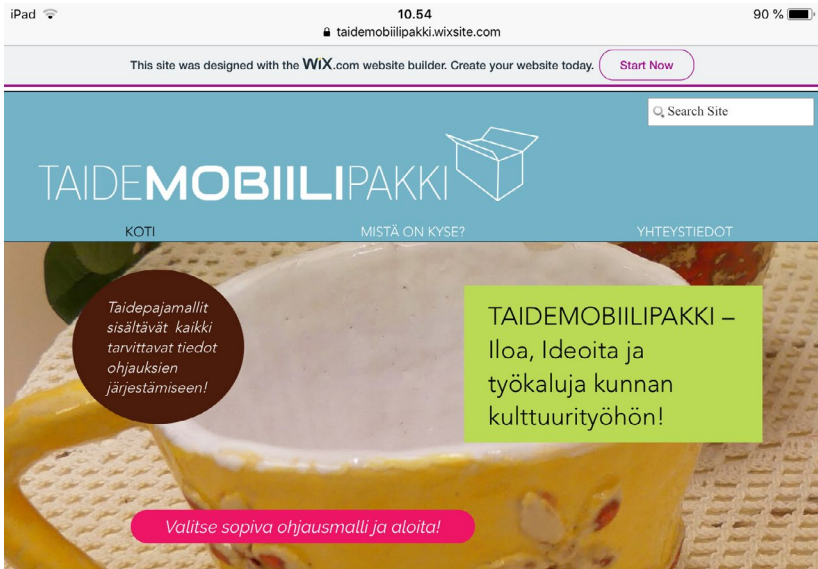


Lapinjärven vanhuspalvelut ja muistisairaalan väriharjoitus.

tomiin. Loikkasin siis kauemmaksi siitä digitaalisesta verkostomaailmasta, missä kuvittelin kaiken oleellisen syntyvän ja olevan. Onneksi olin väärässä ja vasta hyvin alussa. Itse asiassa en ollut edes vielä ymmärtänyt digitaalisia mahdollisuuksia taiteeni saralla. Kokemukset synnyttävät pohjaa ymmärrykselle edetä rauhassa ja kuulostella omia sekä ympäristön välittömiä tarpeita.

Tavoitteet kohtaavat sattumalta. Tavoitteet, niin minun kuin Lapinjärven kunnanjohtaja Tiina Heikan, olivat Lapinjärven kirkonkylän ympäristöön sijoittuvien taideteoksien suunnittelussa ja näitä varten tarvittavien taidepajojen järjestämisessä. Kysymyksessä oli paikkasidonnainen taideteoskokonaisuus, jonka toteuttavat lapinjärveläiset itse. Taideteoksien tavoitteena oli toimia kaksivaiheisesti. Teoksien suunnittelu- ja valmistusprosessi vahvistaisivat yhteisöllisyyttä Lapinjärvellä, ja valmiit teokset toimisivat symbolisina merkkeinä kirkonkylämme taajaman kevyenliikenteen varsille sijoitettuna. Tämä taideteoskokonaisuus toimisi muististävällisen kirkonkylän kehittämisessä ja jalkauttamisessa Lapinjärvellä. Osallistuva taide sopisi ihmislähtöisen kunnan strategiaan tavoitteisiin. Kahdentoista kylän muodostama Lapinjärvi antoi minulle uutta ajateltavaa. Ryhdyin suunnittelemaan taidepajoja syksyllä 2016. Olin tutussa mallissa, jota olin tottunut tekemään pääkaupunkiseudulla useassa opetuskohteessa peruskouluista yliopistoon. Tavoitteeni oli kuitenkin löytää uutta suuntaa perinteisen toimintamallin jatkoksi, ja tämä tarve ohjasi minut suunnittelemaan taideohjausmallia, TaideMobiilipakkia, joka sisältää yhteisöllisiä taideohjausmenetelmiä digitaalisessa alustassa. Lähtökohtana oli, että ohjausmenetelmät olisivat helposti saatavilla esille tabletista ja älypuhelimesta. Tässä mallissa digitaalinen ympäristö toimii materiaali-pankkina ja peruspalveluiden toimittajana, eli käytännössä kaikkena sellaisena, mihin webympäristö on kehittynyt ilmaisipalveluineen ja responsiivisine alustoineen. Ajatuksena oli helposti tehtävä ja helposti noudettava, eräänlainen taideohjausmallien pikaruokapaikka, jonka voisi suunnata kulttuuripalveluihin pienille kuntatoimijoille läpi Suomen.

Miksi sitten valmistaa näin yksinkertainen malli? Ei mitään uutta! On otettava esille muutama ajatus, joihin digitaalinen viestintä antaa vastauksia. Taiteenohjauksen haasteena on mallien saatavuus hajasutusseuduilla Suomessa. Meillä on lähes jokaisessa kylässä oma



OHJAUSMALLEJA

Klikkaa haluamaasi taidepajamallia ja vie ohjausympäristösi tai käytä ohjaussuunnittelun tukena. Taidepajamallit ovat ilmaisia!



TaideMobiilipakin tablettisivun aloituskuva.

toimintaympäristönsä, monesti nuorisoseurantaloon muodossa, missä asukkaat järjestävät omaa toimintaansa. TaideMobiilipakin tehtävänä on mahdollistaa uusien toimintamallien tuominen tähän ympäristöön. Lisäksi pienten haja-asutuskuntien nuoriso-, koulu-, iltapäiväkerho- ja lastentarhaohjaajien kuten myös vanhustalouksissa toimivan ammattihenkilöstön on helppo löytää itselleen sopivia taideohjausmalleja tai ideanpalasia omiensa jatkoksi. Mikä sitten poikkeaa ja erottaa TaideMobiilipakin perinteisistä ja digitaalisista opetusmateriaaleista? Toteutusmuoto, joka muistuttaa yhteisötaiteen prosessia. TaideMobiilipakki on sosiaalinen väline ja sitä varten tarvittavat taideohjausmallit syntyvät ja esittäytyvät TaideMobiilipakkina vain ja ainoastaan konkreettisten taidetoimintojen kautta. Nämä toiminnot tehdään Lapinjärvellä ja lapinjärveläisten kanssa. TaideMobiilipakin prosessi vahvistaa yhteistä osallisuutta taiteen parissa ja sen jakamisessa. TaideMobiilipakkiä tehdessä kunta sai myös tärkeää tietoa kuntalaisten aktiivisesta osallistumisesta yhteisiin toimintoihin, jotka eivät kuulu peruspalvelun piiriin.

TaideMobiilipakin tekoprosessin tavoitteet ja vaikutus

Yhteisötaiteen suunnittelu ja aluekartoitus aloitettiin lokakuussa 2016. Asetimme tavoitteeksi kehittää uusi yhteisötaiteen kokeilukulttuuri kuntaan. Aloitin taidepajat maaliskuussa 2017 ja TaideMobiilipakin tekemisen saman vuoden syyskuussa rahoituksen varmistuttua opetus- ja kulttuuriministeriöstä. Taidepajat sijoituivat Lapinjärvellä 12 kylään, vanhusten päivätoimintaan, ala-asteen kouluihin, kirjastoon sekä nuorisotoimintaan.

Lähtökohtana oli, että työpajojen taideohjauksissa painotettiin sosio-kulttuurista, osallistuvaa toimintaa. Tavoitteena oli kannustaa osallistujia ymmärtämään oman ilmaisun ja yhteisen toiminnan merkitys taideprosessissa. Sitoutuminen yhteiseen taidetoimintaan mahdollisti henkilöille rikkaan vuorovaikutuksen ja oppimiskokemuksen.

Tavoitteet joita asetimme, olivat aktiivinen osallistuminen, Muistissa mukana, Yhteinen tarina ja Minä – Sinä – Me – He -toimintamallit.



Lapinjärven varhaiskasvatuksessa huomioidaan digitaaliset välineistöt. Ketunpojat tallensivat ohjaajan avustuksella tablettiin kevään muutokset mieliapaikassa yhden kuukauden ajan ja lopuksi tallenteista valmistettiin animaatio.

Tavoitteena työskentelyprosessissa on kulttuuristen toimintojen ympärille syntyvän yhteyden kautta hahmottaa sukupolvien välisiä ajattelutapoja. Erilaiset elämän arjet koettuna ja elettyinä mahdollistavat rikkaita taideteossuunnitelmia, jotka ovat tekijöittensä näköisiä. Ymmärrys yhteisestä tekemisestä kulttuurihankkeen äärellä tulee esille valmistuneitten taideteosten välityksellä, vahvistaen oman kylän yhteishenkeä.

Tavoitteena on myös saada TaideMobiilipakkia varten laaja kuvallinen aineisto jokaisesta erillisestä ohjausmuodosta. Kuvallinen aineisto yhdessä kirjoitetun opetussisällön kanssa muodostaa rakenteen TaideMobiilipakille.

Sisältö jonka teimme.

Visuaalisen taiteen eri muodot näyttäytyvät taidepajojen ohjauksissa. Taidepajojen tehtävänä oli tuottaa mahdollisimman monipuolista taiteellista aineistoa TaideMobiilipakkia varten. Taidemateriaalit, työvälineistöt, paikalliset asukkaat ja ohjaajien kokemukset synnyttävät oman sisällöllisen ilmeensä niin taideteoksiin kuin pajatoimintaan sekä TaideMobiilipakkiin. Ohjaajana minun oli otettava selvää kylien perinteistä ja aikaisemmista toiminnoista, jotta ymmärsin, mitä voisimme kylissä toteuttaa. Jokaisen kylän taidepajapisteissä hyödynnettiin olemassa olevia teknisiä välineistöjä ja perinteitä. Tällä pyrin varmistamaan osallistujien monipuolisen osaamisen ja vaikuttamisen taideprosessiin.

