

Opinnäytetyö (YAMK)

Kulttuuriala, Taiteen uudet kontekstit

2021

Maija Westerholm

VIRTUAALINEN JA VISUAALINEN UPOTUS

– Nykynukketeatteria ja lisättyä todellisuutta
yhdistävän digitaalisen esityksen immerstiiviset
mahdollisuudet

Opinnäytetyö (YAMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Kulttuuriala, Taiteen uudet kontekstit

2021 | 63 sivua

Maija Westerholm

Virtuaalinen ja visuaalinen upotus

- Nykynukketeatteria ja lisättyä todellisuutta yhdistävän digitaalisen esityksen immersiiiviset mahdollisuudet

Opinnäytetyöni keskiössä on *Huoneiden kirja* -esitykseen tekemäni 26. *Lastenhuone* -teoksen taiteellinen prosessi. *Huoneiden kirja* oli TEHDAS Teatterin, Aura of Puppetsin ja Aurinkobaletin sekä yli sadan vapaan kentän taiteilijan yhteistyössä tekemä immersiiivinen esitys. Esitys perustui Salla Susiluodon samannimiseen proosarunokokoelmaan. Taiteilijat valmistivat kirjan 64:stä runosta yhtä monta teosta. 26. *Lastenhuone* -prosessin aikana tutkin immersiiivisen kokemuksen mahdollistamista valitsemillani taiteellisilla keinoilla. Teos yhdisti nykynukketeatteria ja digitaalista esitystä lisätyn todellisuuden keinoin. Havainnoin myös kuinka lisätty todellisuus ja nykynukketeatteri voivat tukea toisiaan. Lisätyn todellisuuden sisältö toteutettiin yhteistyössä CTRL Reality Oy:n kanssa. Tarkastelen teoksen lisätyn todellisuuden osuutta digitaalisen esityksen kehyksestä käsin. Digitaalisen esityksen kehys toi usein pelimaailmaan sijoitetun lisätyn todellisuuden esittävän taiteen tarkastelun alle ja tarkensi sekä avasi ajatteluni teknologiasta immersiiivisessä esityskontekstissa. Valitsemieni taiteellisten keinojen yhtenä merkittävänä immersiota tukevana potentiaalina näen niiden kyvyn tukea henkilökohtaista ja tilallista kokemusta.

Asiasanat:

Nukketeatteri, visuaaliset taiteet, esitys, lisätty todellisuus, immersio

Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

MA, Master of Arts

2021 | 63 pages

Maija Westerholm

Virtual and visual immersion

- The immersive possibilities of a Digital Performance that combines Contemporary Puppet Theatre and Augmented Reality

My thesis concentrates on my artistic process with the piece called *26. Lastenhuone* (Nursery) – one part of *Huoneiden kirja* (Book of Rooms), which was an immersive performance created by TEHDAS Theater, Aura of Puppets and Aurinkobaletti (AB Dance Company), as well as over hundred independent artists. The performance based on Saira Susiluoto's prose poem collection by the same name. The artists created 64 art pieces – as many as poems in the book. During the process I explored enabling an immersive experience through the artistic means that I chose for the piece. The piece combined contemporary puppet theater and digital performance with means of augmented reality (AR). I observed how AR and contemporary puppetry can support each other. The content of AR was made in collaboration with CTRL Reality Oy. I look at the AR part of the piece through the frame of a digital performance. AR is often considered as part of gaming industry, but the frame of digital performance brought it under the surveillance of performing arts. For me as an artist this frame opened the possibilities of technology in an immersive performance context. A significant immersion-supporting potential of the artistic forms I chose is their ability to support viewer's personal and spatial performance experience.

Keywords:

Contemporary puppet theatre, augmented reality, immersion, performance

Sisältö

1 Johdanto	6
2 Huoneiden kirja	10
2.1 26. Lastenhuone	11
3 Huone 26. Lastenhuone -teoksen taiteelliset keinot	13
3.1 Immersio, immerstiivinen teatteri ja immerssiiviset esitykset	13
3.2 Digitaaliset esitykset ja digitaalinen teatteri	15
3.3 Lisätty todellisuus taide- ja kulttuurikentällä	18
3.4 Nykynukketeatteri ja nukketeatterillinen ajattelu	20
3.5 AR:n ja nykynukketeatterin yhtymäkohdat	21
4 Taiteellisten keinojen immerssiiviset mahdollisuudet	23
4.1 Katsojan huomioiminen immerssiivisessä teoksessa	23
4.2 Digitaalisten keinojen immerssiiviset mahdollisuudet	25
4.3 AR:n immerssiiviset mahdollisuudet	27
4.4 Nykynukketeatterin immerssiiviset mahdollisuudet	30
5 Huone 26. lastenhuone ja prosessipäiväkirja	32
5.1 Nykynukketeatterillisuus ja liikeilmaisus	33
5.2 Digitaalisen esityksen ja teknologian hyödyntäminen	41
5.3 Kulkijan kokemus ja ohjeistus	47
5.4 Virtuaalinen ja fyysinen näyttämö	50
5.5 Dramaturgia	52
5.6 Ympäröivät huoneet	53
6 Pohdinta	56
Lähteet	60

Kuvat

Kuva 1. Esimerkkejä sosiaalisessa mediassa käytetystä lisätystä todellisuudesta. Kuva: Timo Korkalainen, CTRL Reality Oy	18
Kuva 2. 26. Lastenhuone harjoitus- ja rakennusvaiheessa. Kuva: Jesper Dolgov	33
Kuva 3. Installaation kattoon kiinnitettäviä saappaita. Kuva: Maija Westerholm	35
Kuva 4. Ensimmäinen kokeilu sadetakista, jonka sisällä kiertää vesi. Kuva: Maija Westerholm	36
Kuva 5. Esiintyjä Tuija Lappalainen täyttämässä saappaita vedellä. Kuva: Jesper Dolgov	40
Kuva 6. Animoidut saappaat lattiaan maalattujen saappaan jälkien päällä. Kuvakaappaus Timo Korkalaisen kuvaamasta videotallenteesta.	44
Kuva 7. Kuvia esiintyjästä, joka näkyy lisätyssä todellisuudessa veden alla. Kuvakaappauksia Timo Korkalaisen kuvaamasta videotallenteesta.	45
Kuva 8. Huoneiden kirja -esityksen Vanhat taulukot. Kuva: Jesper Dolgov	48

1 Johdanto

Opinnäytetyöni kehittämishankkeen keskiössä on *26. Lastenhuone* -teoksen taiteellinen suunnittelu ja toteutus. Teos oli yksi monista teoksista, jotka yhdistyivät immersiiivisessä ja monitaiteisessa esityksessä *Huoneiden kirja*.

Keskityin opinnäytetyössäni tutkimaan *26. Lastenhuone* -teoksen taiteellisen suunnittelu- ja toteutusprosessin aikana esityksen immersiiivisen eli upottavan kokemuksen mahdollistamista sekä syventämistä. Pohdin myös mistä immersio ja immersiiivinen katsojakokemus muodostuu. Tutkin immersiiivisen katsojakokemuksen luomista *26. Lastenhuone* -teokseen valittujen taiteellisten keinojen kautta. Teos yhdisti nyky-nukketeatteria sekä digitaalista esitystä. Nykynukketeatterillisuutta hyödynsin muun muassa elollistamalla installaation ja liikeilmaisun avulla teoksen materiaaleja sekä tilaa. Digitaalisen esityksen välineenä hyödynsin lisättyä todellisuutta eli AR:ää. Lisäksi havainnoin prosessin aikana valittujen taiteellisten keinojen yhtäläisyyksiä ja sitä, kuinka ne tukevat toisiaan. Prosessin keskiössä oli myös uudenlainen yhteistyö virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden alalla toimivan yrityksen CTRL Reality Oy:n kanssa.

Tavoitteena oli tutkia valittujen taiteellisten keinojen immersiiivistä potentiaalia ja tukea niillä katsojan immersiiivistä kokemusta. Immersiiivinen konteksti tuli teokseen *Huoneiden kirja* -esityksen kautta. Katsojakokemus kiinnostaa minua erityisesti esiintyvänä taiteilijana. Olen ammatiltani Turun Taideakatemiasta valmistunut nukketeatteritaiteilija. Minulla on kokemusta ja koulutusta fyysisestä teatterista sekä tilalähtöisistä ja paikkasidonnaisista, esimerkiksi katuteatteri-esityksistä.

Nukketeatterillinen ajattelu näkyy usein teoksissani esimerkiksi esineiden tai kehonosien elollistamisen kautta, mutta myös puhtaasti perinteisen nukketeatterin eli nukkejen hyödyntämisen kautta. Tilan ja esineiden elollistaminen sekä manipuloiminen nukken kaltaisesti on nukketeatterillisen ajattelun sisällä. Tilan elollistaminen katsojan ympärillä on immersiiivistä. Tilalähtöiset ja paikkasidonnaiset esitykset ovat usein immersiiivisiä

tapahtuessaan esimerkiksi katsojalle tutussa paikassa, irrottaen hänet irti arkitodellisuudesta. *26. Lastenhuone* -teoksessa nykynukketeatteri syvensi immersiota muun muassa sen tilalähtöisyyden kautta sekä herättämällä katsojaa ympäröivän huoneen ja installaation henkiin.

Digitaalisen esityksen konteksti on tullut minulle tutuksi esimerkiksi Aleksanterin Teatterin ohjelmistossa olleen digitaalisen ja immerstiivisen esityksen *Älä jätä jälkiä* kautta, jossa toimin nukenrakentajana sekä nukkenäyttelijänä. Digitaalinen esitys toimii mielestäni hyvänä kattoterminä AR:ää hyödyntävälle esittävän taiteen teokselle, sillä digitaalinen esitys kattaa laajasti esityksiä, joissa digitaalinen väline on teoksen keskeinen taiteellinen keino. Digitaalinen esitys toi myös itselleni uutta tietoa ja merkittävää inspiraatiota immersiiivisyyden mahdollistamiseen. Digitaaliset esitykset toimivat nykynukketeatterin rinnalla kiinnostavana tasojen ja sisällön syventäjänä muun muassa siksi, että ne mahdollistavat fyysisesti mahdottomia asioita sekä tilallista ja ajallista fragmentoitumista.

AR oli minulle taiteilijana uusi taiteellinen väline ja visuaalinen keino. Kysyin mahdollisuutta yhteistyöhön CTRL Reality Oy:n kanssa ja yrityksessä innostuttiin ajatuksesta. Keskusteltuaamme AR:n ja nukketeatterin yhdistämisestä sekä yhteistyön mahdollisuuksista, löytyi niille lopulta oikea paikka ja aika *26. Lastenhuone* -teoksesta. Yhteistyön kautta halusin löytää itselleni uusia taiteellisia keinoja ja asiantuntijuutta tekijyyteeni. Uskon, että opinnäytetyön kehittämishankkeeni sekä yhteistyö CTRL Realityn kanssa lisääalani elinvoimaisuutta ja tuo sille lisää taiteellista diversiteettiä. Teos oli samalla ensimmäinen laatuaan suomalaisella lisätyn todellisuuden ja nukketeatterin kentällä. Opinnäytetyön kehittämishankkeeni oli myös pilottihanke, jonka yhtenä tavoitteena oli luoda pohjaa uudentilanteelle sekä uusille AR:ää hyödyntäville teoksille. Virtuaalitodellisuus (VR) sekä lisätty todellisuus (AR) ovat kasvava ala, jonka potentiaalia ei olla nähty vielä laajasti Suomen teatterikentällä. Näen, että niillä on valtava potentiaali esittävän taiteen alalla, joka elää pandemiatilanteesta johtuvina epävarmoina aikoina murrosvaihetta. Tällaisena aikana on tärkeää löytää uusia keinoja ja työkaluja vanhojen rinnalle.

AR:n käytön tavoitteena oli syventää teoksen immersiiivisyyttä. Pysin suunnittelemaan teoksen siten, ettei AR-teknologia irroittaisi katsojan huomiota pelkästään virtuaalisen maailman kokemiseen. AR:n tarkoituksena oli tukea teoksen nyky-nukketeatterillista, fyysistä ja visuaalista maailmaa. Lisäksi tavoitteena oli hyödyntää katsojan läsnäoloa ja tukea hänen toimijuuttaan teoksen sisällä matalalla kynnyksellä. AR mahdollisti katsojan osallisuutta sekä vuorovaikutusta katsojan ja teoksen välille, joka mahdollistaa teokseen uppotumisen.

Pohdin immersiiivisyyden mahdollistamisen ja syventämisen kysymyksiä etenkin omasta nukketeatteritaiteilijan ammattistani käsin. Tarkoitukseni oli vahvistaa asiantuntijuuttani, kehittää alaani, sen sisältöjä sekä tuoda alalleni uutta tai uudelleen jäsenettyä tietoa. Nykynukketeatterille on tyypillistä toimia taiteenalojen sulatusuunina ja yhdistää esittäviä taiteita sekä esimerkiksi kuvataiteita. Nykynukketeatteriesitykset pohjautuvat usein esimerkiksi taideteokseen. Siksi runokirjaan perustuva ja taiteenaloja yhdistävä *Huoneiden kirja* -esitykseen tekemäni teos oli erityisen hyvä opinnäytetyön kehittämishankkeen näkökulmasta.

Nykynukketeatterista ja digitaalisista esityksistä on Suomessa kirjoitettu toistaiseksi vähän. Outi Sippola on kirjoittanut vuonna 2016 *Elotonkin liikuttuu: Nukketeatterikatsojan opas*, jota käytän opinnäytetyön lähteenä. Digitaalisista esityksistä ja -teatterista on kirjoitettu esimerkiksi englanniksi. Keskeisimpänä lähdeaineistona käytänkin tuoretta Nadja Masuran kirjoittamaa julkaisua *Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020*. Immersiivisestä teatterista keskeisin lähteeni on Josephine Machonin (2013) *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Lähdeaineistona käytän myös alan artikkeleita sekä muita verkkojulkaisuja, kuten Samee Haapan artikkeleita. Lisäksi käytän lähteinä haastatteluja. Haastattelin *Huoneiden kirjan* taiteellista johtajaa, nukketeatteritaiteilijaa ja -ohjaajaa Alma Rajalaa, suomalaisen digitaalisen teatterin pioneeri #digiteatterin perustajajäsen, teatteriohjaaja ja esitystaiteilija Maria Oivaa, Kaiken keskuksen taiteellinen johtaja, ohjaaja, esiintyjä ja

taiteellinen tutkija Samee Haapaa, teatteri- ja esitystaiteilija Leonor Estrada Francka sekä CTRL Reality Oy:n tuotepäällikkö Timo Korkalaista. Puran opinnäytetyössäni myös kokoamaani 26. *Lastenhuone* -teoksen taiteellista prosessipäiväkirjaa sekä saamaani koekatsoja- ja katsojapalautetta.

Aloitan opinnäytetyöni pohjustamalla ensin lyhyesti, mitä immersioilla, immersiiivisellä teatterilla ja esityksillä tarkoitetaan yleisesti. Tämän jälkeen siirryn avaamaan digitaalisen esityksen perusteita sekä perustelen termin käyttöä. Kerron lyhyesti mitä AR tarkoittaa ja miten sitä on käytetty, etenkin Suomen taide- ja kulttuurikentällä. Avaan nykynukketeatterin perusteita lyhyesti ja pohdin millaisia yhtymäkohtia nykynukketeatterissa ja AR:ssä on.

Tämän jälkeen siirryn 26. *Lastenhuone* -teokseen valikoitujen taiteellisten keinojen immersiiivisiin erityispiirteisiin ja mahdollisuuksiin. Aloitan immersivisyyden tarkastelun aluksi puhtaasti katsojan näkökulmasta. Syvennyn siihen, kuinka katsojan kokemusta voi ottaa lähtökohtaisesti huomioon immersiiivisen kokemuksen mahdollistamisessa. Katsojan kokemuksellista osuutta tarkastelen tutkimalla osallisuutta ja sitä kautta katsojan upottautumista teokseen. Teoksen ja katsojan välinen vuorovaikutus syventää immersiiivistä kokemusta. Teoksen upottavaa maailmaa luodessa on perehdyttävä kulkijan kokemukseen ja keinoihin saada rakennettua kulkijan toimijuus teoksen sisään. Tarkastelen digitaalisten keinojen, AR:n ja nykynukketeatterin mahdollisuuksia luoda immersiiivinen kokemus katsojan ympärille ja katsojan osallisuudesta käsin.

Lopuksi käyn läpi prosessipäiväkirjan muodossa, mitä prosessissani tapahtui ja mitä kokeilin mahdollistaakseni upottavan kokonaisvaltaisen katsojakokemuksen. Kuvaan teoksen vaiheita ja perustelen teokseen päätyneitä sekä poisjääneitä valintoja. Lisäksi päiväkirjassa on kuvia prosessista. Prosessipäiväkirjan jälkeen seuraa pohdinta koko opinnäytetyö- ja kehittämishankeprosessista 26. *Lastenhuoneen* parissa.

2 Huoneiden kirja

Huoneiden kirja oli TEHDAS Teatterin, Aurinkobaletin ja Aura of Puppetsin yhteistyössä toteuttama immerstiivinen talon kokoinen teoskokonaisuus ja esitys, johon katsoja astui sisään. Esitystä oli tekemässä noin sata turkulaista vapaan kentän ja eri alojen taiteilijaa. Teos rakennettiin vanhaan tehdasrakennukseen Turun Kivipainoon sekä sen ympäristöön (Tiedote Huoneiden kirja -esityksestä Turun kaupungin verkkosivuilla 2021). Huoneiden kirja perustui Saira Susiluodon vuonna 2003 kirjoittamaan proosarunokokoelmaan, jonka pohjalta taiteilijat valmistivat kirjan 64 runoa eli *Huoneiden kirjan* huonetta erilaisiksi taideteoksiksi.

Esitys oli monitaiteinen ja -aistinen, missä oli mukana muun muassa runoutta, teatteria, esitystaidetta, nukketeatteria, tanssia, musiikkia ja visuaalisia taiteita. (Huoneiden kirjan verkkosivut 2021.) Teoksen sisällöllisesti kantavia taiteellisia rakenteita oli kolme: monitaiteisuus, immerssiivisyys ja tilalähtöisyys (Rajala 2019).

Huoneiden kirja -esityksen teossa toimi taiteen ammattilaisista koostuva ydintyöryhmä, joka piti huolen siitä, että teoksessa säilyi yhtenäisyys ja teoksen oma kieli. *Huoneiden kirja* -työskentely aloitettiin vuonna 2019 yhteisillä Workshop-työskentelyjaksoilla, jolloin koolle kutsuttiin turkulaisia taiteilijoita laajasti eri taiteen aloilta työskentelemään saman teoksen äärellä. Laboratoriomainen workshop-työskentely tapahtui tyhjillään olleessa rakennuksessa, jossa lähestyttiin yhteistä tulevaa teosta ja alkuperäisteoksen maailmaa tilan, tekstin, esiintymisen, liikkeen, äänen, valon ja materiaalien kautta (Rajala 2019.) *Huoneiden kirja* -työskentely huipentui kesällä 2021 intensiiviseen harjoituskauteen ja esityksiin. Tätä ennen jokainen taiteilija valmisti oman teoksensa ydintyöryhmän tuella.

