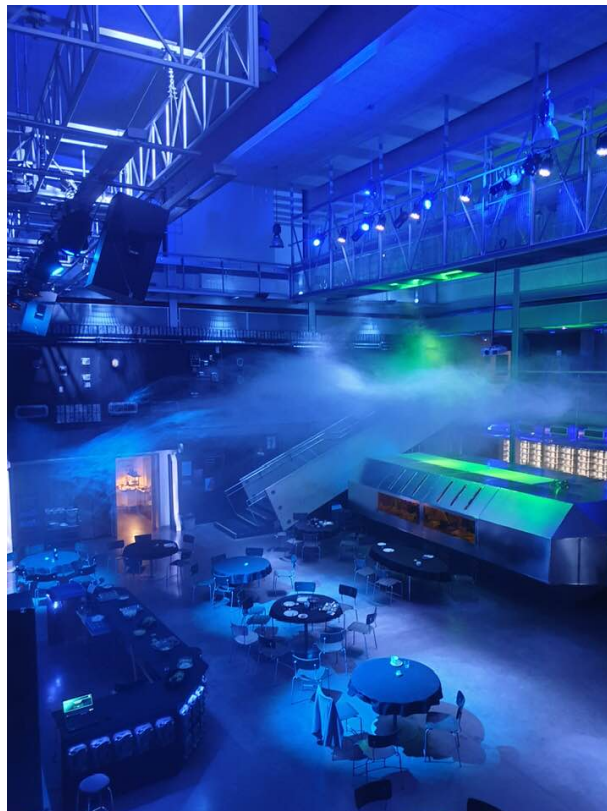


Odysseus

valon interaktiivisuus ja immersiiivisyys larp-
kokemusta rakentamassa

ESSI SANTALA



**TEATTERI-
KORKEAKOULU**

✕ TAIDEYLIOPISTO

2019

OPINNÄYTETYÖ

TIIVISTELMÄ

PÄIVÄYS: 15.10.2019

TEKIJÄ		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA	
Essi Santala		Valosuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION NIMI		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET)	
Odysseus - valon interaktiivisuus ja immersiiivisyys larp-kokemusta rakentamassa		96 sivua	
TAITEELLISEN TYÖN NIMI			
Odysseus - a story about survival			
liveroolipeli, kolme pelautusta välillä 27.6.-12.7.2019.			
Pääpelinjohto Laura Kröger, Sanna Hautala, Antti Kumpulainen			
Valosuunnittelu Essi Santala (muut tekijät ks. liite 2.)			
Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu)			
Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä X Ei	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä X Ei
Opinnäytteeni kirjallisessa osiossa pohdin teknologian ja ihmisten välisiä suhteita. Viimeistään viime vuosikymmeninä ihmisen suhteet teknologiaan ovat muokkautuneet hyvin monimuotoisiksi ja merkittäväksi. Teknologia jatkaa, kohottaa, parantaa ja kehystää lähes poikkeuksetta kaikkea tekemistämme. Teatterissa teknologia jää usein taustalle, mutta tieteistarinoissa teknologiasuhteet ovat keskiössä. Liveroolipelin kautta osallistujat pystyvät kommunikoimaan teknologian kanssa merkityksellisillä tavoilla. Opinnäytteeni näkökulmana on interaktiivisen valosuunnittelun tuottama immersiiivisyys liveroolipelin eli larpin osallistujakokemuksen osana. Ensimmäisessä luvussa avaan työhöni liittyviä keskeisiä käsitteitä ja ilmiöitä. Kerron leikistä ja peleistä larpin juurina ja hahmottelen määritelmät interaktiivisuudelle ja immersiiivisyydelle. Kerron myös pohjoismaisen larpin tyylilajin erityispiirteistä ja Odysseuksesta pohjoismaisen larpin edustajana. Pohdin lopuksi larpin ja teatterin yhtenemispisteitä ja suurimpia eroja. Toisessa luvussa kerron opinnäytteeni taiteellisen osion <i>Odysseus - a story about survival</i> -larpin tuotannosta ja tarinasta. Odysseus oli 160 vapaaehtoisen usean vuoden mittainen suurprojekti, joka muutti helsinkiläisen peruskoulun tieteistarinan avaruusalukseksi muutaman viikon ajaksi kesällä 2019. Kolmannessa luvussa avaan Odysseuksen valosuunnittelun estetiikkaan vaikuttaneita tekijöitä ja pohdin osallistujien kommenttien, valokuvien ja omien havaintojeni pohjalta interaktiivisuuden ja immersiiivisyyden toteutumista valon kautta larpin aikana. Neljännessä luvussa avaan uuden näkökulman interaktiiviseen teknologiaan ja pohdin Odysseuksen immersiiivisen ympäristön ja osallistujien välille muodostuneita teknologiasuhteita teknologiafilosofi Don Ihden käsitteiden kautta. Liitteissä esittelen tarkemmin valollisen interaktiivisuuden ja Odysseuksen järjestelmäintegraation toteutusta. Sanotaan, ettei larppia voi kokea muuta kuin olemalla mukana pelaamassa. Pyrin opinnäytteessäni antamaan yhden näkökulman larp-kokemukseen myös sitä kokemattomille ja olemaan mukana tuomassa valosuunnittelua osaksi pohjoismaisen larpin diskurssia.			
ASIASANAT			
avaruusoopperat, diegeesi, immersiiivisyys, immersiiivinen teatteri, interaktiivisuus, leikki, liveroolipelit, nordic larp, peli, pohjoismainen larp, scifi-pelit, science fiction, tieteiselokuvat, tieteissarjat, valosuunnittelu			