Tuloksia joita keräsimme Lapinjärvellä TaideMobiilipakkia tehdessä;

- Taidepajoja järjestettiin 20kpl
- 13 kyläpajaa
- 3 koulupajaa, Hilda Käkikosken koulu, Kirkonkylän suomenkielinen koulu ja ruotsinkielinen Kapellby skola
- Yksi perhetaideohjaus missä toimittiin perheen kesken taiteellisessa prosessissa
- Tehostettu päivätoimintakeskus TEPA
- Nuokku, nuorisotila
- Kirjasto, Kirkonkylä
- Peikkolaakson päiväkot

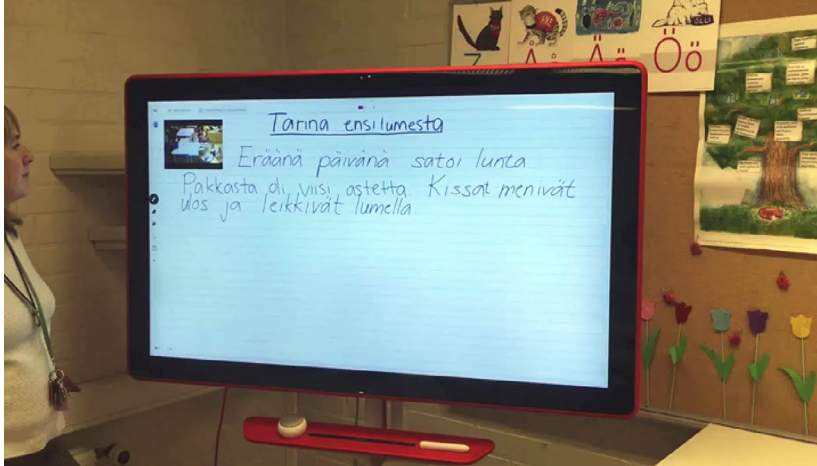
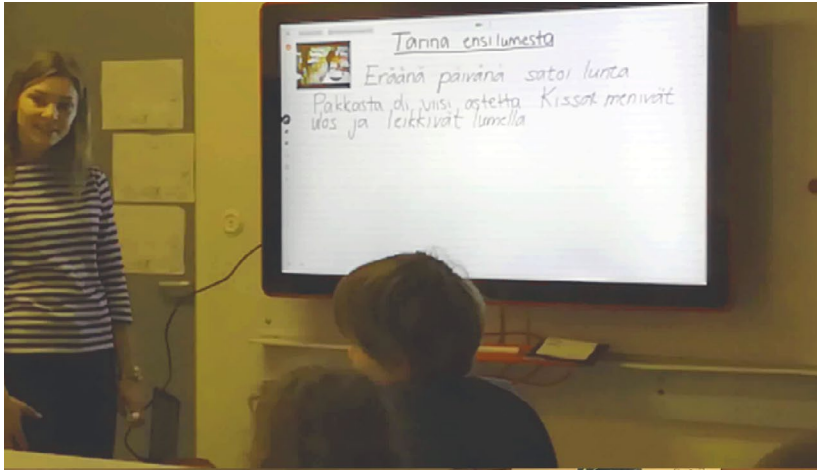
- Osallistujia taidepajoilla: 345 hlö
- Ikäjakauma taidepajoilla: 4–85 vuotta
- Taidepajat ajoitettiin klo 10–20 väliselle ajalle ja aloitusajaksi vaikuttivat kohderyhmä, sijainti sekä työajat
- Tiedotus; some, kunnan nettisivut ja fb, ilmoitustaulut, kyläyhdistykset, päivälehdet

Tuloksena on, että Lapinjärvellä totuimme avaamaan keskustelua omista näkemyksistä ja ymmärtämään oman osallistumisen merkitystä yhteisten päämäärien saavuttamiseksi.

TaideMobiilipakki vaikutti myös minun toiminta-ajatuksiini. Yhteisötaide avautui minulle vasta tämän toteutuksen myötä. Hahmotan nyt paremmin, miten digitaalisuus sopii palvelemaan yhteisötaiteen rakennetta ja pystyn etsimään oikeat digitaaliset työvälineet tavoitteen mukaisesti.

Lapinjärvi–Eskola–Jamboard

Ilmaisun perimmäinen tarkoitus eli viesti ei synny itsestään, vaan tarvitsee jotain konkreettista mistä tämä havaitaan, otetaan vastaan. Digitaaliset työvälineet ovat parhaimmillaan tukena visuaalisen viestinnän prosesseissa. Sisältö rakennetaan omana prosessinaan. Olen painiskellut kahden ison kysymyksen äärellä. Yhteisötaide on perustoimintana jo olemassa, mutta ei vielä siinä pisteessä, mitä mahdollisuuksia minulle on taiteilijana ilmaantunut edellisen hankkeen myötä Lapinjärvellä. Digitaalisuus mahdollistaa yhteisötaiteessa osallistumisen, osallisuuden olemisen, katsomisen, kuuntelemisen, omaksumisen ja vaikuttamisen yhä isommalle ja nuoremmalle joukolle. Voin ohjata nuoria tarjoamalla heille sopivia visuaalisia ärsykeitä digitaalisen toimintaympäristön tavoitteen mukaisesti. Sattuma on astunut jälleen kohdalleni Lapinjärvellä. Aktiivisena kokeilukulttuurin tekijänä Lapinjärven kunta on panostanut pienen pohjalaisen Eskolan kyläkoulun sijoittamiseen opetusympäristöön ja näin säilyttämään tämän pienen koulun Suomen kartalla. Lapinjärveltä on 500 kilometriä Eskolan kylään. Erikoisuutena tässä on se, että opetus tapahtuu digitaalisessa ympäristössä Jamboard-tekniikan avulla, ja läsnä opetuksessa on



Jamboard on reaaliaikaisessa käytössä I luokkalaisten äidinkielen tunnilla marraskuussa 2018. Yläkuvassa on Eskolan koulu ja alakuvassa Lapinjärven koulu.

aina kaksi luokkaa. Toinen toimii Lapinjärvellä ja toinen Eskolassa. Opettaja ohjaa Lapinjärvellä. Eskolan kyläkoulu on siis osa lapinjärveläistä luokkaa. Kokeilu on uusi, joten haasteita syntyy varmasti. Minulle tämä antaa uutta ajateltavaa. Näen jo edessäni kuinka nuori toimii sujuvasti Jamboard-vuorovaikutustaulun kanssa. Ennen tätä sujuvaa kuvaa minun on kehitettävä visuaalinen toimintamalli, joka ei

jätä passiiviseksi niitä lapsia ja nuoria, jotka eivät ole Jamboard-taulun äärellä. 3+3+15+10 ovat lukuja, jotka muodostavat aktiivisen 31:n. Nämä luvut muuttuvat, mutta toimintamallin tarvitsee joustaa. Minulle Jamboard on välineenä sellainen, jossa vaihdetaan suuremmalla joukolla ajatuksia ja muodostetaan yhteisten tavoitteiden mukaisia toimintoja. Olenko siis siirtymässä digitaaliseksi yhteisötaiteilijaksi? Ennen tätä askelta minun on aloitettava sieltä, missä voin vaikuttaa visuaalisen ilmaisun sisällön kehittämiseen digitaalisesti. Peruskouluopetus on avain tämän polun avaamiseen. Koulumaailmaan on saatava oppimisympäristö, joka hyväksyy digitaalisen maailman läsnäolon välttämättömänä opetusmuotona. Lapsille on kehitettävä digitaaliset vuorovaikutusvälineet visuaalisessa ilmaisussa, missä he pääsevät kokemaan erilaisuutta, yksilöllisyyttä, yhdenvertaisuutta, kokonaisuuksia, toteutettua visuaalista konkretiaa ja uuden oppimista. Ongelma on, että opettajaopetus ei vielä tunne tätä maailmaa kovin hyvin, joten perusopetukseen silotellaan sopivassa yhteydessä ulkopuolista osaamista toteuttamaan digitaalista oppimisympäristöä. Olemme pedagogisessa mielessä alussa. Olemme kuitenkin startanneet.

”Haavoittuva kohta digitaalisessa palvelussa on kokemusmaailman väheneminen elämysmaailman kustannuksella. Vaarana on, että digitaalisuus kaventaa taiteen sisällön merkitystä.”
- anonyymi

Kollektiivinen kokemus ja kuinka se tehdään diginä?