2.1 26. Lastenhuone

Oma teokseni *Huoneiden kirja* -esityksessä pohjasi nimensä mukaisesti runoon 26. *Lastenhuone*:

Huoneessa on sade, ja kaikki kuviteltavissa: autojen vesiliirto, torien kastuneet teltat, sadetakkien rouske. Lapsi hyppää lätäkköön, saapas ahmaisee vettä. Nyt se ei narise enää, ja kun siinä on reikä, nyt lapsikin tietää mikä on, kun saavi ei pidä vettä, ei mitään sisällään, kun astia ei täyty, kun vene vuotaa tai ihminen, kun on lapattava sisään jotta ei tule tyhjäksi, jotta ei huku siihen mitä yrittää kannatella sisällään. Mutta saapas ei tahtonut vettä, alun perin, eikä lapsen jalka saapasta, tämän lapsi tietää, viimeistään nyt lapsi tietää kaiken, kaiken mikä tiedettävissä on. (Susiluoto, 2003, 37.)

Runo antaa tilaa mielikuvitukselle ja virittää lukijan leikkiin. Mielikuvituksen vapaus ja leikkimielisyys ovat minulle taiteilijana tärkeitä työskentelyn tukipilareita ja siksi runo tuntui oikealta valinnalta. Susiluoto kuvasi, että hän käyttäisi *Huoneiden kirjan* runoista ilmaisua leikkilinen tai leikkimielinen (Susiluoto 2021). Pyrkimyksenäni oli sisällyttää leikkimielisyyden ajatus teoksen sisällöllisenä ponnahduslautana. Halusin luoda katsojalle surrealistisen ja mielikuvituksellisen maailman, jossa on lupa tutkia sitä kuin lapsen silmin.

Teoksen kantavana elementtinä oli vesi. Taiteellisena alkupisteenä oli runon kohta: "kun on lapattava sisään jotta ei tule tyhjäksi, jotta ei huku siihen mitä yrittää kannatella sisällään". Se piirtyi mieleeni kuvana, jossa ihminen yrittää suojautua ulkoa tulevalta uhalta, mutta sen sijaan ihminen vuotaakin sisältä. Tämä vaikutti suoraan visuaalisiin valintoihin. Halusin, että huone ja sen installaatio vuotaa vettä sisältä ja lopulta täyttyy vedestä.

Taiteelliset keinot teoksessa olivat nykynukketeatteri sekä digitaalinen esitys, jonka välineenä käytin lisättyä todellisuutta. Taiteelliset keinot limittyivät osin keskenään, mutta toimivat myös erillisinä palasina. Nykynukketeatterillisuus koostui elävästä installaatiosta, jota tuki esiintyjän liikeilmaisuus. Esiintyjänä toimi tanssija Tuija Lappalainen. Nykynukketeatteri valintana perustui sen mahdollisuuksiin elollistaa huoneen installaatio kulkijan ympärille, mikä vahvisti immersivistä kokemusta. AR perustui valintana siihen, että se mahdollisti esimerkiksi huoneen täyttymisen vedellä. Immersiivisyyden näkökulmasta AR tuki katsojan osallisuutta. Halusin lähtökohtaisesti katsojan kommunikoivan

huoneen kanssa, ja AR loi kommunikoinnille alustan digitaalisen välineen avulla. AR:stä vastasivat Timo Korkalainen ja Jaakko Westerholm, CTRL Reality Oy:stä.

Teoksen taiteellisten keinojen mahdollistamana *26. Lastenhuone* -teoksessa oli kaksi näyttämöä ja kaksi todellisuutta. Teoksessa oli fyysinen näyttämö, installaatio ja sen liikkeellinen sisältö. Lisäksi siinä oli virtuaalinen näyttämö eli AR, joka oli kulkijan käsissä ja katsojan hallittavissa.

Pyrin *26. Lastenhuoneen* taiteellisilla valinnoilla tukemaan kulkijan uppotumista teoksen maailmaan. Upottavuutta tuettiin synkronoiden taiteellisia keinoja toimimaan keskenään sekä kulkijan toiminnan kanssa. Kulkijan ympärille pyrittiin muodostamaan yhtenäinen ja kolmiulotteinen upottava maailma. Tätä voimistettiin esimerkiksi äänisuunnittelulla, josta vastasi Atte Häkkinen. Lisäksi teos oli suunnattu yhdelle katsojalle kerrallaan. Intiimi katsojakokemus tuki immersiivisyyttä ja antoi kokijalleen vapauden kokea se henkilökohtaisesti itse, omalla tavallaan.

Suunnittelin teokseni siten, että se kommunikoi myös joidenkin *Huoneiden kirjan* muiden teosten kanssa. Tämä tuki sekä *Huoneiden kirjan* kokonaisteosta että kulkijan immersiiivistä esityskokemusta.

3 Huone 26. Lastenhuone -teoksen taiteelliset keinot

3.1 Immersio, immerstiivinen teatteri ja immerstiiviset esitykset

Suuntaan opinnäytetyöni fokuksen immersion luomisen sekä mahdollistamisen havainnointiin ja sen synnyn tutkimiseen, en immerstiivisen teatterin tutkimiseen. Avaan kuitenkin hieman immersion, immerstiivisen teatterin ja esitysten käsitettä. Immersio on todella laaja aihe itsessään, eikä immerstiivisen teatterin tai esityksen aukotonta määritelmää haastatteleman Haapan mukaan edes ole (Haapa 2019b). Käsitteet ovat myös alati muuttuvia, ja ne limittyvät toisiinsa.

Immerstiivinen on termi, jota käytettiin aiemmin adjektiivina ja jota nykyään käytetään yhä yleisemmin tietystä teatterin muodosta puhuttaessa. Sanalla immerstiivinen on sen eri muodoista riippuen erilaisia merkityksiä, kuten 'kastaminen tai upottaminen nesteeseen' tai 'syvää osallistumista tiettyyn toimintaan'. Upottaminen tai immersio määrittelee sekä upotustoiminnan että upotustilan tai upottautuneena olemisen. Immerstiivinen tarkoittaa myös useiden aistien stimuloimista, ei ainoastaan näön ja kuulon. Aistit ovat yhteydessä ja manipuloituja syvällä osallistumisen tasolla. (Machon 2013, 21-23.)

Immersiivisyydellä tarkoitetaan siis upottamista. Immersiivisissä esityksissä katsoja upotetaan esityksen maailmaan usein katsojan ympärille luodun visuaalisuuden avulla. Visuaalisen maailman tapahtuessa katsojan ympärillä, esityksen voi nähdä lähikuvassa. Lähietäisyys antaa teatterille mahdollisuuden upottaa katsoja sisään esitykseen myös muilla aisteilla, kuten liikuttamalla katsojaa fyysisesti tilassa. (Haapa 2019b.)

Immersiivistä teatteria alettiin nähdä 2000-luvun taitteessa enemmän Suomessa. Teatterin sijaan saatetaan käyttää myös sanaa immerstiivinen esitys, sillä sen koettiin vapauttavan esityksen tekotavan ahtaasta määrittelystä. Immersiivistä teatteria lähin vastaava termi Suomessa on taiteellinen tutkija Samee Haapan mukaan esitystaide. Yleisemmin käytetty immerstiivinen teatteri -termi on alunperin Isosta-Britanniasta ('immersive theatre') (Haapa 2019a).

Vaikka immersiivisen esityksen ja teatterin määrittely onkin haastavaa, voidaan niissä nähdä usein tiettyjä lähtökohtia. Tällaisia lähtökohtia ovat esimerkiksi uudenlainen yleisösuhte, yleisön osallisuus esitykseen, moniaistisuus, paikkasidonnaisuus ja tilälähtöisyys.

Immersiivisissä esityksissä on tarkoituksena luoda uudenlainen suhde yleisöön ja täten haastaa yleisösuhdetta. Immersiivisestä teatterista ja esityksistä puhutaan usein moniaistisina ja osallistavina. Immersiivisissä esityksissä kuitenkin usein painotetaan osallistamisen ja vuorovaikutteisuuden sijaan moniaistisuuteen. Immersiiviset esitykset haastavat katsoja suhdetta myös siten, ettei niitä usein katsota perinteisestä katsomosta käsin. (Haapa 2019a.)

Immersiivinen teatteri on usein paikkasidonnaista (Haapa 2019b). Paikkasidonnaiset esitykset saattavat kuitenkin erota immersiiivisistä esityksistä, sillä immersiiivisen esityksen lähtökohtana on yleensä enemmän katsojan kokemus kuin teoksen paikka (Haapa 2019a).

Immersiivisissä esityksissä esitystila on merkityksellinen ja esityksiä tehdään usein tilälähtöisesti. Immersiivisille esityksille keskeistä on poikkeuksellinen tietoisuus tilasta ja paikasta, joita teoksen tekijä tutkii erityisellä herkkyydellä, ja jonka maailman osallistuja saa kokea. Sijainti ja/tai tilassa tapahtuva muutos mukaan lukien tapahtuman estetiikka on elintärkeää. (Machon. 2013, 93.) Tilälähtöisissä esityksissä yleisö voi olla ikään kuin installaatiomaisena osana teosta. Tämä kuitenkin juontuu Haapan mukaan mahdollisesti kansainvälisesti tunnetun Puncdrunkin teoksista. (Haapa 2019a.)

Immersionio on jokaisen katsojan tai kokijan oma prosessi, johon ei voi täysin vaikuttaa. Oliver Graun (2003, 13) mukaan etäisyyden ja upottautumisen välillä ei ole yksinkertaista joko–tai-suhdetta. Näkemykset riippuvat paljon kokijan asenteesta, ne ovat monipuolisia, toisiinsa kietoutuneita, keskusteleuvia ja ne voivat olla ristiriitaisia. Grau täsmentää, että ”upottamiselle on ominaista vähentynyt etäisyys näytettyyn ja lisääntyvä emotionaalinen osallistuminen siihen, mitä tapahtuu”. (Grau 2003, 13.)

3.2 Digitaaliset esitykset ja digitaalinen teatteri

Vuonna 2021 esittävän taiteen ammattilaisten työhön on vaikuttanut valloillaan oleva pandemiatilanne hyvin kokonaisvaltaisesti ja tilanteella on ollut vakavat seuraukset taiteilijoiden mahdollisuuksiin tehdä työtään. En käsittele opinnäytetyössäni pandemiatilanteen vaikutuksia syvemmin, mutta se on toistuvasti tullut esiin opinnäytetyöni haastatteluissa. Suurimmalta osin pandemiatilanne on ollut ankara kaikille taiteilijoille. Se on myös vahvistanut digitaalisuuden merkitystä sekä uusien taiteellisten näkökulmien ja keinojen monipuolistumista, lisännyt saavutettavuuden mahdollisuuksia sekä kansainvälisen yhteistyön helpottumista. Digitaalisten esitysten muoto ei kuitenkaan ole vain pakon sanelemaa silloin, kuin yleisötapahtumien järjestäminen live-tilanteessa ei ole mahdollista. Digitaalisuus on monipuolinen ilmaisun väline sekä taiteellinen keino.

Digitaalisten esitysten maailma on moninainen, ja sitä on haastavaa yksioikoisesti määritellä, sillä digitaalisuus tai teknologia itsessään ovat hankalia määritellä (Oiva 2021). Seuraavaksi annan muutaman esimerkin tutkimieni keskeisten julkaisujen käyttämästä termistöstä, perustellakseni miksi päädyin käyttämään 26. *Lastenhuoneen* kontekstissa termiä digitaalinen esitys.

Termi digiteatteri liitetään puhtaasti vuonna 2017 Riihimäen teatterin hankkeena alkaneeseen #digiteatteriin. Termi ei ole ollut olemassa ennen kuin #digiteatterityöryhmä alkoi käyttää sitä hankkeessaan (Haapa 2021a). #digiteatteri:n ydintyöryhmän muodostavat Maria Oiva, Jyrki Pylväs ja Aku Meriläinen (#digiteatterin verkkosivut 2021).

Nadja Masura (2020, 9) käyttää *Digital Theatre The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990–2020* -julkaisussa termiä Digital Theatre, joka on suomeksi digitaalinen teatteri. Hän kiteyttää digitaalisen teatterin termin kattavan esimerkiksi esitykset, joissa hyödynnetään teknologiaa laajasti, kuten digitaalista videota ja projisointeja, animoituja lavasteita ja hahmoja, virtuaalista todellisuutta, robotteja, online-kirjoittamista sekä reaaliajassa tapahtuvaa yleisöpalautetta, vuorovaikutteisen sisällön luomista ja

digitaalisen median vuorovaikutuksen muotoja, liikkeenkaappausta (motion-capturing) sekä liikkeenliipaisimia (motion-triggering). (Masura 2020, 9.)

Digitaalisen teatterin termin voisi ajatella kallistuvan teatteritalon sisään ja sijoittuvan teatterin raameihin ja lainalaisuuksiin. Tästä syystä digitaalinen esitys on oman teokseni kohdalla tarkempi määrittely. Se myös vastaa taiteellinen tutkija Samee Haapan käsitystä teatterikentällä tällä hetkellä käytetystä määrittelystä, kun puhutaan digitaalisuutta hyödyntävistä esityksistä. Kansainvälisesti käytetään usein termiä Digital performance, esimerkiksi Steve Dixon on kirjoittanut laajan julkaisun digitaalisista esityksistä *Digital performance – A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (2007). (Haapa 2021b.)

Digitaalisten esitysten käytäntöjä voidaan liittää vuosikymmenien, jopa vuosisatojen esityshistoriaan. Ne ovat jatkoa teknologian käyttöönoton ja hyödyntämisen historialle. Taiteen historiasta teknologian roolista ja merkityksestä taiteen esteettisessä keskustelussa nousevat esimerkiksi biomekaniikka, bauhasilaiset tanssikokeilut, dadaismi, kubismi, futurismi sekä konstruktivismi. (Giannachi 2004, 1-2). Myös henkilökohtaisten tietokoneiden yleistyttyä 1980-luvulla sekä 1990-luvun teknologiabuumi nosti teknologian ja teatterin yhteistyön merkitystä. Ne myös lisäsivät uusia mahdollisuuksia esitysten ilmaisuun. (Masura 2020, 2).

Digitaalisissa esityksissä on tutkittu yleisesti alitajunnan, unien, ja fantasiamaailman ilmentymiä sekä muita keskeisiä 1900-luvun alkupuolen surrealistisen taiteen, elokuvan ja teatterin aiheita. Ajan ja tilan epävakaus sekä ihmiskehon visuaalinen fragmentoituminen eli pirstoutuminen yhdistävät taiteellisesti monia surrealistisen ja digitaalisen esityksen kokeilujen lähtökohtia. Teknologialla on lisätty esimerkiksi esitysten esteettistä, emotionaalista ja aistien vaikuttavuutta, leikkiä merkitysten sekä symbolien assosiaatioilla. (Dixon 2007, 39–40, 67–69.)

Yksinkertaisimmillaan puhuttaessa digitaalisesta teatterista tarkoitetaan sitä, että käytetään digitaalisuutta teatterissa (Oiva 2021). Monet perinteisistä

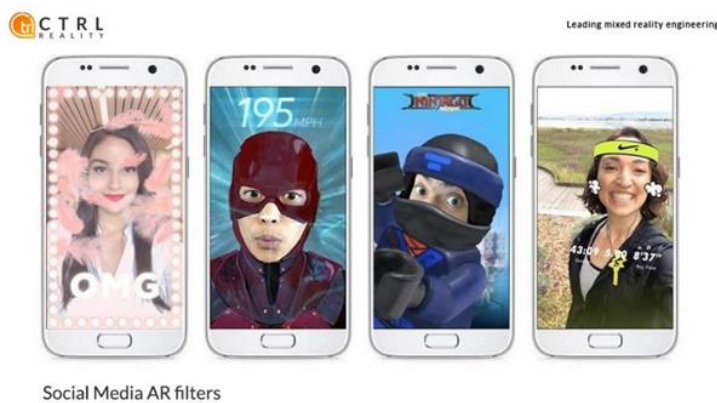
teatterin produktioista käyttävät digitaalisia keinoja luomaan maagisia efektejä esityksiinsä (Masura 2020, 19). Digitaalisessa teatterissa ja esityksissä on kuitenkin kyse muustakin. Teatteriohjaaja ja esitystaiteilija Maria Oivan mukaan on kyse siitä, että digitaaliset keinot lävistävät koko teosprosessin. Digitaalisuus on oleellinen elementti esityksessä, se on itsestäänselvä essenssi ja lähtökohta. Digitaalisuus voi olla pääosa-esiintyjä sekä osa esiintyjien ensembleä. Tämä yhdistää nukketeatteria ja digitaalista esitystä. Nukketeatterillisuus ja digitaalisuus toimivat tasavertaisina ihmisesiintyjien kanssa, ne toimivat esityksen sekä ajattelun perustana. Perinteisesti teatterissa teksti on keskiössä ja muut tekijät ovat sille alisteisia. Teknologia on usein vain se osa-alue, joka palvelee muita. Digitaalisen teatterin kontekstissa digitaalisuus valjastetaan taiteen palvelukseen. (Oiva 2021.)

Tänä päivänä ovat yleistyneet erilaiset digitaaliset esitystallenteet. Digitaalisessa esityksessä live-elementti on oleellista, ja se erottaa digitaaliset esitykset perinteisistä esitystallenteista. Mikäli esitys sisältää vain ennalta äänitettyä materiaalia, on se jotain muuta kuin digitaalista teatteria. (Oiva 2021.)

Digitaalisten esitysten tekijöitä on Suomessa vielä melko vähän. #digiteatteri on yksi keskeisimmistä esimerkeistä suomalaisen taiteen kentällä, mitä tulee digitaalisiin esityksiin. #digiteatterin teoksissa käytetään muun muassa sosiaalisia medioita esityksellisesti sekä tuodaan tekoälyä esitykseen (#digiteatterin verkkosivut 2021). Jyrki Pylväs luotsaa Metaria ry:tä, jonka toiminta painottuu erityisesti digitaalisen ja teknologisen esitystaiteen kansalliseen ja kansainväliseen edistämiseen (Metaria ry:n verkkosivut 2021). Lisäksi Kaiken keskus, joka kulki ennen nimellä Kadonnut kaupunki Oy, on soveltanut esimerkiksi sosiaalista mediaa esityksiinsä. He ovat työryhmänä tehneet hybridimuotoisia esityksiä, joissa on käytetty sekä fyysisiä että digitaalisia keinoja, mutta esitysten fokus on ollut immersiiivisyydessä. (Haapa 2021a.) Suomessa esimerkiksi tanssitaiteessa on hyödynnetty robotiikkaa, kuten Iina Taijonlahden esitys- ja workshop -konseptissa *Human robot. Moving robot – The next generation*, 2020 (Iina Taijonlahden kotisivut 2021).