Sisällysluettelo

1. JOHDANTO	4
2. POHJOISMAISEN LARPIN JÄLJILLÄ	8
2.1. Leikistä peliin, roolipelistä larppiin	8
2.2. Interaktiivisuus	11
2.3. Immersiivisyys	15
2.4. Odyseus pohjoismaisen larpin edustajana	16
2.5. Larpin ja teatterin kohtaamispisteistä	20
3. ODYSSEUKSEN TUOTANTO JA TARINA	23
3.1. Tuotanto	23
3.2. Odyseuksen käsikirjoitus ja fiktion tarjoama rakenne	24
3.3. Pelautukset ja osallistujat	29
3.4. Rakennus ja pystytys	30
4. ODYSSEUKSEN SCIENCE FICTION -ESTETIIKKA	33
4.1. Larpin valosuunnittelu	35
4.2. Valon vaikutuskeinot Odyseuksessa	38
4.2.1. Dynamiikka	39
4.2.2. Intensiiviteetti	41
4.2.3. Kompositio	44
4.2.4. Valonlähde	46
4.2.5. Sävy	49
5. INTERAKTIIVISUUDEN JA IMMERSION TOTEUTUMINEN TEKNOLOGISINA SUHTEINA	53
5.1. Teknologiasuhteista	53
5.2. Valosuunnittelija kanssapelaajana	55
5.3. Taustalla vaikuttavat teknologiat	58
5.4. Teknologinen toiseus	60
5.5. Hermeneuttinen teknologiasuhde	61
5.6. Pelaaja teknologian käyttäjänä	63
5.7. Pelinjohto kanssapelaajina	64

5.8. Teknologisvälitteinen kokonaisuus	67
6. LOPUKSI	69
LÄHTEET	72
<i>Painetut lähteet</i>	72
<i>Sähköiset lähteet</i>	72
<i>Muut lähteet</i>	76
<i>Valokuvien oikeudet</i>	77
LIITTEET	78
<i>LIITE 1: Interaktiivisuuden toteuttaminen</i>	78
<i>Empty Epsilon -järjestelmä</i>	78
<i>Backend -järjestelmä</i>	79
<i>Spectral recalibration -järjestelmä</i>	81
<i>GrandMA2</i>	84
<i>LIITE 2: Tekijät</i>	86
<i>LIITE 3: Tilakartta</i>	87
<i>LIITE 4: Poimintoja pelaajien kommenteista pelaajakyselystä</i>	88
<i>LIITE 5: Poimintoja oppimispäiväkirjasta</i>	93
<i>LIITE 6: Järjestelmäkaavio</i>	95
<i>LIITE 7: Järjestelmäintegraatio, dokumentaatio</i>	96
<i>LIITE 8: Spectral re-adjustment calibration ohjeistus (diegeettinen)</i>	97

1. JOHDANTO

Opinnäytteeni taiteellisessa osiossa toteutin valosuunnittelun immerssiiviseen avaruusalueeseen kesällä 2019. Kirjallisessa opinnäytteessäni käsittelen taiteellisen osion valosuunnitteluprosessin estetiikkaa valon tuottaman immerssiivisyyden ja sen interaktiivisten elementtien kautta. Pohdin myös laajemmin tilan, ympäristön, materiaallisen todellisuuden ja epäorgaanisen toimijuutta ja vaikutusta ihmiseen. Kontekstinani toimii liveroolipeli- eli larp-ympäristö, jossa pelaajat olivat vuorovaikutuksessa heitä ympäröivän avaruusalueen ja sen järjestelmien kanssa. Käsittelen kirjallisessa opinnäytteessäni rinnakkain teoreettista osaa ja taiteellisenä opinnäytteenä tekemääni *Odysseus - a story about survival* -larpin (jatkossa Odysseus) interaktiivista valosuunnittelua.