Digitaalisia valtakulttuurin toimintoja ja kehitystä tarkastellessa mieleeni nousee yhä selkeämmin kokemuksien välittäminen toisille. Perinteisesti yhteisötaiteessa tämä tulee esille yhteisöön rakentuvasta järjestelmästä, jossa jokaisen osallistujan tarvitsee olla aktiivinen toimija, jotta saadaan laaja kokemus ja tätä kautta ymmärrys asetetuista tavoitteista. Digitaalisessa yhteisötaiteessa tämä tarkoittaa sitä, että digitaaliset toiminnot rakennetaan tukemaan vanhoja rakenteita ja toimintamalleja. Suomessa yhteisötaide ei todennäköisesti saa ymmärrystä prosessinomaisessa muodossa, joten otamme perinteiset toiminnot käyttöön. Otan esimerkkinä Lapinjärven ja sen kunnan asukkaat, koska tämä on monelle alueena uusi ja tutustumisen arvoinen asia, ja



Bittipolku kollektiivisena kokemuksena ja jakamisena. Kuvan kierros on osa Lapinjärven kirkkopolkujen reittejä, joita on käytetty 1500-luvulta lähtien.

koska tämänkaltaisia haja-asutusmaaseutukuntia on Suomessa paljon. Kullakin maaseutualueella ympäri Suomea on omat historialliset kerroksensa. Vielä vuosisata takaperin kuljettiin pitkälti jalan metsissä ja pellon reunoilla, paikasta A paikkaan B, ja kulkureittien varsilla pysähdyttiin lepäämään ja ravintoa nauttimaan. Talosta mentiin seuraavan, riistametsältä toiseen. Nykyään toteutamme näitä perinteitä kunnioittaen vapaa-ajanviettona. Makkaraa tai ruokahifistelyä nuotion äärellä ja jäljen jättämistä luontoon, paikalle tultaessa ja lähdettäessä. Tarinoiden kerronta kuuluu vahvasti nuotiokulttuuriin ja jokunen paikka on saanut historiallisia mainintoja sukupolvien takaisista uroteoista. Metsien siimeksissä olevat polut ovat esillä ja toimivat metsästyksen tukena tai polkutapahtumissa. Maaseudulla näistä perinteistä pidetään vahvasti kiinni. Tämä kulttuuri on säilytettävissä ja jaettavissa digipalveluiden käyttäjille. Tähän kulttuurimuotoon voimme kehittää uudenkaltaista toimintakulttuuria, bittipolkuja ja bittinuotioita. Yh-

teisenä nimittäjänä on kollektiivinen kokemus, jonka pystymme tunnistamaan. Historiallisten tarinoitten pitäminen hengissä kuuluu aina seuraavalle sukupolvelle.

Tämän kokemuksen säilyttämiseen ja uusien tarinoitten luomiseen olen rakentamassa seuraavaa digitaalista yhteisötaiteen prosessia. Digitaaliset välineistöt antavat minulle mahdollisuuden reitittää itseäni ja jakaa kyseistä matkantekoa mobiilisti eri applikaatioitten avulla. Matkantekoon liittyy tärkeänä osana tarinat, joita poimitaan reitin varsilta älypuhelimiin. Tarinat avautuvat käyttäjälle, kun saavumme haluttuun pisteeseen reitillä. Tämä ei olisi digitaalista yhteisötaidetta, jos minä valmistaisin ja kulkisin nämä reitit tai kirjoittaisin, videoisin ja kuvittaisin bittinuotion hetket tarinoiksi. Eikä tämä olisi edes mielenkiintoista ja monimuotoista. Bittipolku ja bittinuotio sen sijaan kehittyvät yhteisten tavoitteiden ja seikkailujen mukana rikkaaksi toiminnaksi, jolla voidaan vaikuttaa laajasti kulttuuripalveluiden muodossa. Yhteisötaideteutuksen mukaisesti kuljemme joukolla metsäpoluille tekemään merkkauksia kännyköihimme ja käsikirjoitamme uusia tarinoita ja kutsumme matkailijoita mukaan palveluun. Tavoitteeksi voimme ottaa matkailukulttuurin edistämisen tai opitun prosessin avulla voimme sanoittaa myös uutta yhteistä toimintaa. Mainitsen kulttuuripalvelut eri muodoissa, koska minulle yhteisötaide ja liikunta niin yksittäisenä toimintana kuin sosiaalisena toimintana ovat samaa palvelua, jolla vahvistetaan yhteisiä kokemuksia ja voidaan kohdistaa yhteisiin tavoitteisiin. Kun nämä kaksi niin erillään pidettyä kulttuurista muotoa viedään esimerkiksi terveyden ja hyvinvoinnin puolelle bittipolkuina ja bittinuotioina, meillä on mahdollisuus kehittää erilaisia mittareita ja toimintoja muun muassa kansalaistemme terveyteen liittyvien vaikutusmekanismien mittaamiseen tai toteuttaa sosiaalista osallistumista päätöksentekoon ulkoetänä.

”Passiivinen rooli digitaalisessa kulttuurissa turruttaa meitä sen yksipuoliseen digitaalisten palvelumallien kehitykseen. Kun lähdemme viestittämään omia tarpeitamme käyttäjäkokemuksemme perusteella digitaaliseen suunnittelu-ympäristöön, monipuolistamme digitaalista kehitystä.” - anonyymi

TaideMobiilipakki – Iloa, ideoita ja työkaluja kunnan kulttuurityöhön

Taiteen vaikutus, merkitys, sidokset ja soveltuvuus



LAPINJÄRVI
LÄPTEÄSI

demokratian kunta
www.kuntaliiton.fi

Opetus- ja
kulttuuriministeriö



Uudistus- ja
kulttuuriministeriö

TAIDEMOBIILIPAKKI



Taiteen vaikuttavuus.

Ja lopuksi ajatus digitaalisen yhteisötaiteen mahdollisuuksista toimia kunnallisena kulttuuripalvelun osana, ja mihin yhteisötaiteella voidaan vaikuttaa kunnallisissa toiminnoissa? Olemme tottuneet käyttämään kulttuuripalveluita harrastetoimintoina, sivussa yhteiskunnallisista vaikutusmekanismeista ja mahdollisuuksista kehittää omaa elinympäristöä ja vaikuttamista omaan koulutukseen ja hyvinvointiin sekä tulevaisuuden identiteettikysymyksiin. Digitaalinen taide ei ole irti yhteiskunnallisesta kehityksestä mikäli niin haluamme. Opetus- ja kulttuuriministeriön kunnille suuntaamassa *Aivoriivi 2018* -kyselyssä arvioidaan kuntien kulttuuripalveluiden käyttöä. Tulevaisuudessa kuntien kulttuuritoimintaa tulisi kehittää niin, että se olisi kaikkien saavutettavissa ja saatavilla. Digitaalinen yhteisötaide vastaa hyvin tähän haasteeseen ja kehitykseen.

Digitaalisen ajan taiteen yleisöt

Arto Lindholm, yliopettaja, VTT, Humak

Kulttuurialan digitalisoituminen tarkoittaa samanaikaisesti montaa asiaa. Yksinkertaisimmillaan kyse on siitä, että arkisessa työssä hyödynnetään tietokoneohjelmia, kuten esimerkiksi taulukkolaskenta- tai tekstinkäsittelyohjelmaa. Myös tapahtumien myynti on siirtynyt suurimmaksi osaksi verkkoon ja markkinointi sosiaaliseen mediaan. Kulttuuritapahtuma on itse asiassa tyyppillinen sosiaalisesta medias- ta etsittävä tuote. Myös taiteellisen työn taustatutkimus ja kontaktien luominen on siirtynyt enimmäkseen verkkoon (Reenkola 2018, 38).

Erittäin iso muutos kulttuurialalla on se, että itse taiteesta on tulossa digitaalista. Yhä useammin puhutaan *digitaalisen ajan taiteesta*. Taideteos voi olla verkkosivu, virtuaaliodellisuus tai digitaalinen peli. Digitaalinen todellisuus tarjoaa lähes rajattomia mahdollisuuksia toteuttaa fysiikan lakeja rikkovia kokemuksia: ihminen voi esimerkiksi työntää käden seinän läpi tai pudota korkealta, onneksi tosin ilman tuntoaistikokemusta. (Luukkonen 2018.) Digitaalisen ajan taide voi myös yhdistää perinteisen taiteen digitaalisen ajan taiteeseen: esimerkiksi teatterissa voi olla virtuaalisia lavasteita tai jopa virtuaalisia näyttelijöitä.

Tässä artikkelissa tarkastelen, mitä kulttuurialan digitalisoituminen merkitsee taiteen saavutettavuuden näkökulmasta. Saavutetaanko taiteella uusia yleisöjä ja rajaako digitaalisen ajan taide osan potentiaalisesta yleisöstään ulkopuolelleen? Artikkelini nojautuu Humanistisen ammattikorkeakoulun opiskelijoiden tekemiin 19 kulttuurilaitoksen johtohenkilön haastatteluun. Haastatteluiden yhtenä teemana oli ”digitalisaatio ja uudet yleisöt”. Haastattelut tehtiin pääkaupunkiseudulla talvella 2018.

Digitaalisen ajan taiteen saavutettavuus

Kulttuurialalla saavutettavuudesta on puhuttu erittäin paljon. Yleensä käsite ymmärretään siten, että taide ja kulttuuri ovat saavutettavia silloin, kun ketään ei estetä osallistumasta. Saavutettavuus on kunnossa, kun tapahtumaan pääsee helposti pyörätuolilla, tiedotus on selkokielistä, opasteet ovat kunnossa, vähävaraiset saavat alennushintaisia lippuja, sukupuolten moninaisuus on huomioitu hygieniatilojen järjestyksessä sekä kuvailutulkkaus, tekstitys ja viittomakielinen tulkkaus ovat asianmukaisesti järjestettyjä. Saavutettavuutta edistäviä oppaita on julkaistu kymmenittäin. Saavutettavuusoppaat voidaan rajata tiettyyn osa-alueeseen, kuten esimerkiksi viestintään, tai tiettyyn taiteenalaan, kuten teatteritaiteeseen. (Ks. esim. Kulttuuria kaikille 2018.)

Vähemmän on yritetty tehdä sille seikalle, että taiteen konventiot ja niihin liittyvät sosiaaliset säännöt itsessään sulkevat osan väestöstä ulkopuolelleen. Sosiologiset tutkimukset osoittavat kiistatta, että koulutus, asuinalue, ikä ja sukupuoli selittävät taidetapahtumissa käymistä erittäin voimakkaasti. Vaikka mikään ja kukaan ei estä esimerkiksi työväenluokkaisia ammattimiehiä käymästä taidetapahtumissa, ei niin kuitenkaan yleensä tapahdu. (Esim. Lindholm 2015a; Purhonen ym. 2014.) Lisäksi monien taidelaitosten yleisö on ikääntynyt. Humakin tekemien kävijätutkimusten mukaan keskimääräinen ikä monissa teattereissa ja taidemuseoissa on 60 vuoden paikkeilla (Lindholm 2015b).