3.3 Lisätty todellisuus taide- ja kulttuurikentällä

Lisätty todellisuus on sitä, kun yhdistetään fyysiseen todellisuuteen virtuaalisia elementtejä siten, että nämä todellisuudet täydentävät toisiaan (Korkalainen 2021a). Tämä tapahtuu esimerkiksi mobiililaitetta hyödyntäen, josta suurimmalle yleisölle tutuimmat esimerkit löytyvät sosiaalisen median filttereistä tai pelisovelluksista.



Kuva 1. Esimerkkejä sosiaalisessa mediassa käytetystä lisätystä todellisuudesta. Kuva: Timo Korkalainen, CTRL Reality Oy

Sanan toissijaisena ilmauksena pidetään sanaparia "täydennetty todellisuus". Tässä opinnäytetyössä lisätyn todellisuuden teknologiasta lyhennettä AR. Lisätystä todellisuudesta puhutaan lyhenteellä AR, joka tulee englannin kielen sanoista 'augmented reality'. (Eronen 2016.) Vertailuna voidaan ottaa virtuaalitodellisuus ('virtual reality', lyhenne VR), jossa taas fyysinen todellisuus suurelta osin korvataan toisella todellisuudella (Korkalainen 2021a). Kokijan näkökulmasta tämä tapahtuu esimerkiksi virtuaalilaseja käyttäen. VR ja AR eivät ole pelkästään teknisiä termejä. Niiden selkein ero on niiden suhde käyttäjää ympäröivään fyysiseen todellisuuteen. AR:ssä fyysinen todellisuus on merkittävä osa kokemusta, kun taas VR:ssä se korvataan. (Korkalainen 2021b.)

Suomalaisella taiteen ja kulttuurin kentällä yksi tunnetuin esimerkki AR:n käytöstä on Paula Vesalan keikat vuonna 2019. AR:n sisältö oli toteutettu suuren massan puhelimille sopivaksi, jolloin yleisö latsi sovelluksen omaan mobiililaitteeseensa nähdäkseen sisällön (Vedenpää 2019). Museokentällä sekä mainonnassa on myös jonkin verran käytetty AR:ää. CTRL Reality Oy:n ohjelmistoarkkitehti ja tuotepäällikkö Timo Korkalaisen mukaan AR:ää on kuitenkin esittävässä taiteessa käytetty vielä toistaiseksi hyvin vähän siten, että otettaisiin huomioon sekä hyödynnettäisiin käyttäjän fyysistä läsnäoloa. Hän lisäsi, että Suomessa ei ole kovin paljon yhdistetty fyysiseen taiteeseen AR:n mahdollisuuksia siten, että lähtökohtana olisi teoksen sisällöllinen perspektiivi. (Korkalainen 2021a.)

Suomessa ja globaalisti on yleisempää, että taiteessa ja kulttuurissa hyödynnetään enemmän virtuaalitodellisuutta (Korkalainen 2021a). VR:ää on käytetty esimerkiksi tanssin kentällä. Yhtenä tekijänä voisi mainita Hanna Pajala-Assefan, joka on tehnyt VR-teoksen *Skeleton Konduktor XR Art* ja järjestänyt Loikka-tanssielokuvafestivaaliin VR-ohjelmiston (Oiva 2021). Toinen tunnettu esimerkki Suomessa toteutetuista VR:ää hyödyntävistä teoksista on Kansallisteatterissa tapahtunut interaktiivinen 360-teos *Laila*. *Laila* on Esa-Pekka Salosen, Paula Vesalan, Tuomas Norvion ja Ekho Collectiven tekemä teos Kansallisoopperalle, joka oli osana Opera Beyond -kokonaisuutta. *Lailan* yhteydessä oli esillä myös Kalle Rasinkankaan interaktiivinen installaatio *Common Do-main*, joka oli tehty Opera Beyondin yhteistyönä tutkimuslaboratorio Nokia Bell Labsin kanssa. (Suomen kansallisoopperan ja -baletin verkkosivut 2021.) Rasinkangas on tehnyt myös muita teoksia, joissa hän yhdistää muun muassa interaktiivisuutta, uusinta teknologiaa, videoita ja installaatioita (Kalle Rasinkankaan kotisivut 2021).

VR-esityksistä, joissa on hyödynnetty tai jotka tapahtuvat virtuaalitodellisuudessa, on saatettu käyttää myös aivan omaa termiä Virtual Reality Theatre. Tällaisten esitysten tekijöihin kuuluu esimerkiksi Ruotsin Malmössä toimiva Bombina Bombast -ryhmä, joka on tehnyt jo pitkään virtuaalitodellisuuden parissa teoksiaan. Ryhmä hyödyntää VR:ää esityksissä

niin, ettei koko esitys tapahtu virtuaalitodellisuudessa. (Haapa 2021a.) Ryhmä yhdistää esitystaidetta uusimpiin teknologioihin ja on viime aikoina fokusoitunut virtuaalitodellisuuden käyttöön. Ryhmän esityksissä on ollut mukana myös nukkeja. (Bombina Bombast verkkosivut 2021.)

VR:n lisäksi taiteessa on nykyään hyödynnetty paljon myös virtuaalitodellisuudessa tapahtuvia 360- sekä stereo 360-sisältöjä. Esimerkiksi Felix and Paul -niminen tuotantoyhtiö on tehnyt yhteistyötä Cirque du Soleilin kanssa. (Korkalainen 2021a.) Kansainvälisellä kentällä on tapahtumassa yhteistyötä lisätyn todellisuuden ja immerstiivisen teatterin välillä. Punchdrunk (UK), joka on kansainvälisesti tunnetuimpia immerstiivisen teatterin pioneerejä on yhdistämässä voimansa Niantic-nimisen yrityksen kanssa (Haapa 2021a). Punchdrunk on muun muassa Britanniassa toimiva teatteri, joka tekee tilalähtöisiä teatteriesityksiä, joissa yhdistyy installaatio, elokuva, peli ja televisio (Punchdrunk-Teatterin verkkosivut 2021). Niantic on yritys, joka on tekee muun muassa pelejä lisättyä todellisuutta hyödyntäen (Niantic-yrityksen verkkosivut 2021). Niantic on tullut tunnetuksi Pokémon GO -nimisestä peli-aplikaatiosta.

3.4 Nykynukketeatteri ja nukketeatterillinen ajattelu

Nukketeatterin historiassa esityksissä keskityttiin jonkin tietyn nukketekniikan käyttöön. Nykynukketeatterissa esityksen tekniset valinnat ovat mosaiikkimaisia kollaaseja, joissa nukketekniikka valitaan teos edellä ja tapauskohtaisesti. Teosta tehdessä mietitään usein tarkoin, miten perusteltua on käyttää nukkea ja mitä nukketekniikka merkitsee tarinan kannalta. Nykynukketeatterille on myös ominaista sulautua eri taiteenlajeihin. Puheen sijaan lavalla kommunikointi voi tapahtua näyttämökuvien välityksellä ikään kuin katsoisi elävää maalausta (Sippola 2016, 34.)

Kuten 26. *Lastenhuone* -teoksessa, on nykynukketeatteriesitysten lähtökohtana useissa tapauksissa esimerkiksi maalaus tai runoteos. Nykynukketeatterilla on samankaltaisuutta esimerkiksi esitystaiteen kanssa siten, että esityksessä ei

välttämättä ole selkeää juonta tai tarinaa, esitys voi olla koreografisoitu kuten tanssiesitys.

Nyky nukketeatterille on ominaista, että nukettaja näkyy. Nukettaja on nukketeatterialan ammattilaisten käyttämä ilmaus, jolla tarkoitetaan nukkenäyttelemistä ja nukeilla esiintymistä (Sippola. 2016, 18). Ihminen on nukketeatterissakin väistämättä läsnä ja nyky nukketeatterissa tätä saatetaan jopa korostaa (Sippola 2016, 35.) Se luo lisää merkityksiä ja mahdollistaa eri todellisuuksien läsnäolon. Kun toimijana lavalla on esimerkiksi materiaali tai esine, on esiintyjän tehtävänä auttaa katsojaa luomaan suhde siihen. Katsoja voi osaltaan heittäytyä teoksen maailmaan hyväksymällä tämä materiaali tai esine tarinan aktiiviseksi toimijaksi. Esiintyjän on ymmärrettävä materiaalia elollistaakseen sen elossa olemisen ja liikkumisen peruseriaatteita, analysoida liikettä sekä osata siirtää liike myös kehonsa ukopuolelle (Sippola 2016, 40.)

Nukketeatterillista ajattelua hyödynnettiin esimerkiksi *Huoneiden kirja* -esityksessä taiteellinen johtaja Alma Rajalan mukaan suhtautumalla materiaaleihin ja esineisiin herkkyydellä sekä kuuntelulla. Niillä voidaan luoda vahvoja merkityksiä, antaen niille tilaa ja oma roolinsa. Lavastus toimi osana samaa materiaalista maailmaa mitä nuketkin edusti. Nukketeatterillinen ajattelu jatkoi Rajalan mielestä esityksessä alkuperäisteoksen runojen maailmaa, jossa on paljon materiaaleja ja elementtejä, esimerkiksi luonnonelementtejä, jotka ovat teoksessa isossa osassa. (Rajala 2021b.)

3.5 AR:n ja nyky nukketeatterin yhtymäkohdat

AR mahdollistaa välineenä sellaisia asioita, joita olisi muutoin mahdoton tai vaikea toteuttaa aineellisesti ja fyysisesti. Tämä periaate yhdistää nukketeatteria ja lisättyä todellisuutta. Ihmisen, materiaalin tai tilan fyysisiä rajoitteita ei ole. *26.Lastenhuoneessa* AR mahdollisti huoneen täyttymisen vedellä, joka ei muilla keinoin toteutettuna olisi mahdollista, tai se ei olisi uskottavaa. Parhaassa tapauksessa AR tukee teatterille ominaista tapaa jättää myös mielikuvitukselle tilaa visuaalisessa kerronnassa. Sitä voisi verrata

esimerkiksi valosuunnitteluun tai äänisuunnitteluun. AR:ää hyödyntämällä voi tuoda esitykseen uusia taiteellisia ja visuaalisia elementtejä. AR voi toimia eräänlaisena pienenä virtuaalisena näyttämönä, jolla voidaan muuttaa katsojan näkymää hetkittäin tai kokonaan. (Korkalainen 2021a.)

Perinteisesti haasteeksi muodostuu se, että lähtökohtana AR:n sisällölle on jokin fotorealistinen kuva. Lähtökohtana tulisi kuitenkin olla se, että jo suunnitteluvaiheessa pohdittaisiin jotain realistisesta poikkeavaa ja AR olisi sen toteutukseen väline. (Korkalainen 2021a.) Mikään virtuaalisesti toteutettu ei ole täysin realistisen todellisuuden korvaavaa. Mikäli tarkoituksena on luoda jotain täysin realistista, se kannattaa toteuttaa oikeasti. Sama haaste koskee usein nukketeatteria. On otettava huomioon, että käytettävissä oleva taiteellinen keino on ilmaisullinen valinta, eikä se imitoi realimaailmaa täysin. Hevonen nukkena ei ole sama kuin oikea hevonen, ja juuri siksi se voi olla kiinnostava valinta näyttämöllä.

Usein lähtökohtana on myös se, että lisätyllä todellisuudella lähdetään korvaamaan jotain, esimerkiksi näyttelijä (Korkalainen 2021a). Tässäkin tapauksessa realismisuuden sijaan voisi toteuttaa jotain poikkeavaa. Tämä toistuu myös nukketeatterissa. Nukketeatterin ja AR:n keinoin voisi esimerkiksi toteuttaa tilaan lentävän valaan. Molemmissa keinoissa on omat vahvuutensa, ja ne voivat tukea toisiaan. Nukkeja ei tarvitsisi esimerkiksi rakentaa niin montaa ja virtuaaliset elementit voivat tuoda niihin uusia tasoja, monistaa hahmoja sekä tehdä fyysisesti mahdottomia asioita kuten mennä asioiden läpi. Nuket taas jakavat saman fyysisen tilan katsojan kanssa.

Huone 26. *Lastenhuoneessa* tilaa voi ajatella eräänlaisena digitaalisena sekä fyysisenä nukkena. AR:n sisältö toimii myös nukkena siinä mielessä, että se vaikuttaa katsojan liikkeistä, jolloin sitä ikään kuin manipuloidaan. Digitaalisilla nukeilla voidaan tarkoittaa esiintyjä, jotka eivät ole ihmisenäyttelijöitä, kuten valoa. (Masura 2020, 121-122.)

4 Taiteellisten keinojen immerssiiviset mahdollisuudet

4.1 Katsojan huomioiminen immerssiivisessä teoksessa

Vuorovaikutus yleisön kanssa on esittävässä taiteissa aina tavalla tai toisella läsnä. Esiintyjä reagoi yleisön impulsseihin, peilaa sekä kuuntelee yleisöä. Yleisö osallistuu esitykseen esimerkiksi reaktioillaan, reagoimattomuudellaan, selaamalla puhelintaan, läsnäololla tai poistumalla. Erityisesti immerssiivisyydestä puhuttaessa on keskeistä pohtia katsojan osallisuutta ja kokemusta esityksessä.

On tärkeää pohtia immerssiivistä katsojakokemusta siitä näkökulmasta, mistä upottuminen koostuu ja miten sitä voi mahdollistaa. Meiju Lampisen (2017, 2) pro gradu tutki immerssiivisten esityksien osallistumiseen vaikuttavia elementtejä sekä sitä, voiko niitä kutsua yhdessä esityksen käyttöliittymäksi (Lampinen 2017, 2). Käyttöliittymä mahdollistaa kokonaisvaltaisen upottautumisen esitykseen. Sitä määrittää katsojan liittyminen esitykseen, liittymisen syvyys sekä sen laatu. Sen elementit jakautuvat kolmeen osa-alueeseen, jotka ovat orientaatio, esitystapahtuma ja jälkihoito. Orientaatio pitää sisällään muun muassa katsojan ennakkotiedot esityksestä. Esitystapahtuma sisältää siirtymän arkitilasta esitystilaan esimerkiksi puhutuilla ohjeilla. Jälkihoito taas katsojan mahdollisuuden syventää immerssiivistä kokemusta, jolloin häntä esimerkiksi muistutetaan kokemuksesta yhteydenotolla jälkikäteen. (Lampinen 2017, 61-63.)

Yleisön rooli on hyvä pohtia tarkoin immerssiivisen esityksen suunnittelussa. Immerssiivisissä esityksissä esityksen ja yleisön välisen suhteen ajattelua luodaan konkreettisesti uudelleen esimerkiksi antamalla yleisölle fiktiivinen tai funktionaalinen rooli (Haapa 2019a). Taiteilijan tulee suunnitella millaiselle yleisölle teoksen tekee, ja asettaa heidän siihen tilanteeseen jossa se toteutuu. Voi esimerkiksi pohtia, onko yleisö liittolaisesi vai vihollisesi ja muuttuuko asetelma jossain vaiheessa. (Francke 2021.)

On tärkeää saada katsoja mukaan esityksen maailmaan alusta lähtien. Yleisö on etenkin esityksen alussa mukana, esiintyjän puolella ja haluaa antaa esiintyjälle sitä mitä tämä haluaa. Tällöin yleisöön on helppo vaikuttaa. (Francke 2021.) Katsoja voi suostua ja heittäytyä mitä erikoisempiin asioihin, mikäli on riittävän selvää mitä on tapahtumassa. Leikillisuus voi rentouttaa katsojaa etenkin esityksen alussa jännityksestä. Teoksen kokemisen ei myöskään tulisi tuntua suoritukselta tai selviytymiseltä. (Rajala 2021a.)

Katsojan saaminen mukaan vaatii etenkin yleisösuhdetta haastavissa esityksissä jonkinlaisen lukuohjeen. Usein esitystilaa tultaessa ihmiset ovat varovaisia ja haluavat kunnioittaa teosta ja sen sääntöjä. Saatetaan ajatella, että teoksessa on säännöt, vaikka niitä ei olisikaan. Immersiivisissä teoksissa taiteilijan on tärkeää pohtia minkälainen yleisösuhte juuri hänen teoksellaan on. Katsojan vuorovaikutus teoksen kanssa voi sisältää hyvin moninaisia keinoja ja tapahtua myös lähes huomaamattomasti. Katsojalle on hyvä antaa vapautta tehdä omia ratkaisujaan, jolloin hän voi omalla toiminnallaan vaikuttaa teokseen haluamallaan tavalla. Teoksen jatkuvuuden kannalta on tärkeää, että se etenee ja elää myös katsojan osallisuudesta huolimatta. Katsojalla on mahdollisuus olla osallistumatta teokseen ja säädellä omaa kokemustaan. (Rajala 2021a.)

Säätelyn mahdollisuus luo turvaa. Turvallisuus vaikuttaa immersiiivisyyteen vaikka teos saakin haastaa ajatuksia ja totuttuja normeja. Turvallisuus on tärkeää etenkin immersiiivisissä esityksissä, joiden kokeminen saattaa olla perinteistä esitystä voimakkaampi. (Rajala 2021a.) Katsojan turvallisuutta tulee suunnitella taiteellisia ratkaisuja tehtäessä. Esimerkiksi äkkiseltään yllätetyksi tuleminen on usein epämiellyttävää katsojalle. Etenkin jos se koskee henkilökohtaiselle alueelle astumista, kuten fyysisesti lähelle tulemistä tai koskettamista, vailla suostumusta ja konsensusta siitä mitä on tapahtumassa. Tällöin selkeä ohjeistus on tärkeää. Ohjeita kannattaa luetuttaa esimerkiksi kollegalle sekä hyödyntää koekatsojia. (Oiva 2021.)

Immersiivisessä esityksessä katsoja voi siis olla keskiössä, mutta ei välttämättä toimijana. Osallisuuden kautta voidaan luoda katsojalle myös merkityksen tunnetta. (Haapa 2014.) Immersiiviset esitykset eivät Haapan mukaan

välttämättä ole osallistavia siten, että ne osallistaisivat näkyvään toimintaan. Ne ovat kuitenkin usein osallistavia moniaistisuuden kautta, kuten kävelynä tilassa ja kulkemisen järjestyksen valinnalla. Osallistamisessa on kyse teoksesta, jota osallistuja täydentää toiminnallaan. (Haapa 2019a.)