Suomalaisittain suuressa mittakaavassa kesällä 2019 järjestetyn Odysseuksen tekemiseen osallistui 160 vapaaehtoista kaksi vuotta kestäneen projektin aikana. Projekti huipentui helsinkiläisen Torpparinmäen peruskoulun muuntamiseen lavasteiden, valojen, äänien ja muun tekniikan avulla tieteistarinan avaruusalueeksi liveroolipelin kolmea pelautusta varten. Pelautuksiin osallistui yhteensä 312 pelaajaa, joista suuri osa tuli paikalle ulkomailta. Odysseuksesta tekee poikkeuksellisen erityisesti sen pyrkimys pelialueen suureen visuaaliseen uskottavuuteen, peliin integroidun tekniikan määrä ja toimivuus, vapaaehtoisten suuri määrä sekä verrattain suuri budjetti.

Huolimatta liveroolipelien eli larppien taidekentällä vakiintumattomasta asemasta, niiden ytimessä on havaittavissa hyvin samankaltaista pyrkimystä yleisön ja katsojan toimijuuden kasvattamiseen kuin mihin nouseva immerssiivisen teatterin kenttä pyrkii. Samantyyppistä yleisön passiivisen roolin rikkomista ja toimijuuden herättelyä on toki ollut performanssitaiteen alueella jo 1960-luvulta asti. Koen immerssiivisen teatterin ja performanssitaiteen haluavan leikitellä enemmän roolien tietoisella kyseenalaistamisella kuin osallistujien toimijuuden todellisella kasvattamisella. Immerssiivinen teatteri kuitenkin pyrkii antamaan kokijalleen enemmän valinnanmahdollisuuksia omaan kokemukseensa kuin perinteiset teatterin lajit. Larppaaminen lähestyy osallistujan

toimijuutta täysin vastakkaisesta suunnasta ja ottaa toimijuuden oletuslähtökohdaksi. Immersiivisen teatterin kasvattaessa suosiotaan Suomessa koen tärkeäksi tuoda esille myös hyvin samankaltaisiin päämääriin pyrkivän pohjoismaisen larpin tuottamia kokemuksia ja larp-suunnittelulle ominaisia näkökulmia osallistujan kokemuksen tukemiseen.

Pyrin Odysseuksen valosuunnittelussa luomaan illuusion aluksesta itsenäisenä toimijana automaation avulla ja poistamalla itseni ihmistekijänä näkyviltä. Valolisten muutosten aikaansaaminen siirrettiin järjestelmien kautta välillisesti pelaajien käsiin. Pelaajien pääasialliset vuorovaikutuksen kanavat pelin sisällä olivat integroidun tietokonepelin käyttöjärjestelmä, kyseistä liveroolipeliä varta vasten toteutetut ongelmanratkaisutehtävät ja peliä varten rakennetut käyttöpinnat. Edellämainitut järjestelmät toimivat liveroolipelin sisäisen fiktion teknologiana, jota hahmot käyttivät diegeettisesti¹ vaikuttaen kokonaisdraaman suuntaan ja pelin loppuratkaisuun tekemillään valinnoilla. Fokuksessani on näiden järjestelmien integrointi valoihin ja pohdintani tilan ja interaktiivisten järjestelmien vaikutuksesta larpin pelaajakokemukseen.

Koko aluksen valosuunnittelun lisäksi toimin konehuoneen (*Engine room*) tilavastaavana, suunnittelijana ja toteuttajana yhdessä Henri Sareskiven kanssa. Pelipaikkana toimineen peruskoulun äidinkielenluokan lavastaminen avaruusaluksen konehuoneeksi käsitti mm. lavasteseinien rakennusta ja maalausta, lavastemateriaalin keräämistä sekä hyppymoottorin suunnittelua ja pystytystä. Käytin konehuoneen lavastukseen kokonaisuudessaan reippaan kuukauden työaika. En syvenny kirjallisessa opinnäytteessäni konehuoneen lavastusprosessiin omana osa-alueenaan vaan kerron konehuoneen toiminnallisten osien vuorovaikutustavoista siltä osin kuin ne liittyvät valon rooliin interaktiivisuuden toteuttajana. En myöskään käsittele pidemmin larpin massiivista ääni- tai järjestelmäsuunnittelua muilta kuin niiltä osin, joissa niiden toiminta synkronissa valon kanssa oli olennaisin. Toimin projektin suunnittelun ja rakennuksen aikana paljon myös työnjohdollisissa tehtävissä, mutta niihinkään en keskity tämän työn puitteissa.