Digitalisaation voi olettaa sekoittavan totuttua taiteen yleisöjen valikoituneisuutta. Esimerkiksi virtuaalinen taidepeli saattaa kiinnostaa täysin erilaisia ihmisiä kuin vaikkapa esittävän taiteen näyttely. Digitalisoituneessa maailmassa nuoret saattavat käyttää joitakin kulttuuripalveluita ikäihmisiä enemmän, sillä seniorit nähdään yleensä kaikkien digitaalisten palveluiden alikäyttäjinä. Toisaalta on huomioitava, että läheskään kaikki nuoret eivät ole niin kutsuttuja diginatiiveja. On esimerkiksi arvioitu, että vain noin joka kymmenes nuori luo itse digitaalisia sisältöjä, kuten YouTube-videoita (Vallinkoski 2017). On silti ilmeistä, että nuoret ovat digitaalisen taiteen varhaisempia omaksujia kuin vanhempi väki. Vapaasti verkossa saatavilla oleva digitaalisen ajan taide ei myöskään aseta samanlaisia osallistumisen kynnyksiä kuin taidelaitoksen tapahtumat. Digitaalisen ajan taiteella ei ole valmiita konventioita, emmekä vielä osaa sanoa millaisiksi ne muodostuvat.

Digitalisaation vaikutus kulttuurilaitosten yleisösuhteeseen

Teatteri on kuitenkin aina teatteri, enkä usko, että tämä perus-olemus hirveästi siitä muuttuu. (keskisuuren teatterin johtaja)

Humakin opiskelijoiden tekemien haastatteluiden mukaan kulttuurilaitosten edustajat olivat jokseenkin yksimielisiä siitä, että digitalisaatio ei tule mullistamaan taidetta tai taidelaitoksia. Pikemminkin digitalisaatio liittyi siihen tekniseen kehitykseen, jonka kanssa taide on aina keskustellut ja josta taidelaitokset ovat napanneet toimintaansa monipuolistavia osia.

Suurten taidelaitosten sekä pienten ja intiimien laitosten välillä oli kuitenkin suuri ero. Pienet taidelaitokset eivät juuri olleet ajatelleet, että digitalisaatio voisi vaikuttaa niiden tuottaman taiteen sisältöihin tai yleisösuhteeseen. Tämä johtui yksin jo siitä, että edistyneitä digitaalisia laitteita pidettiin aivan liian kalliina pienille kulttuuritoimijoille.

Sen sijaan isoissa kulttuurilaitoksissa digitalisaation vaikutuksia oli mietitty hyvinkin tarkasti eikä niissä yllätytty haastattelijoiden kysymyksistä. Isot kulttuurilaitokset kuvasivat analyttisesti, toiminta-alue kerrallaan, miten digitalisaatio on jo muuttanut niiden toimintaa ja minkälaisena ne haluavat näyttäytyä ulospäin. Esimerkiksi Kansallisooppera on ottanut tavoitteekseen olla ”kansainvälisesti arvostettu digitaalinen *kulttuurimedia*”. Tämä tarkoittaa laajalevikkisiä, vapaasti verkossa saatavilla olevia korkeatasoisia tallenteita, joissa myös taustoitetaan esitystä. Näin ainakin periaatteessa ooppera ja baletti ovat ilmaiseksi kaikkien saatavilla.

Oikeastaan kysymys on, mitä digitaalisia välineitä meillä ei olisi käytössä. (Kansallisoopperan johdon edustaja)

Suuren taidelaitoksen resursseilla on myös mahdollista tehdä kokeiluja, joita ei ehkä ole tehty missään aikaisemmin. Kansallisooppera onkin kokeillut muun muassa lisätyn todellisuuden mahdollisuuksia – tosin varoen, ettei niitä tehdä teknologia edellä. Isotkaan kulttuurilaitokset eivät kuitenkaan olleet miettineet, miten digitaalisen tekniikan yleistyminen vaikuttaa laitoksen kävijäkuntaan.

Tietoista yleisöpohjan laajentamistarkoitusta uuden tekniikan avulla kulttuurilaitoksilla ei vaikuttanut olevan sen enempää kuin pelkoja uudenlaisesta kävijäkunnan valikoituneisuudesta. Lisäksi muutamat etabloituneet kulttuurilaitokset pitivät yleisöjään liian konservatiivisina, jotta esimerkiksi lisätyn todellisuuden kaikkia mahdollisuuksia voitaisiin ottaa käyttöön. Erään suuren taidetoimijan edustaja muistutti, että pelkkä sateenkaarilippu tangossa tuo paljon kriittistä palautetta yleisöltä.

Eniten digitalisaation katsottiin vaikuttaneen yleisösuhteeseen tapahtumien markkinoinnissa – tästä olivat pienet ja suuret taidelaitokset yhtä mieltä. Pienille taidelaitoksille sosiaalisen median läpimurto näyttäytyi suorastaan taivaanlahjana. Markkinoinnin kustannustehokkuuden katsottiin parantuneen huomattavasti.

Jos ostaa tulitikkuaakin kokoisen mainoksen Hesarista, se maksaa useita tuhansia euroja se on kallis ja myös tehoton. Kyllähän some on meille ihan elinehto.
(Keskisuuren kulttuurilaitoksen johtaja)

Pienten ja keskisuurten kulttuurilaitosten markkinoinnin siirtyminen verkkoon ei ole voinut olla vaikuttamatta siihen, keitä markkinointiviestit tavoittavat. Humakin tekemien tutkimusten mukaan suuret painetut mediat, kuten Helsingin Sanomat tai Hufvudstadsbladet, tavoittavat hyvin vain yli 60-vuotiaat. Alle 25-vuotiaiden tavoittamiseksi ei kannata satsata muuhun kuin sosiaaliseen mediaan (Lindholm 2015b). Tämäkin sääntö saattaa tosin olla jo vanhentunut, sillä ainakin Facebookin nuorimpien käyttäjien määrä on laskenut jo pitkään siinä missä vanhemman väen kasvanut (Facebookin ja Twitterin tilastoja 2018).

Osallisuuden edistäminen digitaalisin keinoin

Osallisuuden mahdollistaminen on viime vuosina noussut yhdeksi kulttuurilaitosten keskeisimmistä tehtävistä. Kulttuuripalvelun tarjoaminen yksisuuntaisesti passiiviselle palvelun vastaanottajalle ei enää riitä. Usein puhutaan osallisuuden portaista, joiden alin taso on osallistuminen passiivisena vastaanottajana, seuraava porras yleisön

mielipiteen kysyminen esimerkiksi palautelaatikon kautta, sitä seuraava vaikutusmahdollisuuksien tarjoaminen esimerkiksi asiakasraadinv avulla ja ylin porrass omaehtoisen sisällön tuottaminen tai täysivaltaisen päätöksentekijän rooli. Hyvänä osallistamisena pidetään sitä, että erilaisille ihmisille annetaan erilaisia vaikuttamisen mahdollisuuksia. (Virolainen 2015.)

Digitalisaatio tarjoaa uusia yleisöjen osallistamismahdollisuuksia. Palautekyselyt ovat siirtyneet suurimmaksi osin sähköiseen muotoon, sosiaaliseen mediaan ja mobiililaitteisiin. (Salo 2015.) Perinteisesti taide-esityksissä ollaan ollu huolissaan siitä, että puhelimet unohtuvat auki esityksen ajaksi. Muutamat haastateltavamme olivat kuitenkin kokeilleet niin kutsuttuja Kahoot-kyselyitä, joilla voi ottaa kantaa johonkin asiaan kesken esityksen. Toisaalta mobiililaitteita käytetään osallistamistarkoituksessa esityksiä enemmän seminaareissa ja konferensseissa, joissa toisinaan heijastetaan esimerkiksi Twitter-seinä näkyville välitöntä kommentointia varten.

Yksikään haastatelluista kulttuuritoimijoista ei ollut tuonut esityksiinsä digitaalisia elementtejä siksi, että näin pyrittäisiin tavoittamaan uusia yleisöjä, kuten esimerkiksi nuoria. Diginatiivin sukupolven suuri ero vanhempaan yleisöön tunnistettiin, mutta tämä ei ollut suoraan heijastunut kulttuuritoimijoiden toimintatapoihin. Muutamat kulttuuritoimijat jopa hieman ärsyntyivät haastattelijoiden kysymyksistä. Erään vastaajan mielestä koko kysymys digitalisaatiosta oli yhtä relevantti kuin kysymys siitä, tavoitetaanko sähkönen avulla uusia yleisöjä.

Lopuksi

Kaiken kaikkiaan digitalisaatio näyttäytyy kulttuurilaitoksille epä-määräisenä, vaiheittain etenevänä prosessina. Yksikään 19 haastateltavasta ei intoutunut visioimaan digitalisoitunutta taiteen tulevaisuutta. Oikeastaan kukaan haastateltavista ei nähnyt digitalisaation muuttavan nykyisiä kulttuurilaitoksia merkittävästi. Isoissa taidelaitoksissa on tehty mitä moninaisimpia digitalisaatioon liittyviä kokeiluita, mutta niillä ei ole pyritty houkuttelemaan uusia yleisöjä taiteen ja kulttuurin pariin. Pikemminkin digitalisaatio näyttäytyi haasteltavien puhees-

sa lähinnä arkea ja markkinointia helpottavina asioina. Älylaitteet ja sosiaalisen median kanavat on otettu vastaan tervetulleina uutuuksina, mutta niiden ei katsottu pohjimmiltaan muuttavan taidelaitoksen ja yleisön suhdetta.