Katsojan immerisiivistä kokemusta voi syventää myös antamalla katsojalle mahdollisuus liittää omaa henkilökohtaista maailmansa teokseen ja jakaa kokemustaan. On kuitenkin hyvä pitää mahdollisuus kokea esitys omalla tavallaan, jolloin henkilökohtaisuutta ei tarvitse jakaa, ja on mahdollisuus olla teoksessa anonyyminä tai osana massaa. (Rajala 2021a.) Katsojalle jaettu kokemus voi olla immersion kannalta tärkeää (Korkalainen 2021a). Kokemuksen jakaminen tulee toteutua kuitenkin teoksen ehdoilla. Esimerkiksi katsojat kokivat *Huoneiden kirja* -esityksen yksin. Yksin ihminen on haavoittuva ja toisaalta taas vastaanottava. Katsojilla voi olla erilaisia keinoja jakaa kokemustaan. Esimerkiksi teoksessa voi olla jonkinlainen interaktiivinen vieraskirja.

Kuten mainitsin luvussa 3.1., katsojan immerssiiviseen kokemukseen ei voi täysin vaikuttaa. Katsoja saattaa olla huonolla tuulella tai provosoitua esityksestä. Mielentilat sekä kyky heittäytyä ovat henkilökohtaisia asioita, joihin vaikuttavat monet asiat, ja ne ovat erilaisia eri päivinä. Katsojasuhteessa on myös kysymys vallasta. Valtaa annetaan katsojalle, kun teokseen saa esimerkiksi koskea (Rajala 2021a). Tähän valtaan suhtautuu jokainen katsoja eri tavalla, eikä sitä, miten kukin katsoja tulee toimimaan voi täysin ennustaa.

4.2 Digitaalisten keinojen immerssiiviset mahdollisuudet

Digitaaliset esitykset ovat ainutlaatuisia luomaan immerssiivisen kokemuksen katsojalle muun muassa siksi, että ne ovat usein vuorovaikutteisia ja luovat uudenlaisia muotoja katsojan osallisuuteen. Digitaalisen teatterin yleisöstä voi tulla käsikirjoittajia osallistumalla draamatekstin muokkaamiseen viestialustoilla ja online-palautteella. He saattavat tuottaa myös ääni- ja visuaalista sisältöä. (Masura 2020, 184.)

Vuorovaikutuksessa digitaalisten laitteiden ja katsojan välillä on omat haasteensa. Vuorovaikutuksen ja osallisuuden näkökulmasta on tärkeää tunnistaa katsojan fyysiset rajoitteet sekä kehollisen kokemuksen haasteet. Laitte voi asettaa fyysisiä haasteita, se voi sitoa katsojan kehon tiettyyn paikkaan tai asentoon, sulkea aisteja tai katsoja voi sotkeutua johtoihin. Mikäli halutaan, että katsoja uppoutuu esityksen maailmaan, eikä vain passiivisesti todista esityksen tapahtumia, on taiteilijana tutkittava erilaisia mahdollisuuksia hyödyntää katsojan olosuhteita ja eri aisteja, esimerkiksi tuntoaistia. Aistien kautta katsoja voi uppoutua esitykseen myös etäältä. (Oiva 2021.)

Vuorovaikutuksellisia haasteita saattaa ilmetä myös digitaalisissa esityksissä, joissa esiintyjä ei ole fyysisesti samassa tilassa kuin katsoja. Tavallisesti teatteria tehdessä esiintyjä aistii yleisöä, jonka kautta hän saa muun muassa ilmaisullista ja rytmistä tietoa tekemiseensä. Vuorovaikutusta voidaan mahdollistaa myös digitaalisesti, esimerkiksi erilaisten alustojen viestikentillä tai reaktiopainikkeilla. Lisäksi vuorovaikutteisuutta sekä immersiota voidaan vahvistaa luomalla katsojalle kuvitteellinen tila, ja sitä kautta vaikuttaa katsojan olosuhteisiin. Esimerkiksi *Ballad of the Crone* -esityksen alussa katsoja saatettiin mielikuvilla ja fyysisillä teoilla samaan tilaan esiintyjän kanssa. Esiintyjä Leonor Estrada Francke katsoi suoraan kameraan ja pyysi katsojaa hengittämään sekä kuvittelemaan ympärilleen teatteritilan. (Francke 2021.)

Digitaaliset keinot voivat tukea myös matalakynnyksistä osallistumista ja vuorovaikutusta immersiiivisessä esityksessä, jolloin ei tarvitse esimerkiksi fyysisesti olla keskipisteenä. (Haapa 2021a.) Mikäli laitteen käyttö on esityksen katsojalla itsellään hallussa, hänen voi olla helpompi säädellä immersiiivistä kokemusta ja vetäytyä (Oiva 2021). Samalla voidaan tuottaa katsojalle henkilökohtainen kokemus, esimerkiksi tuomalla esityksen osia katsojan kotiin tai omaan mobiililaitteeseen. Taiteilijan tulee kuitenkin olla tietoinen, että tällaiseen toteutukseen voi liittyä eettisesti kyseenalaisia asioita (Haapa 2021a.) On tärkeää pitää huoli osallistujien turvallisuudesta ja yksityisyyden suojasta.

Vuorovaikutukseen vaikuttaa myös käytettävissä olevan laitteen käytettävyyys ja helppolukuisuus (Santala 2019, 12.) Selkeän ohjeistuksen merkitys korostuu,

mitä enemmän katsojan tulee itse tehdä digitaalisen sisällön eteen, esimerkiksi ladata omalle mobiililaitteelleen applikaatio. Viestintä on siis tärkeässä roolissa sekä ennen esitystä että esityksen aikana. (Oiva 2021.)

Kuten immersiiiviset esitykset, digitaaliset esitykset tehdään yleensä tilan ehdoilla. Digitaalisen esityksen tila voi olla esimerkiksi mobiililaitte tai sosiaalisen median alusta. Digitaaliset tilat ovat joustavia ja muokkaantuvia, sillä ne mahdollistavat esimerkiksi etäisyydet esiintyjien välillä, mitkä voivat vaihdella eri huoneista jopa eri maihin. (Masura 2020, 42). Tila eli esimerkiksi laite, on oleellinen osa esityksen narraviitia. Katsojan olosuhteesta käsin voi rakentaa narratiivia ja sitä kautta vahvistaa esityksen immersiiivisyyttä. Narratiivi myös rakentuu ja vahvistuu katsojan edetessä tilassa sekä vahvistaa kehollista kokemusta. (Oiva 2021.)

Kaksiulotteisen digitaalisen tilan, kuten näyttöruudun, koko saattaa vaihdella paljonkin, jolloin tilan ongelma voi olla sen pieni koko. Tilan koko antaa toiminnalle selkeät raamit ja esteet. Jotta katsojan immersiiivinen kokemus ei kärsisi näkyvyyden puutteen vuoksi, taiteilijan tulee tehdä yhteistyötä tilan ominaisuuksien kanssa. (Francke 2021.)

Immersiiivisyyden näkökulmasta kahden eri näyttämön samanaikaisuus voi koitua ongelmalliseksi varsinkin silloin jos näyttämöitä tulisi katsoa yhtäaikaan. Jos esitykseen haluaa selkeän dramaturgisen kuljetuksen, tulee suunnitella kuljetus myös näyttämöiden välille. Tällöin on rakennettava teos niin, että näyttämö muuntautuu eri kokoiseksi, eri paikkoihin ja minne katsojan fokus suunnataan valikoidusti. (Oiva 2021.)

4.3 AR:n immersiiiviset mahdollisuudet

Pohdin AR:n immersiiivisiä mahdollisuuksia osittain peliteollisuuden kautta, koska sillä kentällä AR käsittääkseni yhä eniten operoi. Immersio on pelitutkimuksessa sekä peliteollisuudessa keskeinen käsite (Niini & Ahjoniemi 2019, 8). Käyttäjän immersiiiviseen kokemukseen pyrkiminen on suuressa roolissa niin pelisuunnittelussa, virtuaalitodellisuudessa kuin lisättyssä

todellisuudessakin. Pelin imun ja immerstiivisen kokemuksen tuntu lisää pelaajan sitoutumista peliin ja sen voisi ajatella myös laadullisena takeena pelille. (Korkalainen 2021a.)

Immersion rakentumisessa on tärkeää, että sitä tukevat perusasiat ovat kunnossa, kuten sisältö, ääni ja visuaaliikka (Korkalainen 2021a). Myös aisteille todentuntuinen ja riittävän uskottava ympäristö on tärkeää immersion luomisessa (Santala 2019, 15). Virtuaalisen maailman ei tarvitse kuitenkaan olla realistista. Giannachin mukaan virtuaalitodellisuuteen upotettaessa käyttäjälle ei esitetä kopiota todellisesta vaan pikemminkin jostain, jolla on oma ontologinen tilansa. Koska virtuaalinen ei ole todellista, sen on oltava osa sitä. Se on sekä todellista että ei ole. Tämä paradoksi horjuttaa yleisesti tunnustettua käsitystä todellisuudesta, realismista ja todellisesta. (Giannachi 2004, 131.) Täysin realistinen maailma voi olla epäkiinnostavaa sisällöllisesti. Usein tarkoituksena on luoda katsojalle uusi kokemus ja maailma, jossa katsoja ei ole ennen vierailut.

Keskeisin immersiota luova työkalu AR:ssä on uniikkia verrattuna perinteisempiin peleihin. AR:n oma lähestymistapansa immersion on käyttäjän fyysinen läsnäolo virtuaalisten elementtien kanssa virtuaaliympäristössä. Tästä syystä AR:n hyödyntäminen on VR:ää luontevampi keino syventää immersiota esittävässä taiteessa, sillä VR sulkee tällä hetkellä lähes kaikki muut aistit pois, jolloin käyttäjän on keskityttävä vain tiettyyn sisältöön. Tavallisesti peleissä on ohjain, jolla ohjataan virtuaalisia asioita fyysisesti melko paikallaan. AR:n ideana on se, että käyttäjästä itsestään tulee ohjain ja käyttäjä saa kokea fyysisesti virtuaalisen maailman ympärillään aivain kuin olisi oikeasti läsnä virtuaalisten elementtien kanssa. Näin voidaan viedä immersion luominen virtuaalisesti seuraavalle tasolle. (Korkalainen 2021a.)

AR:n keskiössä on läsnäolon kautta digitaalisten ja fyysisten rajojen rikkominen, niiden kohtaaminen sekä sulauttaminen yhteen. Fyysisen ja virtuaalisen välisiä rajapintoja voidaan hyödyntää taiteessa esimerkiksi luomalla niiden välille interaktiivisuutta. Tätä voidaan lähestyä esimerkiksi siitä kysymyksestä käsin, miten katsoja reagoi virtuaalisiin elementteihin, ja miten esiintyjä voi niiden

kanssa kommunikoida. (Korkalainen 2021a.) Pelitutkimuksessa peleihin uppoutuminen koetaan tapahtuvan pelaajan osallisuuden ja aktiivisen sitoutumisen kautta (Niini&Ahjoniemi 2019, 8–9).

AR voi tukea myös immerstiivisen esityksen tilalähtöisyyttä ja paikkasidonaisuutta. AR-sisältö suunnitellaan usein tiettyyn tilaan ja se tunnistaa tilan yksityiskohtia. AR:ää hyödynnetään usein myös ulkotiloissa ja paikoissa, joissa on ympäristön häiriötekijöitä. Ympäristön häiriötekijät eivät välttämättä ole haaste AR:lle, sillä ne kuuluvat olennaisena osana kokemukseen. Virtuaalisen sisällön tulisi olla aivan yhtä luonteva osa fyysisen maailman kaaosta kuin oikeidenkin elementtien, sillä AR:ssä virtuaaliset elementit ja fyysinen todellisuus toimivat rinnakkain. Virtuaaliset osat tulisi nähdä tasavertaisina osina fyysisten kanssa, aivan kuin ne olisivat fyysisessä todellisuudessa. (Korkalainen 2021a.)

Lisäksi immersiota tukee riittävän uskottavasti toteutettu illuusio. AR:ssä voi tulla illuusio esimerkiksi virtuaalisen ihmisen läsnäolosta, jolloin katsoja saattaa alkaa väistämään virtuaalista ihmistä. Tämä voi tapahtua siitä huolimatta, että puhelimen näyttö on vain pieni ikkuna ihmishahmon todellisuuteen. (Korkalainen 2021a.) Immersiivisyyden voisi ajatella onnistuneen, kun illuusio välittyy katsojan käytöksessä. Illusion tapahtumiseen tarvitaan myös eräänlainen leikki tai sopimus katsojan ja teoksen välillä. Katsoja tietää, että virtuaalinen, tai teatterissa fyysinenkään, ei ole arkielämän tavoin totta, mutta hän suostuu uskomaan siihen. Tämä sopimus on mielestäni elinehto immersion tapahtumiselle.

AR:n hyödyntämisessä usein keskeisin kompastuskivi on se, että lähtökohtana pidetään uusinta teknologiaa. Tällöin sisällön toteuttaminen massojen laitteille voi olla käytännössä mahdotonta. Epäsuhta ideoiden ja käytännön välillä voi johtaa siihen, että sisältöä pitää lähtökohtaisesti suunnitella tekniikka edellä. Tämä voidaan välttää tekemällä sisältö suoraan ideat mahdollistavalle laitteelle, jota katsoja käyttää. Silloin sisältö voidaan toteuttaa laadukkaasti ja kokemus edellä. (Korkalainen 2021a.)

4.4 Nykynukketeatterin immersiiviset mahdollisuudet

Laadukas nykynukketeatteriesitys on teknisesti sillä tasolla, että sen maailmaan on helppo uskoa ja katsoja saattaa nähdä lavalla jotain, mitä ei oikeasti ole, esimerkiksi esiintyjällä lisää raajoja tai materiaalilla kasvot. Katsojan heittäytyttyä uuteen kieleen on nukketeatteri jo itsessään upottavaa taitavan nukettejan käsissä. Monet nukketeatterin ammattilaiset ovat kertoneet kokemuksistaan muun muassa Sippolan kirjassa *Elotonkin liikuttuu: nukketeatterikatsojan opas*, kuinka heidän elollistettuaan esimerkiksi nukkea, katsojat ovat kommentoineet asioita, joita ei ole oikeasti ollut lavalla tai haastattelija on laitattanut haastattellessaan nukkea mikrofonin nuken eteen. Väittäisin, että näissä tilanteissa taidokas nukettaja on luonut katsojan eteen niin hyvän illuusion elävistä hahmoista sekä materiaaleista, että katsojan on ollut helpompi uppoutua esityksen maailmaan ja uskomaan sen yksityiskohtiin. (Sippola 2016, 54–55, 58–59.)

Nukketeatterilliseen ajatteluun kuuluu materiaalien tarkka valikoiminen merkitysten ja teoksen sisällön näkökulmasta. Materiaalit saattavat edustaa esimerkiksi esityksen henkilöahmon eri puolia ja tunteita, toisia aikatasoja sekä todellisuuden eri tasoja (Sippola 2016, 41). 26. Esitystaiteilija Francke kertoi käyttävänsä nukketeatterillista ilmaisua etenkin surrealististen ja maagisten yksityiskohtien luomiseen. Nukketeatterissa voi esimerkiksi rikkoa kehon osiksi tai rikkoa muita realismin sääntöjä. (Francke 2021.) Nukketeatterillisuus rikkoo todellisuutta, johon katsoja on tottunut. Tämä on tärkeää upottamisen kannalta, sillä ajattelen, että käyttämäni lisätty todellisuus rikkoo niin paljon arkitodellisuutta. Virtuaalinen todellisuus on erilainen kuin fyysinen todellisuus. On siis tärkeää luoda todellisuutta virtuaalisen lomaan sekä kuroa yhteen yhtenäisen todellisuus joka nostattaa arkitodellisuuden uudelle tasolle.

Nukketeatterillinen ajattelu usein fokusoi yksityiskohtiin ja luo näyttämöteoksia, joissa kaikki kerronta on tasavertaista. Esityksissä käytettävät materiaalit ja esineet on merkityksellisiä ja ne kertovat niille ominaisilla tavoillaan. Ne eivät

ole realismille alisteisia, tai vain näyttelijöiden käyttöön tarkoitettua tarpeistoa, eivätkä ne vain kuvita tilaa. Esineillä ja materiaaleilla on nukketeatterillisen ajattelun kautta oma elämänsä. Se voi olla konkreettista elämää, jolloin niitä elollistetaan, tai ne voivat tuoda erityistä merkityksellisyyttään teokseen. Esimerkiksi esineiden ja materiaalien lähtökohdista valmistunut *Huoneiden kirja* -esityksen talo eli nukketeatterillisen ajattelun kautta omaa elämäänsä. Tämä ajatus talon tai esitystilan omasta elämästä on immerstiivisen teatterinkin sisällä, mutta nukketeatterillisuuden kautta se saa vielä oman näkökulmansa. *Huoneiden kirjassa* nukketeatterillisuus tuli esiin varsinaisten nukkejen lisäksi siten, että kokonaisia tiloja ajateltiin nukketeatterin kautta. Kun kulkijan ympärillä elollistettiin tilaa eläväksi, se tuki kokonaisvaltaista immerstiivistä kokemusta. Tämän ajattelun kautta voi tehdä myös vuorovaikutusta esimerkiksi katsojan ja nuken välille. (Rajala 2021a.)

Nukketeatterillisuus on siis usein tilälähtöistä, kuten immerstiiviset esitykset. Tilälähtöisyys nukketeatterissa tarkoittaa sitä, että esitystila antaa ominaislaatunsa sekä itsensä että suhteessa tilassa elollistettaviin nukkeihin ja esiintyjiin. Nukketeatterissa korostuu tilan merkitys sekä se, mitä se viestii. Nukketeatterilliseen ajatteluun kuuluu, että lavastuskin voi olla elossa ja toimia näin yhtenä nukkena (Sippola 2016, 25-26.) Rajalan mukaan nukketeatteritaiteilijoilla on taito ajatella esimerkiksi tiloja ja lavastuksellisuutta erilaisesta näkökulmasta.

5 Huone 26. lastenhuone ja prosessipäiväkirja

Teoksen suunnitteluprosessi alkoi *Huoneiden kirja* -esityksen ensimmäisistä workshop-viikoista vuonna 2019. Teoksen *26. Lastenhuoneen* suunnittelu käynnistyi syksyllä 2020, kun minulle tarjoutui mahdollisuus tehdä yhteistyötä CTRL Reality Oy:n kanssa. Keskustelimme aluksi AR:n ja nukketeatterin yhdistämisestä ja yhteistyön mahdollisuuksista. Olin valinnut runon 26. teokseni pohjaksi, ja keskusteluidemme pohjalta ymmärsin, että AR sopisi hyvin sekä *26.Lastenhuoneeseen* että *Huoneiden kirja* -esityksen kontekstiin. Tämän jälkeen prosessi on edennyt ensimmäisistä suunnittelupalavereista liike- ja materiaalikokeiluihin, teoksen rakentumiseen sekä harjoituskauteen esityspaikalla elokuussa 2021.