¹ tarinan maailmaan liittyvä, kerronnan tasolla tarinan maailmaan kuuluva, fiktion sisäinen. Tieteen termipankki 23.09.2019: Kirjallisuudentutkimus:diegesis.

Tässä opinnäytteessä haluan ymmärtää mitkä valosuunnitteluni elementit rakensivat pelaajien immersiota ja millä tavoin pelaajat kokivat valon tarjoaman interaktion. Menetelmänäni toimii suorittamani pelien havainnointi pelipaikalla ja Markus Montolan pelaajille teettämästä kyselystä poimimani huomiot. Reflektoin myös omia havaintojani suunnitteluprosessin ja toteutuksen ajalta.

Aloitan kevyellä pohjustuksella larppaamisen historiasta ja siihen liittyvistä ilmiöistä. Avaan interaktiivisuuden ja immersiiivisyyden termejä ja sijoitan Odysseuksen pohjoismaisten ja suomalaisten larppien kentälle. Tukeudun pohjoismaisen larppaamisen määrittelyssä larppeja tutkineen pelitutkija Jaakko Stenrosin ajatuksiin pohjoismaisen larppaamisen erityispiirteistä. Avaan sitten tarkemmin Odysseusta tuotantona ja vertaan sitä myös muutamaan muuhun samaa lajityyppiä edustaneeseen pohjoismaiseen larppiin asettaen Odysseuksen laajempaan samantyyppisten pelien jatkumoon. Vertaan seuraavaksi itselleni projektin aikana heränneitä ajatuksia ja oppimaani Carina Tinnesenin Aalborgin yliopistolle tekemässä opinnäytteessä esittämiin ehdotuksiin pohjoismaisen larpin valosuunnittelun erityispiirteistä. Pyrin jatkamaan Tinnesenin aloittamaa tutkimusta käytännöllis-representationaalisesta larpin valosuunnittelusta ja viemään sitä eteenpäin kohti pelaajan ja valon interaktiivista toimijuutta. Näkökulmani on Tinneseniin verrattuna enemmän esteettis-filosofinen ja pohdin häntä enemmän pelaajan ja suunnittelijan toimijuutta suhteessa larpin tarjoamiin interaktion välineisiin. Pohdin lopuksi havainnoimiani pelaajien, järjestelmien ja pelinjohdon välille syntyneitä teknologisia suhteita teknologiafilosofi Don Ihden hahmottelemien erityyppisten teknologiasuhteiden kautta. Käytän teoreettisena tukenani myös Lambros Malafourisin materiaallisen kietoutumisen teoriaa (*Theory of Material Engagement*), joka ottaa kantaa ihmisen mielen olemassaoloon samanaikaisesti ihmisen orgaanisen olemuksen ulkopuolella. Malafourisin esittämät ajatukset laajentavat opinnäytteessäni Ihden postfenomenologista näkökulmaa. Opinnäytteeni lopuksi pohdin jatkokysymyksiä, joita prosessi herätti ja joiden olen havainnut kaipaavan lisää tutkimusta.

Työssäni esiintyy Odysseukseen liittyvää diegeettistä erikoissanastoa. Keskeiset termit ovat:

ESS Odysseus - Ellarion Star Ship Odysseus, larpin fiktion avaruusalus, pituus: 232 m, leveys 136 m, miehistöä: 60

hyppy, hyperavaruushyppy - Odysseuksella noin 2,5 tunnin välein valmisteltu ja suoritettu riskialtis keino taivuttaa fysiikan rajoja ja kulkea lyhyessä ajassa pitkiä matkoja tähtienvälisessä avaruudessa viholliselta pakenemiseksi

spectral recalibration - hypyn valmisteluun liittynyt aluksen mekaanikkojen suorittama yksinkertainen ongelmanratkaisutehtävä (ks. liite 8)