Monien taidelaitosten yleisö on ikääntynyttä ja konservatiivista. Yleisön halukkuutta ottaa vastaan kaikkia digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia epäiltiin suuresti. Vaikuttaakin siltä, että vaikka taide sinänsä käsittelee yhteiskunnan uusia ilmiötä mielellään, taidelaitokset varovat suuria muutoksia. Myös Humakin tekemät kulttuurialan yleisötutkimukset osoittavat, että monien taidelaitosten yleisöjen melkein yksimielinen viesti laitosten johdolle on, että ”teette valtavan hienoa työtä – älkää vain muuttako mitään” (Lindholm 2015). Ei siis vaikuta siltä, että taidelaitosten enemmistö kulkisi digitalisaation kärkijoukossa.

Lähteet

Facebookin ja Twitterin tilastoja 2018. Harto Pängän blogi. <https://harto.wordpress.com/2018/04/10/facebookin-ja-twitterin-tilastoja-2018/>. Avattu 18.10.2018.

Kulttuuria kaikille 2018. Kulttuuria kaikille -palvelun verkkosivut. <http://www.kulttuuriakaikille.fi/>. Avattu 18.10.2018.

Lindholm, Arto 2015a. Johdanto. Teoksessa Arto Lindholm (toim.) *Ei-kävijästä osalliseksi*. Helsinki: Humak, 14–32.

Lindholm, Arto 2015b. *Ei-kävijät yleisötutkimusten läpivalaisussa*. Teoksessa Arto Lindholm (toim.) *Ei-kävijästä osalliseksi*. Helsinki: Humak, 64–73.

Luukkonen, Ismo 2018. Taide digitaalisessa murroksessa. Teoksessa Timo Bredenberg & Juha Suonpää (toim.) *FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt*. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 101, 30–35.

Purhonen, Semi & Gronow, Jukka & Heikkilä, Riie & Kahma, Nina & Rahkonen Keijo & Toikka, Arho 2014. Suomalainen maku. Kulttuuri-pääoma, kulutus ja elämäntyylien sosiaalinen eriytyminen. Helsinki: Gaudeamus.

Reenkola, Peppi 2018. Superme – teosprosessi verkkopalveluissa. Teoksessa Timo Bredenberg & Juha Suonpää (toim.) FAQ – Taiteen digitaaliset toimintaympäristöt. Tampere: Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja B. Raportteja 101, 38–41.

Salo, Tuula 2015. Puhelimet kulttuurin katsomoissa: Mobiililaitteiden hyödyntäminen yleisötutkimuksessa. Humanistisen ammattikorkeakoulun opinnäytetyö (YAMK). Helsinki: Humak.

Vallinkoski, Anu 2017. Mikä ihmeen diginatiivi? Yliopistolehti Y/02/2017. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/opetus-ja-opiskelu/mika-ihmeen-diginatiivi>. Avattu 18.10.2018.

Virolainen, Jutta 2015. Kulttuuripoliittinen näkökulma osallistumiseen. Teoksessa Arto Lindholm (toim.) Ei-kävijästä osalliseksi. Helsinki: Humak, 54–63.

Kulttuurialan digitalisoituminen ja tekijänoikeus

Varatuomari Marja-Leena Mansala

Tekijänoikeus on henkilökohtainen oikeus, jota hallinnoidaan vapaa-muotoisin sopimuksin. Tekijänoikeuteen liittyvät taloudelliset oikeudet ovat kokonaan siirrettävissä. Tekijänoikeuslaissa ei ole yleistä säännöstä tekijänoikeuden siirtymisestä työnantajalle työsuhteessa luotuihin teoksiin. Tämä artikkeli perustuu lähinnä tekijänoikeuden juridiikkaan, enkä käsittele tekijänoikeuden toimijoiden kesken syntyneitä käytäntöjä. Artikkelini ei ole tyhjentävä selvitys tekijänoikeudesta. Käsittelem ensin lyhyesti tekijänoikeuden yleisiä periaatteita. Tekijänoikeuden soveltamista käsittelem minulle toimitettujen kysymysten esiin nostamien seikkojen pohjalta.

Tekijänoikeudesta lyhyesti

Tekijänoikeus suojaa luovan henkisen työn tulosta, teosta. Kun teos on syntynyt, seuraa tekijänoikeus automaattisesti ilman toimenpiteitä. Tekijänoikeus syntyy aina henkilölle eli sille luonnolliselle henkilölle, joka on luonut teoksen.

Teos voi olla minkälainen tai mitä tahansa; pysyvä, kirjallinen, kuvalinen tai häviävä joitain esimerkkejä mainitakseni. Teosluokkina on laissa mainittu kaunokirjallinen tai selittävä kirjallinen taikka suullinen esitys, sävellys- tai näyttämöteos, elokuvateos, valokuvateos tai muu kuvataiteen teos, rakennustaiteen, taidekäsityön tai taideteollisuuden tuote. Nämä ovat kuitenkin vain esimerkkejä, ja teos voi ilmetä myös muulla tavalla. Ainoa kriteeri on, että teos on tekijänsä omaperäinen ja itsenäinen tuotos.

Teoksen teostasoa eli suojan kriteerien täyttymistä arvioidaan teoriasa samoilla perusteilla teoslajista riippumatta. Käytännössä on muodostunut tiettyjä hokemia teostasovaatimuksesta: kirjallisen teoksen teostasovaatimus on alhainen ja käyttötaiteen tuotteen korkea, kuvataiteen tuotteet suojataan lähes poikkeuksetta, mutta valokuvia sen sijaan ei. Ensimmäisen arvion teoksen suojattavuudesta tekee teoksen tekijä. Lopullisen arvion tekee tuomioistuin.

Tekijänoikeuslaki perustuu teknologianeutraaliuteen eli teoksen toteuttamisen tekniikalla ei ole merkitystä teosarvioinnissa. Teos on lisäksi abstrakti, eikä sitä tarvitse ”kiinnittää” mihinkään alustaan tekijänoikeussuojan saamiseksi. Toinen tekijänoikeuslain lähtökohta on sopimusvapaus; tekijänoikeudenhaltija määrittää teoksen käytön ja käytöstä perittävän korvauksen haluamallaan tavalla.

Tekijänoikeus on vapaasti siirrettävissä. Siirto ei edellytä määrämuotoa eikä edes kirjallista sopimusta. Tekijänoikeuslaissa ei ole yleistä säännöstä työsuhteessa luotujen teosten oikeuksien siirtymisestä. Tästä seuraa, että teosten hyödyntäminen edellyttää aina siirtoa, vaikka teos olisi syntynyt työsuhteessa sen ehtojen täyttämiseksi.

Tekijänoikeuden sisältö

Tekijänoikeus antaa haltijalleen sekä taloudellisia että moraalisia oikeuksia. Taloudellisten oikeuksien lähtökohtana on, että kaikki sellaiset käyttömuodot, joihin liittyy taloudellista merkitystä kuuluvat tekijän yksinoikeuden piiriin. Taloudelliset oikeudet antavat tekijälle yksinoikeuden määrätä

- kappaleen valmistamisesta
- teoksen saattamisesta yleisön saataville esittämällä, näyttämällä, kappaleita levittämällä tai välittämällä.

Tekijänoikeuden perusteet on lausuttu julki jo 1800-luvun loppupuolella syntyneessä kansainvälisessä sopimuksessa. Tästä johtuu, että Suomenkin tekijänoikeuslain terminologia on hieman vanhahtavaa, kun säännökset ovat syntyneet analogisessa maailmassa.

Teos itsessään on abstrakti käsite. Kappaleen käsite on tästä syystä laaja ja sisältää erilaisten siirtojen yhteydessä tapahtuvat tallentamiset, vaikka ne eivät välttämättä jäisikään pysyviksi.

Tekijänoikeuteen liittyvät taloudelliset oikeudet ovat vapaasti siirrettävissä. Tekijänoikeuslaki perustuu sopimusvapaudelle. Lakiin on kuitenkin sisällytetty kohtuuttoman sopimusehdon sovittelua koskeva säännös. Lähtökohtana on, että tekijä on oikeutettu kohtuulliseen korvaukseen siirtämistään oikeuksista.

Moraaliset oikeudet

Moraalisilla oikeuksilla suojataan tekijän henkilöä. Tärkeimmät näistä ovat isyysoikeus ja loukkaamattomuusoikeus. Isyysoikeuden perusteella tekijän nimi on aina mainittava hyvän tavan mukaisesti, kun teosta käytetään. Loukkaamattomuusoikeudella tarkoitan sitä, että teosta ei saa muuttaa tekijän omintakeisuutta loukkaavalla tavalla eikä esittää sellaisessa muodossa tai sellaisessa yhteydessä, että se loukkaa tekijää.

Tekijä voi luopua moraalista oikeuksistaan ainoastaan poikkeustapauksessa ja silloinkin rajoitetusti.

Tekijänoikeutta rajoittavat säännökset

Tekijänoikeuden peruste on tekijän yksinoikeus. Tekijän oikeutta voidaan lainsäädännössä rajoittaa, mikäli rajoituksia sovelletaan vain tietyissä erityistapauksissa, jotka eivät ole ristiriidassa teoksen tavanomaisen hyödyntämisen kanssa, eivätkä kohtuuttomasti haittaa oikeudenhaltijan oikeutettuja etuja. Rajoituksia perustellaan sekä yksityisen käytön mahdollistamisella että sivistyksellisillä seikoilla.