Valitsin oman huoneteokseni runon intuitiivisesti sen perusteella, mitä runon maailma minussa herätti tunnetasolla ja mieleeni muodostuvilla kuvilla. Sen pohjalta lähdin tekemään teoksen taiteellista sisältöä. Opinnäytetyön kirjoitusprosessin vaikutuksesta katsoja- eli kulkijakokemus tuli suunnitteluprosessin keskiöön sekä oleelliseksi osaksi jokaista huoneen palasta. Lisäksi syventyminen digitaalisen esityksen ominaispiirteisiin ja lisätyn todellisuuden mahdollisuuksiin toi uusia näkökulmia taiteellisiin ratkaisuihin. *Huoneiden kirja* -esityksen konteksti, toisten taiteilijoiden teokset sekä itse tila vaikuttivat osaltaan teoksen suunnitteluun ja asetti sille omat kehyksensä. Kehysten perusteella sain lisää ideoita teoksen sisältöön ja immersiiivisen kokemuksen tukemiseen. Ne myös rajasivat joitain ideoita pois. Seuraavaksi avaan prosessipäiväkirjan avulla itselleni huoneteoksen merkittävimpien osa-alueiden kautta, kuinka teos rakentui ja millaisia muutoksia nämä osa-alueet kokivat prosessin aikana. Kaikissa osa-alueissa fokuksena ja lähtökohtana oli immersiiivisen kokemuksen mahdollistaminen sekä tukeminen.

Käytän prosessipäiväkirjassa katsojasta sanaa ”kulkija”. *Huoneiden kirja* -esityksessä katsojista puhutaan sanalla kulkija, koska se on katsojan tapa olla esityksessä (Rajala 2021a). Avaan prosessipäiväkirjassa joitain palautteita, joita olen saanut etenkin harjoituksissa olleilta koekulkijoilta sekä joiltakin esityksissä

olleilta kulkijoilta. Palautteita sain yksityisesti harjoitusprosessin aikana huoneessa esillä olleeseen palautevihkoon, johon sai nimettömänä jättää palautetta. Varsinaisten esitysten ollessa jo käynnissä, sain palautetta yksityisesti sosiaalisen median viestintäkanavien kautta.

5.1 Nykynukketeatterillisuus ja liikeilmaisus



Kuva 2. 26. Lastenhuone harjoitus- ja rakennusvaiheessa. Kuva: Jesper Dolgov

Lähestyin teosta kokonaisuudessaan nukketeatterillisen ajattelun kautta. Yhdistän tässä luvussa kaikki ne elementit, jotka koskevat teoksen visuaalisia ja liikeilmaisullisia ratkaisuja fyysisessä todellisuudessa.

Nykynukketeatterillisuus 26. *Lastenhuone* -teoksessa koostui pääasiassa materiaaleista, visuaalisesta ajattelusta sekä materiaalien ja esiintyjän liikekielestä. Taiteellisiin valintoihin nykynukketeatterin näkökulmasta vaikuttivat runoteksti, siinä ilmenevät materiaalit ja mielikuvat, ympäröivä tila, saadut ja hankitut materiaalit. Lisäksi liikkeelliseen materiaaliin vaikutti materiaalien ominaisliikelaatu, tilan vaikutus liikkeeseen sekä esiintyjän liikelaatu.

Visuaalisen sisällön ja tunnelman ensimmäisenä lähtökohtana oli runoteksti, joka oli käytettävissämme ennen kuin tiesin, mihin tilaan teos päättyy. Runotekstiin oli hyvä palata aina, kun tuntui, että jokin on menossa väärään suuntaan tai liian kauaksi alkuperäisideasta. Kun pääsimme itse tilaan, sai tila enemmän fokusta ja esitykseen päätyvät ideat poimittiin tilan ehdoilla. Lisäksi saadessamme käytettävissä olevia materiaaleja käsiimme, alkoivat materiaalit puhumaan yhteistä kieltä tilan kanssa.

Kun *Huoneiden kirjan* lopullinen tila varmistui, alkoi ydintyöryhmä kartoittamaan teosten tilallisia tarpeita. Ydintyöryhmä koordinoi sitä, missä kukin teos talon sisällä tulee tapahtumaan ja kuinka huoneet jaetaan. 26. *Lastenhuoneessa* koin lähtökohtaisesti merkittävänä sen, että siellä voisi tutkia vapaasti vesielementtiä, jota tilan pintojen tulisi kestää. Aluksi teokselle ehdotettiin melko pimeää ja avointa kellaritasoa, jossa teos olisi ollut samassa tilassa joidenkin muiden teosten kanssa. Pimeys oli kuitenkin AR:n toteuttaja Korkalaisen mukaan AR:lle haaste. Tila oli myös ongelmallinen siksi, että halusin kulkijalla olevan tilaa tutustua teokseen ilman häiriötekijöitä. Toivoin myös kulkijan ohjeistukselle riittävän rauhan. Halusin ohjeistuksen voivan tapahtua selkeästi ja siten, ettei se vie liikaa fokusta itse kokemuksesta. Kauhuskenaariona oli se, että huoneesta tulisi messukeskusmainen piste, jossa esiteltäisiin teknistä laitetta.

AR:llä oli omat tilavaatimuksensa. AR:ää hyödynnettäessä valo on merkityksellinen, ja sitä pitää olla riittävästi. AR:n tilalliset vaatimukset olivat itseasiassa ideaali lähtökohta visuaaliselle toteutukselle immersiiivisen ja tilalähtöisen teoksen kontekstissa. Jotta AR toimisi mahdollisimman hyvin, tilassa oli oltava riittävästi yksityiskohtia ja värejä. Niiden kautta AR:n sensorit tunnistavat tilan. Lisäksi kiiltävät pinnat ja isot yksiväriset pinnat eivät ole ideaaleja AR:lle.

Teoksen tilaksi valikoitui suurtalouskeittiön käytössä ollut iso ja valoisa huone. Huonetta muokattiin hieman jakamalla se kahtia väliseinällä, mikä mahdollisti toisen huoneen rakentumisen seinän toiselle puolelle. Tilalähtöisesti tarkoituksena oli kuitenkin myötäillä huoneen ominaisuuksia siten, että se ei

näyttäisi lavastetulta. Väliseinässä käytettiin samannäköisiä kaakeleita ja maalia, joita alkuperäisessä huoneessa oli. Väliseinään jätettiin surrealistinen yksityiskohta kulkijan löydettäväksi. Huoneen päädyssä sijaitseva tiskipöytä jaettiin seinällä kahtia siten, että sen kahva jäi seinän toiselle puolelle ja hana sisäpuolelle. Ratkaisu mahdollisti hanan manipuloimisen huoneen ulkopuolelta.

Lähdin rakentamaan huoneen installaatiota aluksi materiaalilähtöisesti. Materiaalit valikoituivat runon pohjalta pääosin sadetakeista ja saappaista. Sadetakit ja saappaat sain lahjoituksena ja ostin kirpputoreilta. Sadevarusteiden kuluneisuus teki teoksesta visuaalisesti yhteneväisen tilan kanssa, joka oli myös likainen ja kulunut. Pyrin visuaalisesti tuomaan installaatioissa illuusion siitä, että esineet lilluisivat veden alla. Kovetin sadetakkeja erilaisiin asentoihin, ja saappaita kiinnitin kattoon siimalla eri tasoihin. Lakkasin sadetakkien pintaa saavuttaakseni veden vaikutusta materiaaleihin. Maalasin vaaleammalla spray-maalilla korostuksia takkien ryppyihin, jotta ne näyttäisivät siltä kuin niihin osuisi veden heijastumia. Valmistin installaation siten, että takkien sisällä olevat tukirakenteet eivät näkyisi, jotta kulkija voisi kurkistaa niiden sisään.



Kuva 3. Installaation kattoon kiinnitettäviä saappaita. Kuva: Maija Westerholm

Installaation saappailla ja sadetakeilla toteutettujen liikkeellisten asetelmien lisäksi hyödynsin nukketeatterillisuutta materiaalien oman liikkeen avulla. Yhden sadetakin muotoilin vesisaavin sisään kuin sen sisässä olisi ihminen. Sadetakiin asensin vesipumpun, jonka avulla hupun sisällä virtasi vesi. Vesi loi liikettä tilaan sekä akustista äänimaisemaa muun äänimaiseman tueksi. Materiaalit myös heiluivat ilmavirran mukana huoneessa olevan ilmastointikanavan ansiosta. Liike sai aikaan illuusion kalamaisesta uiskentelusta. Lisäsin myös tuulettimen tilaan, minkä avulla voimistin ja levitin liikettä huoneessa. Tuulettimessa oli nopeampi puhallus kuin ilmastoinnissa, mikä sai aikaan eri rytmistä liikettä joihinkin yksityiskohtiin. Tuuletin ja ilmaistointikanava loivat ilmavirran avulla kulkijan tuntoaistille ärsykyitä ja mahdollistivat immersivistä moniastista kokemusta.

Puvustuksella pyrin tuomaan esiintyjän lähemmäksi tilaa, jolloin esiintyjä olisi enemmän yhtä tilan kanssa. Siksi puvustus oli väreiltään pelkistetympi suhteessa installaation sadevarusteiden väreihin. Puvustus tuki myös tilan äänimaailmaa ja toi mukanaan runon mukaisesti "sadetakkien rouskeen".



Kuva 4. Ensimmäinen kokeilu sadetakista, jonka sisällä kiertää vesi. Kuva: Maija Westerholm

Tilalähtöisyys oli taiteellisen työskentelyni keskiössä, niin immersivisyyden kuin nykynukketetterinkin näkökulmasta. Pysin ottamaan huomioon tilan muotoja ja yksityiskohtia. Täytin esimerkiksi ilmastointikuiluja saappailla ja pressuilla. Yhteen kuiluun rakensin saappaista huoneen runoa merkkäavan heksagrammin, joka löytyy alkuperäisteoksesta. Hyödynsin seinästä pilkistävää hanaa siten, että asensin sen päälle pienen saappaan, johon tein reijän. Jos seinän toiselta puolelta avattiin hana, niin saappaasta valui vettä. Huoneessa oli vanhat kaapistot, joista osaan piilotettiin tekniikkaa. Tekniikkakaappiin kiinnitettiin lukko, jotta kulkijat eivät avaisi sitä. Toinen kaappi jätettiin kulkijoiden avattavaksi. Sen sisälle rakensin pienen installaation. Vuorasin kaapin sadetakeilla, ja kiinnitin siimalla pienen saappaan leijumaan keskeltä. Saappaassa luki ote runosta: „..viimeistään nyt lapsi tiesi kaiken, kaiken mikä tiedettävissä on.” Äänisuunnittelija Atte Häkkinen kiinnitti kaapin sisälle pienen kaiuttimen, josta kuului saappaalle suunniteltu äänimaisema.

Tilalähtöisessä ja nykynukketheaterillisessä teoksessa on tärkeää hyödyntää materiaalien omia muotoja ja rytmiä tilassa. Toisaalta halusin ripotella sattuman varaisesti esineitä tilaan kuin ne olisivat veden varassa liikkuneet tilan eri puolille. Toisaalta taas ryhmittelin sadevarusteita omiksi ryhmikseen ja muodostelmiksi kuin kaloiksi meressä. Esimerkiksi Ikkunan eteen ripustin kurahanskoista kalaparvimaisen asetelman. Lattialle asetin riviin saappaita, joita kulkijan olisi mahdollista pukea ylleen halutessaan.

Muotojen ja rytmin hyödyntäminen koski myös esiintyjän liikeilmaisua, jota ohjasi etenkin materiaalit ja tila. Annoin esiintyjän keskeisimmäksi fokukseksi ilmaisuun materiaalien inspiroiman liikelaadun sekä liikkeen ohjaamiseen materiaaliin, kuten hänen jaloissaan oleviin saappaisiin. Materiaalien oma liikelaatu saatiin esiin tutkimalla niitä, kuten leikkimällä vedellä täytetyillä saappailla. Esiintyjä sai vapaasti leikkiä saappaiden tuomilla impulsseilla ja niiden muodoilla, kuten miten keho liikkuu liian suurien saappaiden vaikutuksesta ja miten veden loiskuminen vaikuttaa liikkeeseen. Esiintyjän yllä olevat saappaat olivat runon mukaisesti merkittävässä roolissa. Saappaat vaihtelivat elollisen esineen sekä tavallisen käyttöesineen välillä. Näitä

saappaiden rooleja vaihdellen halusin myös tukea teoksen sisäisen maailman absurdia ja surrealistista maailmaa.

Liikkeellinen rytmi määrittelee teoksen rytmiä ja sitä missä tyylilajissa liikutaan. Pysin kontrasteihin, hienovaraisen komiikan ja tragedian vaihteluun sekä samanaikaisuuteen. Komiikka auttaa usein katsojaa vapautumaan, ja vapautuminen taas saattaa auttaa uppoutumaan teoksen maailmaan. Kulkijapalautteen perusteella tragedia kuitenkin korostui. Esiintyjä saatettiin kokea dystooppiseksi ja kiinnostavalla tavalla pelottavaksi. Kuitenkin tilan ulkopuolella kulkijat usein kokivat esiintyjän liikehännän koomisena ja talon yleisen rytmin rikkojana. Kulkijat myös ilahtuivat nähdessään tutun hahmon huoneen ulkopuolella, jolloin teos levittäytyi seinänsä ulkopuolelle.

Mielestäni katsojan moniaistista uppoutumista *26. Lastenhuoneeseen* tuki kokemus siitä, että teos oli kauttaaltaan elossa. Siksi näin tärkeäksi, että esiintyjä osaa fyysisen sekä liikkeellisen ilmaisun lisäksi kanavoida liikettä kehonsa ulkopuolelle. Teimme erilaisia liikkeellisiä kokeiluja, joissa liikettä suunnattiin mielikuvien avulla välillä esineisiin ja välillä kehoon. Pyrimme liikkeellisesti erottelemaan milloin esiintyjä suuntaa liikkeen kehoon ja milloin sen ulkopuolelle.

Liikemateriaalissa painotettiin veden eri muotoja: jää, kiehuminen, höyry, sumu, lätkäkö, puro, joki, meri, järvi sekä sade eri muodoissaan. Tavoitteena oli voimistaa teoksen illuusiota huonetta valtaavasta vedestä, joka on toisaalta sisäistä, toisaalta ulkoista todellisuutta. Katsoja saa olla osa näitä molempia todellisuuksia: sitä, jossa vesi on vallannut huoneen sekä sitä, jossa ei, mutta tila liikkuu kuin näin olisi. Tällä pyrittiin auttamaan kulkijan uppoutumista teoksen maailmaan.

Ajatuksena oli, että esiintyjä ei esiinny hahmona tilassa, vaan toimii tilan elollistajana. Kokeilin immersiiivisyyden näkulmasta erilaisia vuorovaikutuksen tasoja, viemättä teosta kuitenkaan perinteisen osallistavan teatterin suuntaan. Tutkin esimerkiksi erilaisia katseen suuntia ja sen merkitystä eri tavoille olla kontaktissa. Päädyin kuitenkin siihen, että vuorovaikutus teoksen kanssa tulisi

tapahtua kulkijan tilan tutkimisen kautta joko konkreettisesti tai AR-sisällön kautta. Päädyin tähän ratkaisuun muun muassa siksi, ettei teoksen lukuohjeeseen tulisi liian monta tasoa. Esiintyjä ei ottanut kontaktia kulkijaan, vaan auttoi liikeilmaisullaan kulkijaa muun muassa uppoutumaan teoksen maailman illuusion. Lisäksi kulkijasta voisi tuntua liian intensiiviseltä suljetussa huoneessa jos esiintyjä ottaisi kulkijaan suoraan kontaktia, tai jos häntä osallistettaisiin yllättäen.

Kulkijan turvallisuuden tunnetta pohdin myös esiintyjän liikelaadun suuruuden ja intensiteetin kautta. Pohdin myös esiintyjän positiota tilassa suhteessa kulkijaan. Pyrin siihen, että esiintyjän liikerataa olisi helppo ennakoida, sillä koin kulkijan turvallisuuden tunteen jo suunnitteluvaiheessa erityisen tärkeäksi. Esiintyjän oli tärkeää aistia katsojan energiaa sekä sitä, onko kulkija riittävän etäällä ja näkeekö tämä esiintyjän, jotta esiintyjä voi kasvattaa liikelaatuaan.

Esiintyjä antoi tilaa katsojan henkilökohtaiselle tavalle kokea teos myös siten, että esiintyjä ei ollut niinkään teoksen sisällön liikkeellepaneva voima. Aluksi koin yksinkertaisimpana valintana sen, että huoneen tapahtumat olisivat pitkälti esiintyjävetoisia. Esimerkiksi valot, äänet ja jopa AR-sisältö olisivat voineet käynnistyä esiintyjän impulsseista sekä esiintyjän toiminnan ympärille kehitetystä draaman kaaresta. Päädyin kuitenkin immersiiivisyyden tukemisen vuoksi siihen ratkaisuun, että teoksen sisällön käynnistäjänä toimii kulkija.

Materiaalin tutkimisen kautta esiintyjän liikelaadusta muodostui hahmotelmia erilaisista olennoista, jotka elävät tilassa. Se vaikutti auttavan esiintyjää pysymään yhtenäisessä maailmassa sekä tuovan nukketeatterillisuutta liikelaatuun, kuten illuusion siitä, että jaloissa olevilla saappailla on oma tahto. Lisäksi hahmojen logiikka auttoi esiintyjää improvisoimaan, joka on usein tarpeellista immersiiivisessä esityksessä. Pyrin välttämään olento-ajatuksessa psykologiaa. Esiintyjän tärkeimpänä folkuksena oli toimia tilan elollistajana olemalla elävä osa installaatiota, jolloin tila toimi esiintyjän vastaanäyttelijänä. Lisäksi surrealistinen ja absurdi toiminta tilassa herätti kulkijan mielenkiintoa sekä tilan jännitettä.



Kuva 5. Esiintyjä Tuija Lappalainen täyttämässä saappaita vedellä. Kuva: Jesper Dolgov

Materiaalin tutkimisen kautta esiintyjälle valikoitui neljä erilaista liikelaadullista kokonaisuutta, joita hän toisti sekä varioi esityksissä. Syklinen liikemateriaali toimi mielestäni kulkijan uppoutumista helpottavana tekijänä etenkin tilanteissa, joissa huomiota piti jakaa kahden todellisuuden välillä. Syklisyys tapahtui myös *Huoneiden kirjan* kontekstissa, jossa huoneilla oli omia toistuvia sekä aikataulutettuja tapahtumia.