osuma, hit - alusta ympäröinyttä avaruutta ja laivueen muita aluksia ja vihollisia mallintaneessa tietokonepeli Empty Epsilonissa (ks. liite 1: Empty Epsilon) tapahtunut vihollisen osuma Odysseukseen

fighterit - Odysseuksen pienet kahden ihmisen miehittämät hävittäjät, vrt. *Star Warsin X-wing fighter*

red alert - aluksen hälytystila, jossa uhkana on viholliskontakti, miehistö siirtyy valmiusasemiin

yellow alert - aluksen kohotettu valmiustila, miehistö valmistautuu siirtymään tarvittaessa valmiusasemiin

shields - kilpi, kilvet, vaaran uhatessa aluksen ympärille luotu voimakenttä, joka suojaa alusta iskuilta

solar shift, lunar shift - aluksella työskentely tapahtui kahdessa vuorossa, jotka oli nimetty solar ja lunar shifteiksi, aurinko- ja kuuvuoroiksi vaikka varsinaista päivänajan vaihtelua ei avaruudessa kulkeneella aluksella millään lailla ollutkaan

ingame - pelissä, pelin sisäinen, peliin immersoitunut, pelialueeseen kuuluva

offgame - pelin ulkopuolinen, pelin immersioista pois jättäytynyt, pelitodellisuuteen kuulumaton, pelialueen ulkopuolinen

maintenance - pelin sisäinen transdiegeettinen termi pelinjohdon tekniikkavastaaville, joita pelaajat pystyivät kutsumaan tekniikan käytön tueksi

Pelialueen tiloista käytän tämän opinnäytteen finglishmin vähentämiseksi tilojen nimistä tekemiäni suomennoksia, vaikka suurta osaa aluksen tiloista kutsuttiin myös suomenkielisessä pelautuksessa niiden englanninkielisillä nimillä. Käytän termiä Odysseus kuvaamaan sekä koko larp-kokonaisuutta että larpin sisäisen fiktion Odysseus-alusta.

2. POHJOISMAISEN LARPIN JÄLJILLÄ

Käyn tässä kappaleessa läpi leikin ja pelin määritelmiä, kerron mitä larppaaminen on ja millaisia larpin tyyllisiä alalajeja nordic larp ja suomalaistyyppinen larp ovat. Esittelen myös *Odyseus - a story about survival* -larpin (jatkossa Odyseus) tuotannolliset lähtökohdat ja pohdin sen sopimista nordic larp -sateenvarjotermin alle. Pohdin kappaleen lopuksi teatterin ja larpin eroja ja yhtäläisyyksiä pyrkien asettamaan larppaamisen toimintana leikin ja esitystaiteen välimaastoon.

2.1. Leikistä peliin, roolipelistä larppiin

Avatakseni larpeille ominaisia ilmaisutapoja kerron leikin, pelin ja larpin perusteista. Voidaksemme ymmärtää valon mahdollisia vaikutustapoja pelin todellisuudessa, meidän on ensin tiedettävä mitä peli on ja mitä se ei ole.

Pelitutkija Jaakko Stenrosin mukaan kysymys ”vaihtaisinko tämän asian tekemisen siihen että olisin jo valmis” määrittelee hyvin onko jossain toiminnassa kyse leikistä vai ei (Stenros 2018). Stenrosin (2015, 142) mukaan leikki on sosiaalisesti neuvoteltu aktiviteetti, johon usein osallistutaan leikkisässä mielentilassa. Neuvottelun tuloksena syntyy leikin taikapiiri, jonka sisällä kaikki on leikittävissä ja mikä vain voi saada oman merkityksensä leikin maailmassa. Salen ja Zimmerman (2004, 94-95) määrittelevät leikin taikapiirin rajallisena tilana rajattomilla mahdollisuuksilla, jolle on ominaista nimenomaan kuplamaisuus ulkona todellisen maailman säännöistä ja jopa laeista. Esimerkiksi nyrkkeilykehä muodostaa konkreettisen leikin taikapiirin rajat: ihmisen lyöminen kehässä sääntöjen mukaisesti on sallittua, mutta sen ulkopuolella ei. Sosiaalisesti hyväksytty leikin taikapiiri luo myös ympärilleen arvostuksen kehän, jota ei puhkaista ilman hyvää syytä. ”Annetaan heidän pelata rauhassa”. Pelin ja leikin välinen raja on häilyvä, mutta peleille voidaan nähdä ominaisena säännöt ja struktuuri. Salen ja Zimmerman (2004, 80) määrittelevät pelin järjestelmänä, jossa pelaajat osallistuvat sääntöjen määrittelemään keinotekoiseen konfliktiin, jolla voidaan nähdä olevan laskennallinen lopputulos. Tämän määritelmän mukaan roolipelien pelillisyyks on useassa tapauksessa kyseenalaista sillä laskennallista lopputulosta ei välttämättä ole olemassa.