Tekijänoikeuden rajoituksista tärkein on mielestäni siteeraus- eli lainausoikeus. Julkistetusta teoksesta saa hyvän tavan mukaisesti ottaa lainauksia tarkoituksen edellyttämässä laajuudessa. Hyvä tapa edellyttää,

että siteeraukset tukevat omaa teosta tai esitystä, lähde mainitaan eivätkä siteeraukset ole kovin pitkiä. Siteeraus oikeus koskee kaikkia teoslajeja ja kaikkia teknologiamuotoja.

Käytännössä kirjallisten teosten lainaaminen on yleisintä ja tavallaan helpointa. Musiikin, kuvien ja liikkuvan kuvan osalta lainaamiseen liittyvät käytännöt ovat hajanaiset ja eri aloilla vallitsee erilaisia käsityksiä esimerkiksi sallitun lainauksen kestosta.

Teoksen kappaleen käyttämiseen ja kuvaamiseen liittyy myös joitakin tekijän oikeutta rajoittavia säännöksiä. Kun tekijä myy taideteoksensa tai se on muutoin pysyvästi luovutettu, saa taideteoksen sisällyttää valokuvaan, elokuvaan tai televisio-ohjelmaan, jos toisintamisella on toisarvoinen merkitys. Taideteos saa siis ilman tekijän suostumusta näkyä taka-alalla, jos näkyvyydellä on toisarvoinen merkitys.

Julkiselle paikalle tai sen välittömään läheisyyteen pysyvästi sijoitetun taideteoksen saa kuvata. Jos taideteos on kuvan pääaihe, kuvaa ei saa käyttää ansiotarkoituksessa. Tämä korostaa sitä tekijänoikeuslain lähtökohtaa, että taloudellisesti merkittävä teoksen hyväksikäyttö edellyttää aina lupaa. Rakennuksen saa vapaasti kuvata.

Rajoituksia koskevat säännökset ovat yksityiskohtaisia ja kohdistuvat useimmiten analogisten kappaleiden hyödyntämiseen tai yksityiseen käyttämiseen. Niitä myös tulkitaan suppeasti. Mikäli teosta käytetään jollakin tavalla taloudellisen toiminnan yhteydessä, rajoitukset eivät lähtökohtaisesti mahdollista sitä, että teosta käytettäisiin ilman oikeudenhaltijan suostumusta.

Lähoikeudet

Tekijänoikeuslaissa on säännökset myös tekijänoikeutta lähellä olevista oikeuksista. Näitä ovat esittävän taitelijan oikeus, äänitallenteen tuottajan oikeus, kuvatallenteen tuottajan oikeus, radio- ja televisioyrittäjien oikeus, tietokannan ja luettelon valmistajan oikeus ja valokuvaajan oikeus.

Esittävän taiteilijan ja valokuvaajan oikeutta lukuun ottamatta muut lähioikeudet voivat syntyä myös suoraan yritykselle. Lähioikeuksilla pyritään turvaamaan oikeus sellaiselle taholle, jonka taloudellinen panos on ollut lopputulokselle välttämätön. Oikeudet sisältävät pääsääntönsä mukaan sen, että tallentamiseen ja tallenteen siirtämiseen toiseen laitteeseen tarvitaan oikeudenhaltijan lupa.

Esimerkiksi musiikkiesitystä ei saa tallentaa eikä siirtää toiseen laitteeseen ilman kaikkien muusikoiden lupaa. Mikäli kysymys on julkaisusta tallenteesta, tarvitaan siirtämiseen eli kopioimiseen eli kappaleen valmistamiseen myös esimerkiksi äänitallenteen tuottajan suostumus.

Esittävän taiteilijan oikeus liittyy siihen, mitä hän esittää, ei hänen ammattitaitoonsa. Ainoastaan teoksen esittäminen tuottaa esittäjälleen oikeuden kieltää esityksen taltioinnin. Sen sijaan taitavankaan näyttelijän tulkinta puhelinluettelosta ei ole suojan piirissä.

Lähioikeudet ovat lainsäädännössä lähentyneet tekijänoikeutta viittaussäännösten kautta. Kutakin lähioikeutta koskevan säännöksen yhteydessä on viitattu niihin tekijänoikeuslain säännöksiin, joita sovelletaan myös lähioikeuksiin. Lopputuloksena on, että tekijänoikeus ja lähioikeudet ovat lähentyneet toisiaan ja suurin ero on nykyisin oikeuksien suoja-ajoissa.

Tekijänoikeuden hallinnointi

Tekijänoikeuden lisensointi ja käytön valvonta kuuluvat lähtökohdaisesti tekijänoikeuden haltijalle. Monilla aloilla on tekijänoikeuden kollektiiviseen hallinnointiin perustettu järjestöjä. Vuoden 2017 alusta alkaen yhteishallinnointijärjestöjen toimintaa on valvonut Patentti- ja rekisterihallitus. Valvonnan järjestämisen lähtökohta on ollut EU-direktiivi, jonka avulla on pyritty edistämään tekijänoikeusmarkkinoiden toimivuutta. Ensisijaisena tavoitteena on ollut musiikin markkinoiden toimivuus.

Erityisiä kysymyksiä

Esittävän taiteen esitys verkossa

Useiden tekijöiden yhdessä tekemää teosta koskevat joko kokoomateosta tai yhteisteosta koskevat säännökset. Audiovisuaalinen aineisto saa suojaa elokuvateoksena.

Kokoomateokseen on yhdistetty olemassa olevia teoksia tai teosten osia. Kokoomateoksen tekijällä on tekijänoikeus kokonaisuuteen, mutta kokoomateokseen sisällytettyjen teosten tekijöiden lupa tarvitaan, jotta teos tai sen osa voidaan sisällyttää kokoomateokseen. Kokoomateoksen tekijän oikeus ei rajoita alkuperäisten tekijöiden oikeutta. Kunkin tekijän oikeudet tulisi määrittellä sopimuksessa. Perinteisiä esimerkkejä kokoomateoksista ovat aikakauslehti, novellikokoelma ja tietosanakirja. Myös useita teoksia sisältävä CD-levy on kokoomateos.

Yhteisteos syntyy silloin, kun teoksen tekemiseen on vaikuttanut useita tekijöitä, mutta heidän osuutensa eivät muodosta itsenäisiä teoksia. Tekijänoikeus kuuluu tällöin tekijöille yhteisesti. Tekijät voivat vain yhdessä päättää teoksen luovuttamisesta ja muusta käyttämisestä. Asian voi myös ilmaista siten, että yksi yhteisteoksen tekijä voi estää yhteisteoksen hyödyntämisen. Sopimus on näissäkin tilanteissa ensiarvoisen tärkeä.

Audiovisuaalinen aineisto luokitellaan elokuvaksi. Suojaa se saa silloin, kun teostaso ylittyy. Audiovisuaalisen aineiston lajilla ei ole vaikutusta suojaan. Tekijänoikeuslaissa ei ole yhtenäistä elokuvaa koskevaa säännöstä, vaan suoja on eri tekijöiden summa. Tästä syystä elokuvateosten tekeminen edellyttää ”sopimusviidakkoa”. Koska kaikkien edun mukaista on, että lopputulosta voidaan hyödyntää monipuolisesti tekijöiden eduksi, edellyttää se, että tuotannossa mukana olevat henkilöt siirtävät oikeutensa yhdelle taholle, eli yleensä tuottajalle.

Elokuvatuottajalla on oma itsenäinen oikeutensa kuvatallenteen tuottajana. Tuottaja on se taho, joka kantaa taloudellisen riskin elokuvan tuottamisesta. Elokuvatuottajan oikeus mahdollistaa määräämisen

laitteen kopioinnista, levittämisestä sekä yleisölle välittämisestä asiakkaan tilauksesta. Elokuvatuottajan suoraan lakiin perustuva suoja on melko suppea, ja tuottaja varmistaa laajemmat oikeutensa lopputulokseen sopimuksin.

Striimausta voisi mielestäni pitää suorana taltiointina, jossa taltiointi syntyy suoraan verkkoon, mutta eri toimijat voivat sen sieltä toisintaa eri laitteilla. Tallenteella ymmärrän tilanteen, jossa esitys on ensin taltioitu jollekin laitteelle, esimerkiksi tietokoneen muistiin ja sitä toisinnetaan sitä kautta. Tekijänoikeuslain vanhahtavan terminologian mukaan kummassakin toiminnassa on kysymys kappaleen valmistamisesta, johon tarvitaan oikeudenhaltijoiden suostumus.

Striimaus ja taltioitujen esityksen julkaiseminen verkossa ovat tekijänoikeuden terminologian mukaan teoksen saattamista yleisön saataville välittämällä. Toiminta edellyttää suostumusta kaikilta, joilla on tekijänoikeus kokonaisuuteen. Mikäli teoksen osakin on itsenäinen teos, edellyttää senkin välittäminen kaikkien osaan liittyvien tekijänoikeuden haltijoiden suostumuksen.

Teatteriesityksen striimaaminen ja taltiointi sekä esittäminen verkossa kokonaan tai osittain edellyttää siis kaikkien oikeudenhaltijoiden suostumuksen. Oikeudenhaltijoita ovat tai ainakin voivat olla käsikirjoittaja, ohjaaja, esittävät taiteilijat, lavastaja, puvustaja, valaistuksen suunnittelija, taltioinnin ohjaaja ja mahdollinen elokuvan tuottaja. Oikeudet striimaukseen ja taltiointiin olisi käytännöllisintä sopia esityksen valmisteluvaiheessa, jos on pienintäkään mahdollisuutta, että esitys tulee yleisön saataville verkon välityksellä. Sopimukseen tulisi ainakin kirjata tätä koskeva optio ja sopia myöhemmin esimerkiksi kullekin maksettavista korvauksista.