Liikkeellisten syklien rinnalla keskityin myös liikkeen rytmiin. Liikkeellinen rytmi määrää teoksen rytmin ja sen, missä tyylilajissa liikutaan. Halusin pyrkiä kontrasteihin, hienovaraisen komiikan ja tragedian vaihteluun sekä niiden molempien läsnäoloon. Kulkijapalautteen perusteella teos koettiin useimmissa tapauksissa toivomallani ristiriitaisella tavalla. Toisaalta se koettiin tunnistettavaksi ja mieleen saattoi tulla lapsuusmuistoja. Toisaalta tunnelma oli monien mielestä samaan aikaan arkitodellisuudesta irtaannuttava, karmiva, pelottava, sähköistynyt ja jännitteinen. Palautteissa ei kuitenkaan tuotu esiin, että pelottavuus oltaisiin koettu liiallisena tai epämiellyttävänä, vaan

pikemminkin kiehtovana. Koen, että esimerkiksi pelon tunteet ilmenevät, kun ihminen on tunnetasolla uppoutunut johonkin maailmaan tai tarinaan. Palautteissa korostui temaattisesti etenkin synkkiä ja surullisia tulkintoja, kuten lapsiperhearkeen hukkuminen, lapsuuden traumat, lapsen kuolema, keskenmeno tai lapsettomuus. Tulkinnat perustuivat etenkin installaation tyhjiin takkeihin ja saappaisiin, joiden sisällä virtasi vesi. Toisaalta temaattisesti tuotiin esiin myös leikkisyyttä. Esimerkiksi kun esiintyjä esiintyi tilan ulkopuolella, kulkijat usein kokivat esiintyjän liikehdinnän koomisena *Huoneiden kirjan* talon yleisen rytmin rikkojana.

5.2 Digitaalisen esityksen ja teknologian hyödyntäminen

Perusteluni käyttää AR-sisältöä liittyi osin yhteistyön mahdollisuuteen CTRL Reality Oy:n kanssa. Kuitenkin keskusteltuani AR:n toteutuksesta vastaavien Korkalaisen ja Westerholmin kanssa ymmärsin, että lisätty todellisuus sopi 26. *Lastenhuoneen* kontekstiin erinomaisesti ja että AR on mielenkiintoinen taiteellinen valinta etenkin immersiiivisen teoksen näkökulmasta. AR:n käytössä yhdistyi *Huoneiden kirja* -teoksen pelillisyyden ja leikillisyyden ajatus, jossa kulkija on osana teosta. AR:n käyttö ja sen sisällön suunnittelu ohjasi luonnostaan kulkijan kokemuksen äärelle, sillä kulkija oli se, joka AR-laitetta käytti. Kulkijapalautteen perusteella AR koettiin perustelluksi *Lastenhuone*-teoksessa, sillä lapset lisäävät todellisuuteen jatkuvasti omaa mielikuvitustaan. Lapsen maailmassa esimerkiksi lätäkkö voi olla valtameri. Samalla lisätty todellisuus toi teokseen taianomaisuutta.

Kuten jo aiemmin kerroin, AR:n käyttö esityksessä ei ollut minulle entuudestaan tuttua. Digitaalista esitystä tehdessä on hyvä aloittaa yksinkertaisesti alkeista, oli digitaalinen väline tai keino sitten entuudestaan tuttu tai ei. On hyvä pohtia ja tutustua teknisesti siihen, miten käytettävissä oleva väline tai alusta toimii, mitä sillä voi tehdä, miten sitä voi haastaa ja kuinka sen voi tuoda osaksi esitystä. Lisäksi on hyvä harkita, millainen vuorovaikuttamisen alusta käytettävissä oleva väline on, miten esiintyjä on suhteessa siihen ja sekä miten katsoja kokee esityksen. Näillä kaikilla on suhde toisiinsa ja ne ovat esityksen eri osia, joilla

voi operoida. (Oiva 2021.) Tekniikan kehittyessä ja jokaisen projektin ollessa erilainen, ensikertalaisen utelias katse auttaa kyseenalaistamaan ja avaamaan erilaisia mahdollisuuksia. Uskon, että 26. *Lastenhuone* -taiteelliselle prosessille oli eduksi, että minulla ei ollut taiteilijana kokemusta AR:stä. Lisäksi uskon olleen hyödyllistä, että teoksen työryhmässä oli vankkaa osaamista digitaalisista välineistä, mutta ei niinkään taideprojekteista. Äänisuunnittelija Atte Häkkisellä oli osaamista molemmista osa-alueista, joka oli sekin teokselle eduksi. Täydensimme työryhmänä toisiamme ja kykenimme ajattelemaan teosta sekä kulkijan kokemusta monesta eri näkökulmasta.

Aluksi keskityimme työryhmänä teoksen taiteelliseen ja sisällölliseen ideaan, tunnelmaan sekä keskeisiin elementteihin, jotta eri palasista koostuva teos saataisiin yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. Runoteksti oli lähtökohtana myös teknologian näkökulmasta. Minulle keskeisintä huoneen visuaalisessa sisällössä oli se, että halusin runon mukaisesti huoneessa satavan (”huoneessa on sade”) ja että huone täyttyisi lopulta vedestä.

Tämän jälkeen jaoimme työryhmänä visioita ja ideoita käytännön toteutukseen. Mikäli idea ei ollut toteutettavissa sellaisenaan, pyrimme löytämään mahdollisimman lähelle alperäisideaa tulevia ratkaisuja. Aluksi työryhmässä pohdittiin, onko lisätty todellisuus riittävä luomaan illuusion tilasta, joka täyttyy vedellä. Oma intuitioni ja kokemukseni visuaalisen teatterin osajana ei kuitenkaan tukenut tätä huolta. Illuusio voidaan luoda joskus myös pelkällä äänellä, liikkeellä tai valolla. Halusin ottaa riskin siitä, että lopputulos ei välttämättä olisi alkuperäisen idean kaltainen, ja että AR:n hyödyntämiselle pitäisi löytää yksinkertaisempia ratkaisuja. Mahdollisuuksia AR:n hyödyntämiselle olisi ollut lukemattomia. Esimerkiksi kulkijat olisivat voineet käyttää huoneessa omaa mobiililaitetta. Se olisi kuitenkin voinut olla immersiiivisyyden kannalta este, koska katsojan olisi pitänyt keskittyä teknisiin seikkoihin, kuten jonkin aplikaation lataamiseen. Lisäksi on haastavaa tai jopa mahdotonta saada toimimaan saman tasoista AR-sisältöä kaikissa laitteissa, eivätkä kaikki laitteet tue samoja teknisiä tarpeita. Päädyimme siis käyttämään yhtä tablettia, jota kaikki katsojat käyttivät, jotta lopputulos olisi tasokas. Yhtenä

ideana oli myös tallentaa esiintyjän liikemateriaalia ja tuoda AR-laitteelle esiintyjän virtuaalinen kopio. Esiintyjän ja AR-sisällön välille oli alunperin tarkoitus luoda vuorovaikutusta myös esimerkiksi siten, että AR:ssä tapahtuvat asiat, kuten veden jäätyminen olisi vaikuttanut esiintyjän liikemateriaaliin ja toisinpäin. Yhtenä ideana oli myös tukea viereistä huonetta AR:llä, missä kulkija astui kylmiön sisälle. Kulkijan avatessa oven seuraavaan huoneeseen, AR:ssä olisi tapahtunut lumipyry. Lisäksi haaveilin, että vesi olisi voinut myös tulvia ulos huoneesta samaisen oven kautta. Viimeisimpänä ja tärkeimpänä idena, josta piti luopua, oli AR-kohtauksen loppu, jonka oli tarkoitus päättyä tabletin näytölle ilmestyvällä animoidulla vesivauriolla. Immersiivisyyttä olisi voimistanut vielä tabletin värinä, joka ei tosin ollut käyttämällämme tabletilla mahdollista. Prosessin edetessä kuitenkin näin suuritöisiä yksityiskohtia oli pakko karsia, jotta kokonaisuus pysyisi eheänä, eikä huoneessa olisi liikaa koettavaa, sillä 26. *Lastehuone* oli yksi 64:n huoneen kokonaisuudesta.

Teoksen valmistusprosessin alussa kokeilin erilaisia Instagram-filttereitä, jotta ymmärtäisin mistä AR:ssä on kyse. Kokeilut auttoivat näkemään joitain peruselementtejä, joita on mahdollista toteuttaa. Havaitsin esimerkiksi, että filtrit toimivat parhaiten selkeissä yksityiskohdissa ja valoisassa ympäristössä. Kokeilun avulla näki myös selkeitä sudenkuoppia, joiden pohjalta keskustelin työryhmän kanssa. Esimerkiksi yhdessä filterissä veden pinnan alle ei ollut mahdollista nähdä eivätkä pinnan alle jääneet fyysisen tilan objektit näkyneet. Immersion kannalta näin tärkeänä, että fyysinen todellisuus ja toiminta näkyisi myös vedenpinnan alta, mukaan lukien kulkijan oma toiminta. Toiveeni oli kuitenkin Korkalaisen ja Westerholmin mukaan toteutettavissa.

Pääsimme tilaan vasta kesän alussa, jolloin aikaa tilassa ennen esityksiä oli melko vähän. Tästä syystä piti tehdä nopeita ratkaisuja esimerkiksi lisätyn todellisuuden suhteen, jotta Korkalainen ja Westerholm saisivat riittävästi aikaa toteutukselle. Koin tiiviin aikaraamin toisaalta palvelevan juuri tätä teosta. Se pakotti minut karsimaan ja säilyttämään vain niitä asioita, joita todella halusin tilassa säilyttää. Aluksi AR-laitteen kautta näkyi, että lattia lainehti vedestä. Kun kulkija astui tiettyyn kohtaan tilaa, huoneessa alkoi sataa ja vedenpinta alkoi

nousta nopeasti. Vesi aaltoili ja aaltoilu sekä sade voimistuivat vedenpinnan noustessa. AR-vedenpinnan pystyi läpäisemään esimerkiksi fyysiset asiat ja esineet, kuten kulkija pystyi upottamaan oman kätensä veden pinnan molemmin puolin asettamalla kätensä tabletin ruudun eteen. Tämä oli merkittävä yksityiskohta kokemuksen kannalta, sillä vesi näytti hyvin uskottavalta. Kokemusta voimisti vielä äänisuunnittelijan tekemä ääniefekti, joka kuulosti kuin kokijana plumpsautaisi itse veden alle. Lisäksi jos kulkija asetti AR-laitteen oikeaan kohtaan huonetta, hän saattoi nähdä uivan animoidun maitovalaan ja saappaat, jotka uivat karkuun kun kulkija käveli niiden lähelle.



Kuva 6. Animoidut saappaat lattiaan maalattujen saappaan jälkien päällä. Kuvakaappaus Timo Korkalaisen kuvaamasta videotallenteesta.

AR:n yksi funktio oli kulkijan reitin ohjaaminen tilassa ja tilasta poistumiseen. Siksi ilmastointikanavan alle, jossa AR-sisältö käynnistyi, lisättiin sekä fyysinen että virtuaalinen elementti. Maalasin lattiaan saappaan jäljet, joita AR-teknologia tarvitsi myös käynnistyäkseen ja paikantaakseen huoneen oikean kohdan. Saappaan jälkien päälle animoitiin virtuaaliset saappaat, joiden tarkoitus oli houkuttella kulkijaa lähestymään AR:n käynnistymisaluetta. Näin saimme myös yhdistettyä fyysistä ja virtuaalista todellisuutta yksinkertaisella keinolla sekä tuettua teoksen immersivistä kokonaisvaltaista maailmaa. Lopuksi, kun huone

oli täyttynyt virtuaalisesti vedellä, AR:ssä ei tapahtunut enää muutoksia, jotta kulkijalle oli selvää, että teos on siltä osin nähty.



Kuva 7. Kuvia esiintyjästä, joka näkyy lisätyssä todellisuudessa veden alla. Kuvakaappauksia Timo Korkalaisen kuvaamasta videotallenteesta.

Prosessin alusta asti halusimme työryhmänä yhdistää tekijöiden osaamista. Siksi synkronoimme äänet AR:n kanssa. Lisäksi halusimme hyödyntää AR:n mahdollisuuksia luoda interaktiota kulkijan ja teoksen välille. Merkittävin kulkijan impulssista juontuva tapahtuma oli, kun kulkija astui oikeaan kohtaan huonetta, AR:ssä alkoi virtuaalisen vedenpinnan nouseminen. Äänet synkronoitiin samaan hetkeen, jolloin ääninäyttelijän lukema runoteksti lähti käyntiin ja vesisateen kohina alkoi voimistumaan. Huoneessa oli jatkuva äänimaisema

tukemassa installaatiota myös silloin, kun AR ei ollut kulkijan koettavissa. Kulkijakokemusten mukaan äänimaisema voimisti kokemusta huoneen täyttymisestä vedellä.

Kun ääni oli synkronoitu AR:n kanssa, halusimme kokeilla samaa myös valoilla. Haaveena oli, että huoneen kaikki ominaisuudet olisi mahdollista kulkijan kokea yhtenäisenä tanssina, joka saisi kimmokkeensa kulkijan impulsseista käsin. Valon synkronoiminen AR:ään osoittautui kuitenkin teknisesti haasteelliseksi toteuttaa. Tekniset haasteet liittyivät käyttöjärjestelmien ja laitteistojen yhteensopimattomuuteen. Tästä syystä meinasimme päätyä vain yhteen muuttumattomaan valotilanteeseen, mutta lopulta asia saatiin ratkaistua ennen esityksiä. Teknisesti tämä tapahtui siten, että AR-sovellus Unity kommunikoi langattomasti internet-yhteydellä ääni- ja valotilanteita ajavien ohjelmien kautta. Äänissä käytettiin SuperCollider- nimistä ja valoissa QLC++ -nimistä ohjelmaa. Lopputuloksena oli kolmen eri valotilanteen dramaturgia, joka aktivoitui AR-tabletin kautta. Aluksi oli sinertävä valotilanne, joka oli päällä ennen AR:n käynnistämää vedenpinnan nousua sekä ääniteosta. Perusvalotilanne oli huoneessa myös silloin, kun AR ei ollut koettavissa. Toinen valotilanne tapahtui ääniteoksen puolivälissä, jolloin valojen väri muuttui tummemman siniseksi. Ääniteoksen lopulla valot muuttuivat vaaleanpunaisiksi.

Lisäsin lopuksi oman valollisen lisän kaapissa olevaan pieneen installaatioon, jonne upotin liiketunnistimella syttyvän valon. Liiketunnistin toi mielestäni lisää tunnetta siitä, että kulkijan löytämisellä ja teoilla oli merkitys. Kaappiin oli myös upotettu kaiutin ja oma äänimaisema.

Pieniä teknisiä ongelmia oli esityksissä jonkin verran. Ongelmat olivat ratkottavissa, mutta toisinaan ne keskeyttivät AR:n käytön. Onneksi huone oli rakennettu niin, että poikkeustapauksissa se toimi myös pelkästään installaation ja äänimaiseman kannattelemana.

5.3 Kulkijan kokemus ja ohjeistus

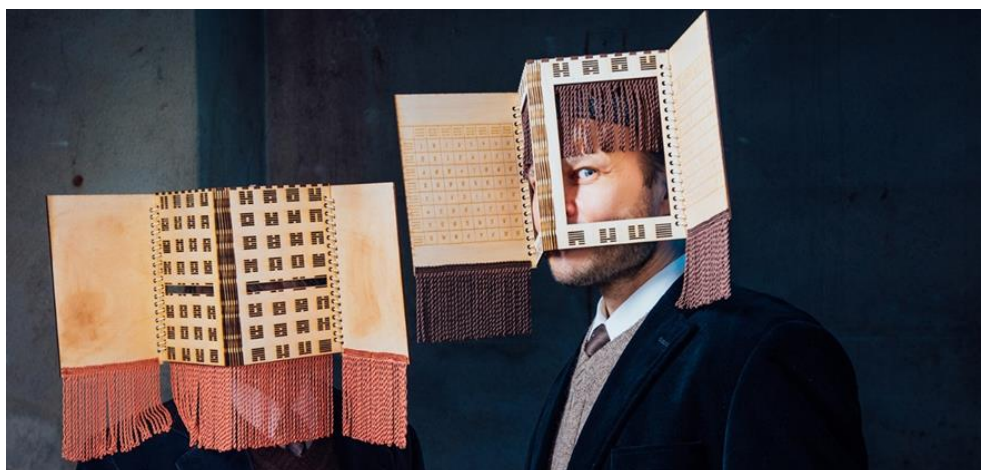
Immersiivistä teosta suunnitellessa on erityisen tärkeää, että tekijä kokeilee itse katsojan olosuhdetta ja asettuu tämän asemaan (Oiva, 2021). Kokeilin itse huonetta ja sen ominaisuuksia prosessin aikana. Oman kokemukseni lisäksi huoneessa kävi koekulkijoita ja *Huoneiden kirjan* taiteilijoita, joilta sain palautetta taiteellisen työni tueksi. Lisäksi ehdin saamaan ensimmäisistä esityksistä palautetta muutamilta kulkijoilta, jotka saivat kokea teoksen valmiina.

Immersiivisyyttä tukee myös se, että luo yleisölle samat olosuhteet kuin esiintyjällä samassa tilassa. Ratkaisin asian luottaen kulkijan omaaloitteisuuteen lattialla olevilla saappailla, joita kulkijoiden oli mahdollista pukea ylleen. Heitä ei tähän erikseen ohjeistettu. Omaehtoisuus osoittautui kannattavaksi valinnaksi, sillä monet pukivat saappaita ylleen. He saattoivat jopa astua saappaat jaloissaan vesiastioihin sekä leikkiä vedellä.

Immersiivisessä esityksessä on tärkeää panostaa myös katsojan ohjeistukseen. *Huoneiden kirjassa* lipun ostaneille lähetettiin ennen esitystä yleisiä käytännön ohjeita talossa vierailusta. Kulkijan kokemus ja immerssiivisyys otettiin huomioon myös esityksen rakenteessa. Susiluodon kirjan kehyskertomuksessa tyttö kysyy huoneilta kysymyksiä ja heittää kolikkoa: ”tyttö kävelee tuulenpuhkomaan taloon, löytää vanhan taulukon, se ei ole kirjoitusta, vaan merkkejä ... hän ei tiedä, miten edetä talossa ... hän heittää hopeista kolikkoa ...”. (Susiluoto 2003, 5). Kirjan mukaisesti esityksen alussa kulkija esitti heittäessään kolikkoa omaan elämäänsä kytkeytyvän kysymyksen. Kolikkoa heittämällä kulkija valitsi itselleen huoneen, joka vastasi kysymykseen. Kulkijan etsiessä huonetta, hänen eteensä tuli myös erilaisia kutsuja, jotka saattoivat viedä hänet poikkeamaan suoralta reitiltä. Jokainen kulkija koki *Huoneiden kirja* -teoksen eri tavalla ja aivan omassa järjestyksessään, jolloin yksikään kulkijakokemus ei ole samanlainen. (Rajala 2019.)

Huoneiden kirja -esityksen talo piti sisällään 64 huonetta eli yhtä monta kuin heksagrammi-merkkejä kirjan alussa olevassa taulukossa. Jokainen heksagrammi merkitsi yhtä runoa. Heksagrammit ovat saaneet inspiraationsa

runokirjaan muinaisesta kiinalaisesta *I-Ching* -taulukosta ja kolikkoon perustuvasta ennustusmenetelmästä (Luoma & Tainio 2020). Kulkija heitti kolikolla heksagrammien viivastoja opastettuna. Opastajina toimi esityksen alussa kirjan inspiroimana Vanha taulukko -hahmoja, jotka lukivat katkelman kirjasta ja auttoi kulkijan matkansa alkuun.