LARP on kirjainlyhenne sanoista ‘Live Action RolePlaying game’. Suomessa sanan larp, larppi ja larppaus käyttäminen ovat vakiintuneet kielenkäyttöön kuvaamaan ajalla rajattua, etukäteen suunniteltua tapahtumaa, jossa osallistujat omaksuvat kehittämänsä tai heille annetun roolihahmon persoonan ja osallistuvat larpin tarinan luomiseen yhdessä muiden kanssa. Larppeja koordinoimassa on tyypillisesti useampi pelinjohtaja, jotka saattavat samalla olla pelin käsikirjoittajia, hahmonkirjoittajia ja tuottajia. Larppaaminen kehittyi puhumalla ja kertomalla pelattavien pöytäroolipelien perinteestä (Stenros 2010, 308). Larppaaminen on siis kotoisin pelien jatkumosta, mikä selittää miksi larppiin osallistumista edelleen kutsutaan pelaamiseksi ja osanottajia pelaajiksi. Roolipelit ovat luonteeltaan lähellä leikkiä, jolle on annettu lasten leikkejä enemmän painoarvoa ja muotoa. Ulkoisesti larpilla on paljon yhteneväisyyksiä immersiiivisen teatterin kanssa. Alunperin larppaamisessa ei kuitenkaan ole ollut kyse tietoisesta yleisön mukaanottamisesta tai hierarkian purkamisesta esitystapahtumasta vaan tarinoiden kertomisesta yhdessä. Pelien pelaaminen on aina ollut lähtökohtaisesti luonteeltaan yhteisöllistä ja osallistavaa, mutta kenties juuri sen takia pelejä, roolipelejä ja larppaamista ei ole pidetty taiteena vaan pikemminkin ajanvietteenä, viihteenä tai harrastuksena (Stenros 2010, 304).

Vierastan termiä peli larppien yhteydessä sillä se kantaa mukanaan kielellistä konnotaatiota säännöistä ja voittajista sekä kulttuurillista stigmaa sosiaalisesti kyvyttömistä kalpeista peliaddikteista. Huhtamo ja Kangas (2004, 10) havainnoivat jo 2000-luvun alussa peliteollisuuden trendiä korvata sana ‘peli’ esimerkiksi ‘ajanvietteellä’ tai ‘viihteellä’, kuten ‘interactive entertainment’ tai ‘electronic entertainment’. Peliteollisuuden markkinoinnin tahtona on Huhtamon ja Kankaan mukaan ollut jo 2000-luvun alussa kääntää huomio pois peleihin liitetyistä kielteisistä merkityksistä ja luoda mielikuvaa turvallisesta perheviihteestä. Larppien kutsuminen peleiksi on osin samoista syistä ongelmallista, mutta toiminnan leikkisän luonteen ottaen myös aavistuksen virheellistä. Itselleni larpeissa on kyse sääntöjen noudattamisen sijaan enemmän leikistä, yhteisesti luodusta ja yhteisesti sovitusta tilanteesta, jonka sisällä improvisoidaan ja tavoitteena on leikki itse: kokea hyviä hetkiä leikin sisällä. Määrittelen leikin tässä opinnäytteessä Salenia ja Zimmermania (2004, 311) mukailleen toiminnaksi, joka itsessään on hauskaa ja nautinnollista eikä sen tarkoitus ole pyrkiä voittoon eikä se sisällä pistelaskua tai lautapeleille tyypillisiä sääntöjä siitä miten

tavoitteeseen päästään. Larpin säännöt ovat usein mallia: “älä satuta muita, älä riko lavasteita”. Samantyyppisiä sääntöjä oletetaan teatterissa katsojalle: “istu paikoillasi ja esityksen päättyessä taputa kun näyttelijät tulevat kumartamaan”. Merkittävimpänä erona teatterin ja larpin välillä on, että ennen larppia säännöt kerrotaan osanottajille ja yhteiset oletukset käydään läpi. Säännöt saattavat pelistä riippuen vetää esimerkiksi fyysisen koskemattomuuden rajat eri tavalla kun taas teatterissa käyttäytymisen säännöt ja rajat oletetaan vallitsevan kulttuuri-instituution mukaisiksi ja niistä poikkeaminen nähdään väistämättä postmoderniksi kannanotoksi rakennetta ja instituutiota kohtaan.