Kuvien julkaiseminen verkossa

Valokuva saa tekijänoikeussuojaa, kun teostasovaatimus täyttyy. Valokuvan tekijänoikeussuoja vahvistettiin vuonna 1995, ja sen jälkeen on pyritty luomaan kriteerit valokuvan teosarviointiin. Tekijänoikeusneuvoston ratkaisusta olen poiminut seuraavia kriteerejä, joiden avulla teostasoa voi arvioida:

- tarkastellaan valokuvana ilmenevää lopputulosta ja valokuvaajan tekemiä lopputulokseen vaikuttaneita valintoja
- valokuvaa on tarkasteltava eri elementtiensä muodostamana kokonaisuutena
- tarkastellaan valokuvaajan ennen valokuvan ottamista tekemiä lopputulokseen vaikuttaneita valintoja, kuten oivaltamista kuvaushetkeen liittyvistä erityispiirteistä, kuvauskohteen sommittelua kuvauskohteen, valitsemalla kuvan rajauksen, kontrastin, terävyysalueen, kuvakulman, valotuksen tai kuvauskohteen lisävalaisemisen valitsemista, sekä
- tarkastellaan valokuvaajan kuvan ottamisen jälkeen tekemää valokuvan käsittelyä.

Jos valokuvan ottamiseen sisältyy valokuvaajan pieni tai olematon luova panos, se ei ole teos. Valokuvaajan luova panos on pieni tai olematon tarkoitukseltaan ja lopputulokseltaan tavanomaisissa kuvissa, esimerkiksiä passikuva.

Valokuvan teostasoa ei kuitenkaan aina kannata loputtomasti miettiä, koska kaikki kuvat ovat suojattuja. Valokuvaaja saa suojaa siitä riippumatta, onko kysymyksessä teos vai ei. Tällöin on kysymys edellä mainitusta lähioikeudesta. Niin sanotun tavallisen valokuvan ja teosvalokuvan suurin ero on niiden suoja-ajassa, ja muilta osin suojan laajuus määräytyy tavallisen valokuvankin osalta pääosin samoin kuin teosvalokuvan lakiin sisällytettyjen viittausten johdosta. Tavallisen valokuvan suoja-aika on 50 vuotta kuvan ottamisesta ja teosvalokuvan 70 vuotta kuvan ottajan kuolinvuotta seuraavan vuoden alusta.

Kun tekijänoikeudella suojatusta kohteesta eli teoksesta otetaan valokuva, se on teoksen kappale. Mikäli kuva julkaistaan verkossa, se on teoksen välittämistä. Näin ollen sekä kuvan ottaminen että sen laittaminen verkkoon edellyttävät sekä kuvan kohteena olevan teoksen tekijänoikeudenhaltijan että valokuvaajan suostumuksen.

Mikäli kuvan kohteena ei ole teos, lupa kappaleen valmistamiseen kuvasta ja sen välittämiseen verkossa tulee kuitenkin pyytää valokuvaajalta.

Still-kuviin sovelletaan valokuvaa koskevia säännöksiä ja tulkintoja.

Tekijänoikeuden teoskynnyksen arvioi ensimmäisenä tekijä. Tulkinta teatteriesitykseen sisältyvistä tekijänoikeudenhaltijoista on käsittääkseni laaja. Näin ollen lavastus ja puvustus saavat useimmiten tekijänoikeussuojaa. Asian arviointi still-kuvien osalta mutkistuu hieman, jos kuvassa on ainoastaan sellainen yksityiskohta, joka ei saa suojaa, kuten tavallinen tuoli. Näytelmän roolin esittäjällä ei ole tekijänoikeutta roolihahmosta otettuun kuvaan, mutta puvustajalla sen sijaan voi olla.

Tekijänoikeuden yhtenä haasteena on, että tekijänoikeuden siirtymiseen liittyvät sopimukset ovat usein joko suullisia tai hiljaisia. Hiljaisella sopimuksella tarkoitan esimerkiksi sitä, että suostuessaan kirjoittamaan artikkelin lehteen samalla suostuu sen julkaisemiseen lehdessä. Teatteriesitysten osalta esityksen tekemiseen osallistuvat eivät pelkällä osallistumisellaan anna suostumustaan esityksen tai sen osien taltiointiin tai levittämiseen verkossa.

Kuvien osalta ratkaisu on edelleen sopimuksissa. Mikäli jo esityksen alkuvaiheessa ajatuksena on kokonaisuuden tai sen osioiden taltiointi jollakin tavalla, tulee siitä sopia erikseen. Sopimukseen tulisi sisällyttää ainakin optio myös kuvien käyttämisestä verkossa. Kuten aikaisemmin mainitsinkin, korvauksista voidaan myös jälkikäteen helpommin neuvotella, kun lopputulos ja sen käyttäminen ovat selvillä.

Kulttuuri ja digitalisaatio

Aineiston digitalisointi on yksi tapa valmistaa kappaleita teoksista. Teoksen omistaminen ei sisällä tekijänoikeutta teokseen. Kulttuurilaitoksissa on todennäköisesti paljon aineistoa, jota vuosien varrella on karttunut eri esityksistä. Kulttuurilaitokset omistavat konkreettiset esineet, mutta esineiden, kuten esimerkiksi valokuvien, taulujen, lavastuksen, puvustuksen ja veistosten hyödyntäminen digitaalisessa muodossa edellyttävät kunkin kohteen oikeudenhaltijan suostumusta.

Tekijänoikeuden suoja-aika on pitkä, 70 vuotta tekijän kuolinvuotta seuraavan vuoden alusta. Tekijänoikeus periytyy perintöoikeuden mukaisesti eli tekijän sijaan tulevat hänen kuoltuaan hänen perillisensä tai testamentin saajansa. Tekijän kuoleman jälkeen lupa kappaleen valmistamiseen ja yleisön saataville saattamiseen on pyydyttävä oikeudenomistajilta.

Tekijänoikeuksia hallinnoivat useat eri tekijänoikeusjärjestöt. Periaatteena on, että tekijänoikeuden haltijat valtuuttavat järjestöt myöntämään heidän puolestaan erilaisia käyttöluvia. Digitalisaatiota mietittäessä kannattaa aloittaa kartoittamalla kulttuurilaitoksessa oleva aineisto, sekä selvittämällä mikä osa siitä on tekijänoikeudellisesti suojattua ja kuka tätä aineistoa hallinnoi.

Tekijänoikeussopimukset

Tekijänoikeuslaissa ei ole tekijänoikeuden siirtämiseen liittyviä sopimussäännöksiä. Oikeudet ovat vapaasti siirrettävissä. Tekijänoikeus voidaan siirtää kokonaan tai tiettyä käyttötarkoitusta varten. Näin ollen myös oikeudet esityksen tallentamiseen ja tallennetun esityksen julkaisemiseen verkossa voivat olla eri tahoilla. Tekijänoikeuden edelleen siirtämisestä ja teoksen muuttamisesta on sovittava erikseen.

Esityksiä koskevien tekijänoikeussopimusten haaste liittyy mielestäni siihen, että esittävää taidetta koskevat sopimukset ovat perinteisesti koskeneet lähinnä live-esityksiä. Esittävien taiteilijoiden oikeuksista ei juuri ole ollut tarvetta sopia erikseen, koska heidän oikeutensa esityksiinsä liittyvät niiden taltiointiin.

Tekijänoikeuslaissa ei ole kattavia säännöksiä työsuhdetekijänoikeudesta. Mikäli työsopimuksessa tai muussa sopimuksessa ei ole sovittu tekijänoikeuden siirtymisestä työsuhteessa luotuun teokseen, työnantajalle siirtyvät ainoastaan sellaiset oikeudet, jotka työnantaja tarvitsee voidakseen toteuttaa sen, mitä työsopimuksessa on sovittu. Esimerkkinä voidaan mainita, että näytelmän esitysoikeudet sisältävät oikeudet esittää näytelmä suoraan läsnä olevalle yleisölle, mutta ei esityksen taltiointia tai taltioidun esityksen levittämistä.

Kulttuurilaitoksessa tehtävissä tekijänoikeutta koskevissa sopimuksissa tulisi pyrkiä ennakoimaan se, miten esityksiä halutaan hyödyntää. Mikäli ennakkoon voidaan sopimukseen kytkeä ainakin optio esityksen tallentamisesta ja sen välittämisestä esimerkiksi verkon kautta, helpottaa se toiminnan suunnittelua. Mikäli olemassa olevissa sopimuksissa ei tällaista optiota ole, tulee siitä erikseen sopia. Kiista syntyy useimmiten kohtuullisesta korvauksesta, johon tekijänoikeudenhaltijat ovat oikeutettuja.

Sopimus saattaa tuntua juhlavalta tavalta ratkaista erilaisiin tuotantoihin liittyviä kysymyksiä. Sopimuksen ei kuitenkaan tarvitse olla monimutkainen, kunhan siinä yksilöidään riittävästi sopimuksen osapuolet, mistä esityksestä on kysymys ja kenelle siirtyvät oikeudet kuvaamiseen, tallentamiseen ja tallenteiden ja kuvien käyttämiseen. Hyödyntäminen edellyttää useimmiten sitä, että esimerkiksi verkkolevitykseen liittyvät oikeudet ovat selkeästi yksissä käsissä.

Sopimus voi olla suullinenkin, mutta ajan kuluessa sen tarkka sisältö saattaa hämärtyä ja osapuolille muodostua toisistaan poikkeava käsitys sopimuksen sisällöstä. Tästä syystä kirjallinen sopimus on suositeltava. Sopimus voi toki syntyä myös sähköpostiviesteinä, kunhan viestien lopputulos on selkeä.