Kuva 8. Huoneiden kirja -esityksen Vanhat taulukot. Kuva: Jesper Dolgov

Oppaina oli myös Hovimestari-hahmoja, jotka oli merkitty puvustuksella. Kulkija sai kysyä heiltä tarvittaessa apua. Hovimestarit antoivat kulkijoiden mukaan talon kartan sekä kulkijan olkalaukun, joka sisälsi esitykseen nivoutuvia yksityiskohtia, kuten kynän ja sulkia.

Pyrin pitämään hovimestarin ohjeet kulkijalle 26. *Lastenhuoneessa* mahdollisimman selkeinä ja lyhyinä. Näin erillisen ohjeistuksen tarpeellisenä etenkin AR:n takia. Aluksi hovimestari antoi kulkijalle tabletin käteen, jonka kautta kulkija katsoi AR-sisältöä. Tabletista hän käytti ilmaisua ”ikkuna toiseen maailmaan”. Hän kertoi kulkijalle, ettei tämän tarvitse osata mitään, vaan vain katsoa annetun ikkunan läpi. Hovimestari ohjasi myös huoneen turvallisuusasioissa. Lopuksi hän neuvoi jättämään tabletin sille merkitylle paikalle ja suositteli poistumaan huoneen perällä olevasta ovesta. Ohjeistus tapahtui huoneen ulkopuolelta, jotta se ei rikkoisi kulkijan immerssiivistä kokemusta huoneen sisällä.

Tilassa oli kaksi kulkureittiä. Ruuhkien välttämiseksi ja selkeyden vuoksi ratkaisin kulkijan reitin tilassa siten, että toisesta ovesta pääsi vain sisään ja toisesta ulos. Vesiastiat olivat myös ohjaamassa kulkijan reittiä huoneessa. Pyrin ripottelemaan lattialle vesiastioita siten, että katsoja todennäköisemmin ajautuisi ilmastointikanavan alle, jossa runo-ääniteos sekä lisätyn todellisuuden isoin osuus käynnistyisi.

Kulkijalle annettiin myös visuaalisia ja äänellisiä vihjeitä, miten edetä huoneessa. Vihjeitä olivat esimerkiksi lattiaan maalatut kengänjäljet sekä kaapista kuuluva ääni. Lisäksi koekulkijoiden kokemusten perusteella tarvittiin ohjekylttejä. Toisen kulkureitin ovesta luki "Ei sisäänpääsyä", jotta kulkijat osaisivat kulkea oikeasta ovesta sisään. Saman oven sisäpuolella oli kyltti "Sulje ovi perässäsi", jotta huoneen voisi nähdä vain sisään astuessaan. Sisäänkäyntiovella oli pääasiassa hovimestari. Kun hovimestari ei ollut ovella, oli huoneeseen vapaa pääsy samasta ovesta. Hovimestarin mennessä valmistelemaan huoneen sisälle AR-tabletti uudelleen jokaisen kulkijan jälkeen, oli ovella kyltti "Odota hovimestaria", jolloin kulkija ei näkisi teknistä valmistelua. Huoneen tiskipöydällä oli kyltti "Jätä tabletti tähän", jotta kulkija ei jättäisi laitetta esimerkiksi vesiastioiden lähelle. Koekulkijoiden käytyä tilassa selvisi, etteivät he löytäneet kaapissa olevaa pientä installaatiota ilman ohjetta. Kiinnitin kaapin oveen "Saa avata" -kyltin. Kaikkien *Huoneiden kirjan* huoneiden ovella oli myös valotaulut, jossa oli huoneen numero sekä kyltti, josta huoneen runon voi lukea.

Joillekin kulkijoille oli hämmentävää, milloin esitys yhden huoneen osalta oli ohi. Esityksen sujumuuden kannalta oli tehtävä ratkaisuja, jotka ohjaisivat kulkijaa myös poistumaan tilasta. Immersion vuoksi halusin kuitenkin, että teos ohjaisi mahdollisimman hienovaraisesti kulkijan poistumaan omaan tahtiin. Ohjaamisen olisi voinut ratkaista esimerkiksi dramaturgisesti. Itse päädyin kuitenkin siihen, että esiintyjälle ei niinkään ollut selkeää alkua ja loppua, mutta AR:ssä taas oli. Tämä johtui siitä, että AR houkutteli ihmistä jäämään tutkimaan huonetta usein pidemmiksi ajoiksi, joten oli tärkeää, että sen sisältö ohjasi kulkijaa siirtymään eteenpäin.

5.4 Virtuaalinen ja fyysinen näyttämö

Digitaaliset esitykset ovat usein immerstiivisten esitysten tavoin tilalähtöisiä. Tilalähtöisyys voi tarkoittaa digitaalisen esityksen kontekstissa sitä alustaa, jolla operoidaan. Esimerkiksi jos käytetään Zoom-alustaa, esitys tapahtuu siinä tilassa ja se suunnitellaan tilan ehdoilla. (Oiva 2021.) Erilaisten tilojen ja näyttämöiden ja sitä kautta erilaisen yleisösuhteen luominen on usein lähtökohtana digitaaliselle esitykselle. Näyttämöiden näkökulmasta 26. *Lastenhuone* -teoksessa tarkoituksena oli hyödyntää sekä fyysistä että digitaalista näyttämöä ja niiden yhdistämistä sekä luoda niiden avulla yhtenäinen oma maailmansa, johon kulkijalla on mahdollisuus matalakynnyksisesti osallistua.

Kuten jo edellisessä luvussa kerroin, huoneen 26. ohjeistuksessa kulkijan käytössä olleesta tabletista puhuttiin ikkunana toiseen maailmaan. Se ohjasi kulkijaa lähtökohtaisesti ajattelemaan tablettia muuna kuin tavanomaisena laitteena. Ikkuna-ajatus loi myös eri todellisuuden lisäksi erilaisen ajallisen ulottuvuuden. Digitaaliset esitykset sekä immerstiiviset esitykset usein rikkovat ajan ja paikan käsitettä sekä yhdistävät niitä uusiin muotoihin (Haapa 2021a). Dixonin (2007, 336) mukaan digitaalisissa esityksissä voidaan tutkia ajan ja paikan käsitettä. Digitaalisissa teatteriesityksissä jotkut käyttävät näyttötillaa korostamaan eroa näyttämön ja ruudun suhteellisten aikojen ja tilojen välillä. Toiset yrittävät yhdistää ne luomaan illusion yhtenäisestä ajasta ja tilasta. (Dixon 2007, 336.) Teosta suunniteltaessa pohdin, että kulkija voi tulkita teoksen sisällöllisesti kummallakin tavalla. Toisaalta voi tulkita tabletista näkyvän virtuaalisen todellisuuden tapahtuvan ajallisesti eri ulottuvuudessa, jolloin tabletti oli ikkuna esimerkiksi tulevaisuuteen. Toisaalta taas voi tulkita esimerkiksi niin, että virtuaaliset ja fyysiset asiat tapahtuvat samassa tilassa ja ajassa, virtuaalinen vesi vain täyttää huoneen eri todellisuudessa esimerkiksi esiintyjän hahmon tai huoneen sisäisessä todellisuudessa tai emotiossa.

26. *Lastenhuone* -teoksen prosessin alussa koin ajatuksen kahden näyttämön, virtuaalisen ja fyysisen, yhdistämisen ongelmalliseksi, ja pohdin pitkään eri vaihtoehtoja, kuinka se voisi olla mahdollista. Pohdin erilaisia ratkaisuja näyttämöiden väliseen vuorotteluun ja fokuksen siirtämiseen. Ratkaisuna olisi voinut olla esimerkiksi se, että siirtymät olisivat tapahtuneet esiintyjävetoisesti sekä dramaturgian avulla. Uhkana koin, että kulkijan kokemus olisi sekava, eikä kulkijan olisi mahdollista keskittyä teokseen kokonaisuutena.

Prosessin edetessä huomasin, että moniin asioihin oli tämän teoksen kontekstissa vaikea vaikuttaa. Esitysiltojen pituuden vuoksi sekä esiintyjä että AR:n käyttöä ohjeistanut hovimestari tarvitsivat taukoja, jonka vuoksi AR-sisältö ja esiintyjä eivät olleet paikalla esityksissä kuin hetkittäin. Lisäksi kulkija teki lopulta tilassa omat henkilökohtaiset valintansa. Oli siis selvää, että teos ja sitä kokemaan tulleet kulkijat elivät omaa alati muuttuvaa elämäänsä tilassa jokaisena iltana. Päätin lopulta luottaa jokaisen huoneen palasen omaan ilmaisuvoimaan ja aikataulutettuun struktuuriin, joka jo osaltaan vaikutti näyttämöiden väliseen dynamiikkaan.

Haastavimpana koin teoksen hetket, jolloin esiintyjä esiintyi samanaikaisesti, kun kulkijalla oli tabletti kädessään. Ohjeistin esiintyjää tiputtamaan hieman liike-energiaa, jotta kulkijalle jäisi tilaa siirtää katsettaan rauhassa huoneen fyysisen näyttämön ja virtuaalisen näyttämön välillä. Sain kuitenkin lähes poikkeuksetta palautetta, että huoneen täytyminen vedellä tuntui todelta. Ainoatakaan palautetta ei tullut siitä, että tabletin läpi katsominen olisi rikkonut kokemusta, tai hankaloittanut huoneen kokonaisvaltaista kokemista. Suurin osa palautteista oli tunnekokemuksellisia. Tunnekokemusten saaminen palautteissa vahvisti ajatustani näyttämöiden toimivuudesta simultaanisesti tukien toisiaan ja auttaen kokijaa oppoamaan erilaiseen todellisuuteen. Monet kokivat esimerkiksi vedenpinnan nousun voimakkaana tai pelottavana, yksi jopa lohdullisena. Kulkijan kokemusta ja illuusiota huoneen täyttymisestä vedellä oli voimistanut palautteen perusteella se, kun esiintyjä kaatoi vettä astiaan samaan aikaan kun AR:ssä vedenpinta nousi. Jotkut kulkijat kuvasivat teoksen irtaannuttavan arkitodellisuudesta. Yhdessä palautteessa tuotiin kuitenkin esiin, että

tapahtumien seuraaminen tabletilla vei fokusta huoneen ääniteoksessa kuuluvalta runotekstillä. Runoteksti oli onneksi luettavissa huoneen ovella, mutta teksti oli tärkeä osa myös äänisuunnittelua. Tästä syystä olisi voinut pohtia esimerkiksi visuaalisen sisällön yksinkertaistamista tai jonkinlaista vuorottelua vedenpinnan nousun ja äänen välillä.

5.5 Dramaturgia

Esityksen dramaturgia tarkoittaa järjestystä, jossa esityksen tapahtumat kerrotaan katsojalle (Sippola 2016, 26). Rajala kertoi *Huoneiden kirjan* dramaturgian olevan assosiativista, jolloin kulkijalla säilyy yksilöllinen vapaus luoda omia assosiaatioitaan teosten välille. *Huoneiden kirja* -teoksessa dramaturgia edusti pirstaleista tai palasista koostuvaa dramaturgiaa, jonka kaikkia osia jokaisen kulkijan ei ollut mahdollista nähdä. Jokaisella palalla eli teoksella on jokin alku- tai loppupiste, johon vaikuttaa kulkijan valitsema reitti talon sisällä. (Rajala 2021b.)

Olin prosessin alusta asti pohtinut sitä, miten toteutan teoksen dramaturgian, osana suuren esityksen kokonaisuutta. Dramaturgian olisi voinut toteuttaa siten, että teoksessa olisi ollut yksi kaari, joka olisi toistanut itseään ja sillä olisi ollut tietty kesto. Ratkaisin teoksen dramaturgisesti siten, että se koostui erilaisista palasista, joilla oli omat kaarensa. Palaset koostuivat AR-sisällöstä sekä esiintyjän vaihtelevista liikekokonaisuuksista. Ne limittyivät osittain toisiinsa, mutta ne tapahtuivat myös itsenäisinä osinaan. Palaset myös muuntautuivat tilassa esimerkiksi esiintyjän improvisaation kautta. Teoksen eri osat aikataulutettiin tietyssä järjestyksessä tapahtuvaksi kokonaisuudeksi. Päädyin tähän ratkaisuun siksi, että se tuki mielestäni *Huoneiden kirjan* esitystä paremmin, jolloin kulkija voi valita itse teoksen keston eli kuinka pitkän ajan hän huoneessa viettää.

5.6 Ympäröivät huoneet

Huoneiden kirjassa pyrittiin tekemään erilaisia linkkejä huoneiden välille. Tämä tapahtui esimerkiksi siten, että jonkin huoneen kautta pääsi vain seuraavaan huoneeseen, jolloin kulkija pääsi hetkeksi teosten väliseen ketjuun. Kulkija saattoi saada esityksen aikana jonkin vihjeen, joka vei kulkijan jonkin teoksen äärelle. Näin kulkija sai talossa omia henkilökohtaisia reittejä ja merkityksellisiä teosten jatkumoa. (Rajala, 2021a.) 26. *Lastenhuone* oli eräänlainen läpikulkuhuone, johon kulkija astui toisesta ovesta sisään ja poistui huoneen perällä olevasta ovesta. Poistuttuaan kulkija päätyi seuraavaan kolmen huoneen ketjuun, joiden kautta pääsi takaisin samalle käytävälle, josta hän oli alunperin huoneeseen astunut. Huoneiden linkittyminen toisiinsa tuki koko esityksen upottavuutta.

Huoneiden kirjan muut huoneet, joita erityisesti pohdin teosta tehdessä, oli 26. *Lastenhuonetta* ympäröivät huoneet. Huoneet olivat 17. *Keittiö ja kuusi leivinuunia*, 8. *Hirsisauna*, 51. *Observatorio* sekä 32. *Huone kalojen merkeissä*. Huoneessa 17. oli entinen baaritiski, joka oli rakennettu leipomoksi, jossa leivottiin oikeaa leipää, ja leipurit lauloivat kuorona. Huoneen 17. kohdalla pohdin sitä, että häiritsisikö 26. *Lastenhuoneen* äänimaisema heidän lauluaan ja toisinpäin. Kuitenkin huoneen 26. äänimaisema, vedensolina sekä ilmastointikanavien humina aiheuttivat sen, ettei ääni vuotanut kummallekaan puolelle ovien ollessa kiinni. Aluksi pohdin, että miten saisin linkitettyä jotakin yksityiskohtaa huoneen 17. ja 26. välille. Luontevaa linkkiä ei kuitenkaan löytynyt. Lopulta, kun huoneet olivat konkreettisesti elossa ensimmäiselle koeyleisölle, havaitsin huoneiden välisen linkin. Linkki teosten välillä oli niiden välinen kontrasti. Kuorolaulu ja leivonta oli hyväntuulista ja tunnelma levollinen. Huone tuki 26. *Lastenhuoneen* omaa maailmaa olemalla tunnelmaltaan täysin erilainen. Koekatsojien palautteen mukaan, astuessaan huoneeseen 26. tuntui kuin olisi siirtynyt toiseen maailmaan. Koen, että tämä oli teokseen uppoutumisen kannalta merkityksellinen aspekti.

Huone 8. oli huone, johon kulkija astui 26. *Lastenhuone* -teoksen jälkeen. Huone oli kuin saunan pukuhuone, ja sen perällä oli kylmiö, jonka sisällä oli pieni hirsisauna sekä runo kuultavana kuulokkeista. Tämä huone istui ikään kuin itsestään oman teokseni pariaksi. Osittain siksi, että huone oli todellisuudessa yksi iso suurtalouskeittiö, joka oli jaettu kahtia rakentamalla huoneiden väliin väliseinän. Seinä oli naamioitu kaakeleilla ja ovella siten kuin seinä olisi aina ollut kyseisellä paikalla. Lisäksi huoneen 26. keskeisenä elementtinä oli ylitsepursuava vesi, joten tuntui luontevalta, että sitä seurasi hiljainen saunan eteinen, jossa kuivatella. Lisäsin huoneen ovelle kynnyksen, jossa katsoja saattoi konkreettisesti kuivata kenkäänsä astuessaan seuraavaan huoneeseen, sillä huoneeni lattialla oli usein vettä.

Huone 51. oli huoneen 26. viereisen aulan yksi ikkuna. Ikkunaan oli rakennettu pyöreään muotoinen aukko, josta näki talon pihalle. Pyöreä ikkuna-aukko assosioitui huoneen 26. sisäänkäyntioivessa olleeseen pyöreään ikkunaan. Huoneen 51. ikkunasta näki kaksi kertaa illassa *Huoneiden kirjan* isoimman joukkokohtauksen, jossa esiintyi suuri maitovalasnukke. Maitovalas otettiin mukaan AR:ään siten, että kun kulkija katsoi padin läpi huoneen sisäpuolelta pyöreään ikkuna-aukkoon, hän saattoi nähdä siellä uiskentelevan animoidun maitovalaan. Lisäksi esiintyjän puvustuksen inspiraationa oli valas. Esiintyjällä oli päällään harmaa suuri sadetakki, jossa oli lähes kasvot peittävä huppu. Huppu muutti pään muotoa valaan kaltaiseksi. Takin selkämyksessä oli reikä, josta pilkisti pieni saapas, kuin evä. Takin liepeet oli laitettu alhaalta hieman suppuun, jolloin helmasta muodostui ikään kuin pyrstö. Jaloissaan esiintyjällä oli valkoiset kurahousut, jotka olivat kuin valaan vatsa. Lisäksi hänellä oli käytössään useita saappaita, myös käsissään, jolloin käsistä ja jaloista tulivat evien kaltaiset. Sadevarusteiden kumisuus sopi mielestäni hyvin imitoimaan valaan nahkaa.

Huonessa 32., joka sijaitsi myös aulatilassa huoneen 26. vieressä, roikkui katosta muoviset hupulliset haalarit sekä muovipusseja. Muutaman kerran illassa muovihaalareissa kävi esiintymässä Aurinkobaletin tanssijoita. Tämän

huoneen materiaalit, akvaariomaisuus ja tanssillisuus sopivat hyvin huoneen 26. kanssa ja huone 32. olikin kuin sisarhuone.

Huoneiden kirja -teoksessa oli joitakin esiintyjä, jotka vaelsivat ympäri taloa. Heitä kutsuttiin nomadeiksi. Jokaisella nomadilla oli yksilöllinen tapa toimia talossa ja suhteessa esimerkiksi kulkijoihin. Heille annettiin tiedoksi myös erilaisia yksityiskohtia teoksista, joita he saivat hyödyntää, jotta huoneiden välille syntyisi lisää linkkejä. Oman huoneeni tapauksessa heillä oli mahdollisuus käydä manipuloimassa huoneeseen rakennetun seinän huoneen 8. puolella sijaitsevaa hanaa, jolloin huoneen sisäpuolella alkoi valua vettä seinään kiinnitetystä saappaasta.