Larppaamista luonnehditaan välillä elokuvan sisällä olemiseksi. Erona elokuvan sisällä olemiseen on, että pelaajan omat teot vaikuttavat tapahtumiin. Janne Kaakinen (2005, 29-30) pohtii gradussaan interaktiivisen elokuvan ja pelien rajanvetoa. Hänen mukaansa elokuvassa päähuomion täytyy aina olla tarinalla, eikä teoksen rakenteella, kun taas peleissä pelaaja pyrkii selvittämään pelin rakenteen ja käyttämään sitä hyväkseen päästäkseen pelin määrittelemään alusta saakka tiedossa olleeseen lopputulokseen. Tästä näkökulmasta larppaaminen asettuu tukevasti tarinankerronnan ja pelin välimaastoon. Larpissa pelaajat itse asettavat tavoitteensa ja vaikka tavoitteena voi jollain pelaajalla olla sankariksi tuleminen niin toisella osallistujalla tavoitteena saattaa olla pelin tarinan mukana eläminen ja sen kokeminen ja pelikäsikirjoittajien luomassa maailmassa toimiminen.

Aaron Vanekin ja Ryan Paddyn (2014) toimittaman suuren larp-kyselyn mukaan kyselyyn vastanneista suomalaisista noin puolet ilmoitti merkittävimmäksi syyksi larp-harrastukselleen, että he pääsivät sen kautta kokemaan tilanteita, joita eivät koe todellisessa elämässään. Toisessa todellisuudessa vieraileminen korostui myös muiden kysymysten vastauksissa. Hyvän tarinan luominen oli myös yksi erityisesti suomalaisten vastaajien yleisesti larp-harrastuksessaan tavoittelema asia. Pelitutkija Chris Crawford (1982) pitää merkittävänä pelien pelaamisen motivaattorina juuri mielikuvitusmaailmaan pakenemista ja hän pitää pelejä ylivoimaisina todellisuuspaon välineinä verrattuina perinteisiin eskapistisiin välineisiin, kuten kirjoihin, elokuvaan tai musiikkiin. Crawfordin mukaan nimenomaan osallistuminen tekee peleistä niin tehokkaita kerronnan välineitä. Odysseuksen tapauksessa uskon, että pelaajien motivaation ilmoittautua peliin muodosti vuosia sitten vaikutuksen tehneen *Battlestar*

Galactica -sarjan² kokemisen tuottamat muistot ja *Star Trek* ja *Babylon 5* -kaltaisten avaruusalukselle sijoittuvien avaruusoopperatelevisiosarjojen runsas kulutus nuorempana. Uskon, että pelaajat halusivat päästä uppoamaan heille suurelta osin tuttuun maailmaan uudestaan, mutta syvemmin. Heidän odotuksiaan aluksen tekniikasta tai visuaalisuudesta ei juurikaan nostettu etukäteen, mikä tuotti paikalle saapuessa ilahtuneen yllätyksen.

Opinnäytteessäni käytän vaihtelevasti sanoja liveroolipeli ja larppi ja usein myös peli tarkoittamaan samaa yhdessäluotua leikkiä sekä sen mahdollistavaa tuotannollista tukirakennetta. Pelaajalla tarkoitan tapahtuman osallistujaa, kokijaa, toimijaa. Pelinjohtajalla tarkoitan kaikkia pelin aikana ja sitä ennen toimineita pelin mahdollistajia.