Tekijänoikeuskorvaukset

Tekijänoikeuslaissa ei ole suoraa säännöstä tekijän oikeudesta korvaukseen. Teoksen kaikenlainen taloudellinen hyödyntäminen edellyttää tekijänoikeudenhaltijan suostumuksen, ja tekijä luovuttaa käyttöoikeuden normaalisti korvausta vastaan. Oikeus korvaukseen käy välillisesti ilmi tekijänoikeuden luvattomasta käytöstä maksettavaa hyvitystä koskevasta säännöksestä. Mikäli teosta käytetään jollakin taloudellisella tavalla ilman lupaa, käytöstä on aina maksettava kohtuullinen hyvitys, vaikka käyttäjällä olisi vilpiton tarkoitus. Tämän tarkemmin ei tekijänoikeuslaissa määritellä tekijänoikeuden hyödyntämisestä maksettavan korvauksen suuruutta.

Tekijänoikeuden hyödyntämisessä on usein kysymys tilanteesta, jossa vastakkain ovat henkilö tai henkilöt ja yritys tai laitos. Käytännössä on koettu, että tekijänoikeuden haltijoiden neuvotteluasema ei ole kovin

vahva ja siirtymiseen liittyvät ehdot saattavat tästä syystä muodostua heidän kannaltaan kohtuuttomiksi.

Tilanteen korjaamiseksi tekijänoikeuslakiin lisättiin säännös tekijänoikeuden luovutusta koskevan sopimuksen ehtojen kohtuullistamisesta. Laissa on nimenomaan todettu, että oikeudenluovutuksesta sovittua korvausta koskeva sopimuskohta on myös sellainen ehto, jota voidaan kohtuullistaa.

Sopimusehtoa voidaan kohtuullistaa, jos alkuperäisen tekijän tekijänoikeuden luovutuksesta tekemän sopimuksen ehto on alalla vallitsevan hyvän sopimustavan vastaisella tavalla tai muutoin kohtuuton tai ehdon soveltaminen johtaisi kohtuuttomuuteen. Kun kohtuuttomuutta arvioidaan, otetaan huomioon sopimuksen koko sisältö, osapuolten asema, sopimusta tehtäessä ja sen jälkeen vallinneet olosuhteet sekä muut seikat. Säännös saattaisi tulla sovellettavaksi esimerkiksi sellaisissa tilanteissa, joissa tekijänoikeudesta on luovuttu kokonaan, mutta teknologian kehitys luo uusia taloudellisia ja kaupallisia käyttömahdollisuuksia, joita ei ole voitu ottaa korvausta määrättäessä huomioon. Mikäli tekijänoikeuden siirtymisestä on sovittu työsopimuksessa, sovelletaan sopimukseen kokonaisuudessaan työsopimuslakia. Työsopimuslain mukaan voidaan työsopimuksen kohtuutonta ehtoa sovitella tai jättää se kokonaan huomioon ottamatta. Sovittelu on mahdollista, jos työsopimuksen ehdon soveltaminen olisi hyvän tavan vastaista tai muutoin kohtuutonta. Säännös koskee kaikkia työsopimuksen ehtoja, eikä työsopimuslaissa erikseen oteta kantaa tekijänoikeuden siirtymiseen mahdollisesti liittyvää kohtuutonta sopimusehtoa.

Lyhyt kertaus

- Tekijänoikeus syntyy aina teoksen luojalle eli luonnolliselle henkilölle.
- Tekijän moraaliset oikeudet on muistettava ottaa huomioon.
- Tekijänoikeuden taloudelliset oikeudet ovat vapaasti siirrettävissä eikä sopimukselle ole asetettu muotovaatimuksia.

- Tekijänoikeuden käyttäminen edellyttää tekijänoikeuden haltijalta saatua käyttö lupaa.
- Tekijänoikeuslaissa ei ole yleissäännöstä työsuhteessa luodun teoksen oikeuksien siirtymisestä työnantajalle.
- Teosten tai esitysten digitointi on kappaleen valmistamista.
- Teosten verkkolevitys on välittämistä.

Kirjoittajat

Petteri Aaltolainen, TaM, on Lapinjärven kunnan kulttuurikoordinaattori ja yhteisötaiteilija. Hän on toiminut taiteilijana ja taideopettajana ja suunnitellut opetusmenetelmiä yhteisötaiteeseen. Lapinjärvellä Aaltolainen on keskittynyt yhteisötaiteen rakentamiseen ja sen vaikutusmahdollisuuksiin paikallisesti.

Marika Ahlavo, kulttuurituottaja, työskentelee Aalto-yliopiston insinööritieteiden korkeakoulussa ja Maanmittauslaitoksen paikakatietokeskuksessa tiedetuottajana.

Hannu Handolin, Medianomi, työskentelee 3D-artistina Aalto-yliopiston insinööritieteiden korkeakoulussa, erityisesti VR-ympäristöjen parissa.

Hilkka Hyttinen, FM, on Jyväskylän kaupunginteatterin johtaja. Hän on työskennellyt aikaisemmin näyttelijänä, esittävän taiteen lehtorina, kouluttajana, teatteriohjaajana ja läänintaiteilijana.

Hannu Hyypä, TkT, on professori Aalto-yliopiston insinööritieteiden korkeakoulussa ja Rakennetun ympäristön mittauksen ja mallinnuksen instituutin johtaja.

Kaisa Jaalama, HtM, toimii tohtorikoulutettavana Aalto-yliopiston insinööritieteiden korkeakoulussa ja erikoistuu ympäristön 3D-mittauksen sovelluksiin.

Matti Kurkela, TkL, TaM, on Aalto-yliopiston insinööritieteiden korkeakoulun 3D-studion päällikkö ja toimi hankkeessa Aalto-yliopiston osuuden projektipäällikkönä.

Arto Lindholm, VTT, on Humanistisen ammattikorkeakoulun yliopettaja. Hän on tutkinut muun muassa kansalaisaktivismia ja osallisuutta yhteiskunnassa sekä toiminut taiteen ja kulttuurin saavutettavuutta edistävässä hankkeissa.

Marja-Leena Mansala, VT, entinen IPR University Centerin pääsihteeri. Hän on kirjoittanut ja luennoinut paljon tekijänoikeudesta ja teollisoikeuksista. Lisäksi hän on aktiivisesti osallistunut immateriaalioikeuteen liittyvän lainsäädännön kehittämiseen.

Maria Oiva on teatteriohjaaja, esitystaiteilija ja kouluttaja, joka toimii tällä hetkellä vastaavana digitaiteilijana Riihimäen teatterin #digiteatterissa. Hän työskentelee uusien esitysmuotojen parissa sekä kansallisesti että kansainvälisesti ja opettaa mm. Teatterikorkeakoulussa sekä Aalto-yliopistossa. Hän toimii alan luottamustehtävissä, ohjausryhmissä ja kutsuttuna puhujana.

Riku Roihankorpi, FT, on Tampereen yliopiston Tutkivan teatterityön keskus T7:n johtaja sekä teatterin ja draaman tutkimuksen sekä mediakulttuurin yliopistonlehtori. Opetustyön lisäksi hän on ollut kansainvälisten, teknologista esiintymistä tutkineiden ja edistäneiden hankkeiden johtaja vuodesta 2009. Tutkimusintresseinä esitysfilosofia ja teatterin etiikka, esitysteknologiat sekä ei-ihmiskeskeinen esiintyisyys.

Pasi Toivanen, FM, on Humanistisen ammattikorkeakoulun kulttuurituotannon lehtori. Opetustyön lisäksi hän on toiminut taide-toimikunnan pääsihteerinä ja teatteriohjaajana sekä kirjoittanut näytelmiä, näytelmädramatisointeja ja -sovituksia.

Juho-Pekka Virtanen, TaM, toimii tohtorikoulutettavana Aalto-yliopiston insinöörityötekniikan korkeakoulussa ja tutkijana Maanmittauslaitoksen paikkatietokeskuksessa.

Pasi Toivanen (toim.)

Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan

Katsauksia kulttuurialan digitalisaatioon

Digitaalisen tekniikan käyttö on yleistynyt ihmisten työssä ja arkielämässä. Digitalisaatio valtaa alaa myös kulttuurialalla: teknologiakehitys vaikuttaa merkittävästi kulttuurin tuotantoon, välitykseen ja vastaanottoon. Kulttuuriorganisaatioiden yleisösuhte perustuu pitkälle digitaalisiin välineisiin. Kulttuurin myynti on siirtynyt verkkoon ja markkinointi sosiaaliseen mediaan. Taiteesta itsestään on hyvää vauhtia tulossa enemmän tai vähemmän digitaalista. Puhutaan *digitaalisen ajan taiteesta*.

Tähän julkaisuun on koottu erilaisista näkökulmista kirjoitettuja artikkeleita kulttuurialan digitalisaatiokehityksestä. Aihetta lähestytään ammattiteatterin kehittämistoiminnan, teknologian tutkimuksen, teatterin tutkimuksen, taiteilijan työn, yhteisötaiteen, taiteen yleisöjen, kulttuurin saavutettavuuden ja teki-jänoikeuksien perspektiiveistä.

Teos on loppujulkaisu Humanistisen ammattikorkeakoulun, Aalto-yliopiston ja Jyväskylän kaupunginteatterin vuosina 2017–2018 yhteistyössä toteuttamalle Virtuaaliseikkailu teatterin maailmaan -hankkeelle.

ISBN 978-952-456-311-6 (verkkojulkaisu)

ISSN 2343-0664 (painettu)

ISSN 2343-0672 (verkkojulkaisu)



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

www.humak.fi