Alkuperäisteoksen mukaisesti vesi oli elementtinä monissa huoneissa. Tämä loi orgaanisia huoneiden välisyyksiä ja yhtenäisti tunnelmaa kuin itsestään. Löysin esimerkiksi yhdestä huoneesta esitysten ollessa jo käynnissä väärinpäin olevan sateenvarjon, jollainen oli myös 26. *Lastenhuone* -teoksessa. Aurinkobaletin tanssijoilla oli myös ulkotiloissa yllään samanlaisia sadetakkeja, joita käytin teoksen installaatioissa.

6 Pohdinta

Opinnäytetyön aiheen rajaaminen oli haastavaa. Vaikka tavoitteena ja punaisena lankana oli tarkastella teoksen suunnitteluprosessin sekä toteutuksen läpi immerstiivisen katsojakokemuksen mahdollistamista, oli kuitenkin selvää, että teoksen taiteelliset keinot piti purkaa ja taustoittaa hyvin. Digitaalisista esityksistä ja nykynukketeatterista on toistaiseksi kirjoitettu Suomessa vähän. AR:ää on hyödynnetty Suomessa taiteen kentällä vähän. Kunkin taiteellisen keinon käsittely jäi pintapuoliseksi, mutta peruskäsitteitä ja ilmiöitä toin esiin mahdollisimman kattavasti. Opinnäytetyön tarkoitus oli pohjata käytännön työn kehittämishankkeeseen ja siksi tilaa piti jäädä myös työpäiväkirjan purkamiselle, palautteelle ja reflektoinnille.

Prosessin antoisin ja opettavaisin osuus oli teknologian hyödyntäminen immerstiivisessä teoksessa. En ole lähtökohtaisesti ollut kiinnostunut teknologiasta ja digitaalisuudesta. Halusin kehittää ja haastaa itseäni taiteilijana. Sitä kautta voi löytää jotain uutta omaan taiteeseen, jota ei ole osannut edes kuvitella. Uusista opituista keinoista voi tulla lopulta oleellinen osa omaa taiteilijuutta. Ajattelen, että on tärkeää ottaa haltuun erilaisia välineitä etenkin tällaisena aikana, jolloin digitaalisuus on olennainen osa elämäämme. Usein ihmiset suhtautuvat epäluuloisesti teknologian käyttöön esityksissä. Ihmisillä on pelko ottaa haltuun laitteita, jotka kuitenkin ovat oleellinen osa arkipäivää, niitä on kaikkialla, ne ovat ihmiset tekemiä ja ne säätelevät ihmisten elämää. Teknologia luo sisältöjä ja väitteitä maailmaan, mikä on tuskin katoamassa. Tämän vuoksi taiteilijan on syytä pohtia millaisen suhteen teknologiaan haluaa luoda ja miksi. (Oiva 2021.) Sisällyttämällä digitaalista mediaa taiteellisen prosessin kysymyksen äärelle, voimme taiteilijoina ottaa omistajuuden teknologiasta (Masura 2020, 227).

Kaiken teatterin ei tietenkään tarvitse olla digitaalista. Teatterissa on kyse ilmaisullisista luovista teoista ja mielikuvituksen toteuttamisesta. Taiteilijan tulisi käyttää niitä työkaluja, jotka auttavat saavuttamaan heidän visioitaan ja visioida uudelleen työn edetessä. Monipuolisen taiteellisen työkalupakin sivuuttaminen

tarkoittaa itsensä, yleisön ja itse taiteellisen työn köyhdyttämistä. Masura (2020, 279) kertoo mieluummin näkevänsä produktion epäonnistuvan teknologiaa hyödyntäessään kuin ettei sitä olisi koskaan edes harkittu yhtenä vaihtoehtona. Taiteilijan tulisi maalata niillä pensseleillä ja väreillä, jotka häntä ja hänen yleisöään puhuttelevat. (Masura 2020, 279.)

Digitaalinen esitys yhdistää sen historiallisissa merkityksissä ja muodoissaan niitä asioita, joita koen olevan oman taiteilijuuteni ytimessä. Digitaalisten esitysten estetiikka linkittyy vahvasti 1920-luvun alusta asti surrealismiin, eri todellisuuksilla leikkimiseen ja sitä kautta yleisesti leikkisyyteen taiteen tekemisessä. Koen, että se liittyy osaltaan nukketeatterilliseen ajatteluun sekä omaan taiteelliseen ajatteluuni. Nykynukketeatterissa minua inspiroi erityisesti sen rohkeus, leikkisyys, lukuisat mahdollisuudet ja fysiikan lakeja rikkovat ulottuvuudet. Tämä taianomaisuus ja kyky tarttua uusiin tekemisen tapoihin rohkeasti tuntuu piilevän myös digitaalisten esitysten sydämessä.

Prosessin aikana havaitsin, miten AR voi tukea nykynukketeatterillisuutta ja toisinpäin. Niiden taiteelliset lähtökohdat lepäävät samalla alustalla. Vain mielikuvitus on rajana ja maaginen fantasiamaailma voi herätä niiden avulla henkiin. Lisäksi tilälähtöisyys on selkeä yhtymäkohta, joka yhdistää AR:ää ja nykynukketeatteria. AR-sisältö toteutetaan tiettyyn tilaan ja nykynukketeatterissa tila on keskeinen taiteellinen materiaali ja lähtökohta. Tilälähtöisyys on myös immerstiivisen kokemuksen ytimessä.

Se miten immerstiivinen kokemus mahdollistetaan katsojalle on näkemykseni mukaan hyvin teoskohtaista. Immerstiivinen kokemus suunnitellaan teoksen sisään ja teoksen lähtökohdista. Suunnitteluvaiheessa on siis tärkeää pohtia esimerkiksi, mikä on teoksen tapa kommunikoida yleisön kanssa? Millaisilla keinoilla katsojan voi upottaa tarinan ja teoksen sisään? Kuinka sen voisi toteuttaa moniaistisesti siten, että hyödyntää teoksen yksityiskohtia, lähtökohtia ja tarinaa?

Mielestäni on myös tärkeää tiedostaa millaisia taiteellisia keinoja immersiota luodessa käytetään. Taiteelliset keinot voidaan nähdä myös eräänlaisina

immersiivisen kokemuksen välineinä ja mahdollistajina. Taiteellisten keinojen valinta tapahtuu usein teos edellä. Se voi myös tapahtua siitä näkökulmasta, että tiettyjä keinoja haluaa sekä valitsee käyttää ensin ja valjastaa ne sitten teoksen palvelukseen. Uskon, että jokaisella taiteellisella keinolla on omat vahvuutensa immersion luomisessa. Jokainen taiteilija löytää niistä omat tapansa hyödyntää niiden vahvuuksia.

Merkittävintä 26. *Lastenhuone* -teoksen taiteellisessa prosessissa oli esimerkiksi nykynukketeatterin näkökulmasta se, kuinka immersiota voi luoda nukketeatterillisella ajattelulla herättämällä tilan eloon. Havaitsin installaatiota tehdessä kuinka tilan voi herättää eloon myös ilman esiintyjää esimerkiksi hyödyntämällä virtaavaa vettä. Esiintyjän läsnäollessa nukketeatterillinen ajattelu nousi jälleen uudelle tasolle, ja katsojat saivat kokea ympärillään rakentuvan huoneen elävänä monin eri tavoin esitysillan aikana.

Digitaalisia keinoja hyödynnettäessä merkittävintä immersion kannalta oli mielestäni se, kuinka ne tukivat teoksen levittäytymistä joka puolelle huonetta, esimerkiksi äänimaiseman, valon ja AR:n synkronoitumisen myötä. Digitaaliset keinot myös vuorovaikuttivat katsojan kanssa, sillä ne reagoivat katsojan kulkuun huoneessa. Lisäksi digitaaliset keinot mahdollistivat teoksen levittäytymisen huoneen ulkopuolelle virtuaaliseen maailmaan eli tabletissa näkyvään tilaan. Koekatsojien ja omien kokemusteni perusteella tabletin käyttö ei irrottanut teoksen tunnelmasta vaan voimisti fyysisiä kokemuksia sekä tunnekokemuksia.

Tärkeää taiteellisten keinojen hyödyntämisessä tai valikoimisessa immersivistä teosta tehdessä on se, miten keinot tukevat toinen toistaan. Esimerkiksi nykynukketeatterissa on tyypillistä, että teoksia tehdään monitaiteisesti ja se on lähes aina itsellenikin ominainen tapa työskennellä. Digitaalisia esityksiä ja nykynukketeatteria yhdistää etenkin tila- ja materiaalilähtöisyys. Nykynukketeatterissa tila voi olla esimerkiksi konkreettinen huone tai vaikkapa esiintyjän iho. Materiaali saattaa olla vesi tai jokin konkreettinen esine. Digitaalisissa esityksissä tila voi olla jokin alusta, virtuaalinen todellisuus tai

laite. Materiaalina voi esiintyä tilan tai laitteen ominaisuus, toiminto tai vaikka jokin ilmiö.

Nykyteatterin ja AR:n yhtäläisyydet löytyivät taiteellisen prosessin aikana lopulta hyvin orgaanisesti, sillä niissä piilee samoja lainalaisuuksia. Molemmissa keskeistä on elollistaa tilaa ja tilan sisään fyysisesti mahdollisia asioita, luoda taianomaisuutta sekä irrottaa arkitodellisuudesta. Juuri nämä seikat tekevät niistä mielestäni erityisen hyviä keinoja upottaa katsoja teoksen maailmaan.

Lopulta keskeisimmässä osassa immerstiivisen kokemuksen luomisessa on itse esityksen tai teoksen katsoja. Immersio on henkilökohtainen tapahtuma, jota voi avustaa tietoisesti. Uppoutuminen tapahtuu kuitenkin lopulta katsojan omassa henkilökohtaisessa maailmassa ja hetkessä. Se voi olla ajoittaista ja on usein alisteinen häiriötekijöille, triggerille sekä tunnemaailmalle. Teoksen suunnitteluvaiheessa on hyvä keskustella ja kokeilla erilaisten ihmisten kanssa ideoitaan. Toteutusvaiheessa koekatsojat ja palaute ovat ensiarvoisen tärkeitä. Huomasin myös omassa prosessissani, kuinka tärkeää oli itse kokea teos, mielellään useita kertoja. *Huoneiden kirjan* kontekstissa valtava monimutkainen verkko teoksia ja niiden tekoprosesseja kuitenkin aiheutti haasteita ajan riittämiselle ja tästä syystä koin itse teokseni kokonaisuudessaan vasta viime metreillä. Siksi koekatsojien kokemukset nousivat erityisen merkityksellisiksi. Ajattelen, että toisaalta tämä oli minulle lahja, sillä en voinut sokeasti luottaa omaan kokemukseeni, vaan minun oli kehitettävä teosta juuri toisten ihmisten eli koekatsojien palautteesta käsin.

Uppoutumista voi tapahtua monilla eri tavoilla, eikä katsoja välttämättä osaa edes sanoittaa kokemaansa. Voisi karkeasti väittää, että uppoutuminen teokseen on tapahtunut, mikäli katsoja on kokenut tunnetasolla ja kehollisesti ympäröivän tilan sekä kokenut jollain tavalla irrottautuvansa hetkeksikin toiseen maailmaan. Maailmaan, jossa piilee jotakin erityistä ja taianomaisuutta. Uppoutuminen taiteeseen on merkityksellistä ja joskus se voi tapahtua ilman tietoista immerstiivisen kokemuksen suunnittelua. Uppoutumisessa on mielestäni kyse taiteen ja kokijansa moni- ja syvätasoisesta kommunikaatiosta.

Lähteet

Bombina Bombast -ryhmän verkkosivut 2021:

<https://www.bombinabombast.com>. Viitattu 26.5.2021.

#digiteatterin verkkosivut 2021: <https://www.digiteatteri.fi/digiteatterista>. Viitattu 20.6.2021.

Dixon, S., Smith, B. and M.I.T. PRESS, 2007. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge, Massachusetts; Lontoo: The MIT Press. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/turkuamk-ebooks/detail.action?docID=3338680>. Viitattu 14.6.2021.

Eronen, R., 2016. Kielihuollon tiedotuslehti Kielikello -verkkójulkaisu. <https://www.kielikello.fi/-/lisatty-todellisuus>. Viitattu 1.6.2021.

Giannachi, G., 2004. Virtual theatres: an introduction. New York: Routledge.

Grau, O., 2003. Virtual art: from illusion to immersion. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Haapa, S., 2014. Annetun maailman luojat: Näyttelijä, katsoja ja yhteisesti luotu merkitys osallistavissa ja immersiiivisissä esityksissä: Tohtoritutkintoon tähtäävän väitöskirjan abstrakti. http://samihenrik.me/wp-content/uploads/2015/01/Tutkimuksen-abstrakti_131214.pdf. Viitattu 23.6.2021.

Haapa, S., 2019a. Immersiivinen teatteri FAQ. <http://samihenrik.me/2018/11/15/immersiivinen-teatteri-faq/?lang=fi>. Viitattu 3.6.2021.

Haapa, S., 2019b. Upotettu katsoja -artikkeli. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun julkaisusarja: 2 Taide ja osallisuus eri yhteisöissä. <https://disco.teak.fi/yhteiso-ja-taide/2-14-upotettu-katsoja/>. Viitattu 4.6.2021.

Haapa, S., 2021b. Pari kysymystä opinnäytetyöhön. Yksityinen sähköpostiviesti 8.6.2021. Viestin saaja: Maija Westerholm.

Huoneiden kirjan verkkosivut 2021: <https://huoneidenkirja.fi/>. Viitattu 31.5.2021.

lina Taijonlahden kotisivut 2021: Esitys- ja workshop -konsepti Human robot. Moving robot – The next generation (2020)

<https://www.iinataijonlahti.com/#/human-robot-moving-robot-the-next-generation/>. Viitattu 20.6.2021.

Kalle Rasinkankaan kotisivut 2021: <https://www.kallerasinkangas.com/>. Viitattu 12.6.2021.

Korkalainen, T., 2021b. Ohjelmistoarkkitehti ja tuotepäällikkö. Työryhmän yhteinen Whatsapp-keskustelu. Viitattu 13.5.2021.

Lampinen, M. 2017. Immersiivisen Esityksen Käyttöliittymä: Tapaustutkimus 'uppouuttavien' esitysten YM PÄ RI sekä Oikea Terveyskeskus yleisön osallistumiseen vaikuttavista elementeistä. Pro Gradu -tutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta, teatteritiede.

Luoma, V. & Tainio, M., 2020. Turun Kaupungin verkkosivujen Kulttuuriblogi-kirjoitus. <https://www.turku.fi/blogit/kulttuuriblogi/paaosassa-katsoja-pelillisuys-ja-immersiivinen-teatteri>. Viitattu 1.6.2021.

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

Masura, N., 2020. Digital Theatre: The Making and Meaning of Live Mediated Performance, US & UK 1990-2020. Lontoo: Palgrave Macmillan.

Metaria ry:n verkkosivut 2021: <https://www.metaria.fi/>. Viitattu 20.6.2021.

Niantic-yrityksen verkkosivut 2021: <https://nianticlabs.com/en/about/>. Viitattu 28.5.2021.

Niini, E. & Ahjoniemi, C., 2019 Videopelit ja taide. Opinnäytetyö. Kajaani: Kajaanin Ammattikorkeakoulu.

Punchdrunk-Teatterin verkkosivut 2021: <https://www.punchdrunk.com/about-us/>. Viitattu 28.5.2021.

Rajala, A., 2019. Turun Kaupungin verkkosivujen Kulttuuriblogi-kirjoitus. <https://www.turku.fi/blogit/kulttuuriblogi/huoneiden-kirja-talon-kokoinen-taideteos-johon-astutaan-sisaan>. Viitattu 31.5.2021.

Rajala, A., 2021b. Turun Kaupunginkirjaston järjestämässä Lukuviikon jatkot – Äänestä sana, sanasta ääni Facebook-livessä lähetetyssä julkisessa keskustelutilaisuudessa. 23.4.2021.

<https://www.facebook.com/events/500330894319600/>. Viitattu 23.4.2021.

Santala, E., 2019. Odysseus: valon interaktiivisuus ja immersiiivisyys larp-kokemusta rakentamassa. Opinnäytetyö. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Sippola, O., 2016. Elotonkin liikuttuu: Nukketeatterikatsojan opas. Turku: Aura of Puppets.

Suomen kansallisoopperan ja -baletin verkkosivut 2021:

<https://oopperabaletti.fi/ohjelmisto-ja-liput/laila/>. Viitattu 12.6.2021.

Susiluoto, S., 2003. Huoneiden kirja: Proosarunoja. Helsinki: Otava.

Susiluoto, S., 2021. Turun Kaupunginkirjaston järjestämässä Lukuviikon jatkot – Äänestä sana, sanasta ääni Facebook-livessä lähetetyssä julkisessa keskustelutilaisuudessa. 23.4.2021.

<https://www.facebook.com/events/500330894319600/>. Viitattu 23.4.2021.

Tiedote Huoneiden kirja -esityksestä Turun kaupungin verkkosivuilla 2021:

https://www.turku.fi/uutinen/2021-04-22_ainutkertainen-talon-kokoinen-huoneiden-kirja-teos-avautuu-elokuussa. Viitattu 31.5.2021.

Vedenpää, V., 2019: Vesalan konsertissa kokeiltiin lisättyä todellisuutta – yleisö pidättäytyi vielä perinteisessä kännykkävalomeressä. YLE Uutisten verkkosivut:

<https://yle.fi/uutiset/3-11038501>. Viitattu 12.6.2021.

HAASTATTELUT:

Francke, L. E., 2021. Haastattelu. Teatteri- ja esitystaiteilija. Haastatteli Zoom-etäyhteydellä 31.3.2021 Maija Westerholm.

Haapa, S., 2021a. Haastattelu. Ohjaaja, esiintyjä, taiteellinen tutkija ja Kaiken keskuksen taiteellinen johtaja. Haastatteli Zoom-etäyhteydellä 4.5.2021 Maija Westerholm.

Korkalainen, T., 2021a. Haastattelu. Ohjelmistoarkkitehti ja tuotepäällikkö. Haastatteli Zoom-etäyhteydellä 18.3.2021 Maija Westerholm.

Oiva, M., 2021. Haastattelu. Teatteriohjaaja ja esitystaiteilija. Haastatteli Zoom-etäyhteydellä 11.2.2021 Maija Westerholm.

Rajala, A., 2021a. Haastattelu. Huoneiden kirjan taiteellinen johtaja, nukketeatteritaiteilija ja nukketeatteriohjaaja. Haastatteli Zoom-etäyhteydellä 16.3.2021 Maija Westerholm.