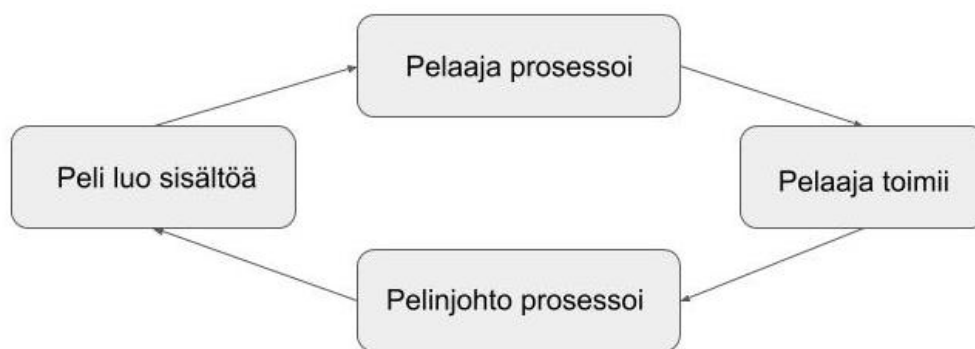
2.2. Interaktiivisuus

Interaktiivisuutta on tutkittu viime vuosikymmeninä paljon tietokonepeleihin ja niiden tarinankerrontaan liittyen. Yleiskielessä interaktiivisuudella tarkoitetaan vuorovaikutteista kahden tai useamman toimijan kommunikaatiota, mutta rajanveto ja interaktiivisuuden eri lajit ovat monimutkainen asia. Milloin voidaan esimerkiksi puhua interaktiivisesta elokuvasta? Entä teatteriesityksestä? Vaatiiko interaktiivisuus toiseksi osapuolekseen väistämättä teknologiaa? Huhtamon ja Kankaan (2002, 362) määritelmän mukaan vuorovaikutus voidaan jakaa koneen ja ihmisen väliseen, useamman ihmisen väliseen ja useamman koneen väliseen vuorovaikutukseen. Usein interaktiivisuus tunnutaan kuitenkin liitettävän lähes yksinomaan elektronisen teknologian ja ihmisen väliseen vuorovaikutukseen.

Chris Crawford (2013, 28) määrittelee interaktiivisuuden prosessiksi, jossa kaksi tai useampi toimijaa vuorotellen kuuntelevat, ajattelevat ja puhuvat. Salen ja Zimmermann (2004, 316) näkevät hyvin samankaltaisesti että interaktiivisuudelle tai pelin toiminnalle merkittäviä komponentteja ovat pelin pelaajalle antama palaute (*output*), pelaajan päänsisäinen prosessi, johon sisältyy palautteen tulkinta ja tulkinnasta aiheutuva

² Ensimmäinen versio yhdysvaltalaisista tieteiselokuvista ja -sarjoista tuotettiin 1978-1980 ja toinen 2003-2010. Tarinan juonessa ihmiskunta on levittänyt useille planeetoille ja ajautunut kyberneettisten cyloneiden kanssa sotaan. Sarjassa käsitellään mm. teknologisten olentojen tietoisuutta ja inhimillisyyttä, deterministisen ohjelmoinnin voittamista ja ihmisten ja koneiden suhdetta toisiinsa.

pelaajan peliin kohdistama toiminta (*input*). Odyssuksen kaltaisen larpin tapauksessa voidaan myös nähdä pelinjohtajien positio pelin sisäisenä toimijana yhtenä komponenttina. Kaikkea larpin toimintaa ei voida tai haluta määrittää säännöin, mikä tekee myös pelinjohtajien aktiivisesta panoksesta olennaisen pelin toimivuudelle. Odyssuksessa suuri osa pelin järjestelmien reaktiivisuudesta ja interaktiosta perustui automaatioon, algoritmeihin ja pelimoottorien toimintaan. Kuitenkin pelaajien luovan ongelmanratkaisun aiheuttamat kysymykset kuten “jos kytkemme tämän rakentamamme ylimääräisen virtalähteen hyppymoottoriin niin pystymmekö sitten hyppäämään nopeammin” vaativat pelinjohdollista ohjausta. Tuon kaltainen pelinjohton pelin aikainen ohjaus on luonteeltaan lähempänä larppien edeltäjien pöytäroolipelien pelinjohtajien lopullisen sanan pitävyyttä maailman ja sen sääntöjen rajoittajina.



Interaktiivisuuden kehä larpissa Crawfordia (2013) ja Salen & Zimmermania (2004) mukaillen.

Salen ja Zimmerman (2004, 59-60) ehdottavat neljää interaktiivisuuden tapaa tai tasoa, joista voi missä tahansa interaktiivisessa tilanteessa olla läsnä yksi tai enemmän. Ensimmäinen tasoista on kognitiivinen interaktiivisuus tai tulkitseva osallistuminen, jolla tarkoitetaan järjestelmän tai muun kohteen vaikutusta ihmisen tunteisiin ja ajatuksiin. Tämän tason interaktio on hyvin yleistä ja jokapäiväistä; käytännössä kaikki ihmisen toiminta on ensimmäisen tason vuorovaikutusta. Toisella tasolla interaktiivisuus on funktionaalista ja liittyy paljon enemmän välineen käytettävyyteen, käytettävän tekniikan läpinäkyvyyteen ja helppokäyttöisyyteen. Toisen tason interaktiivisuus mitataan utilitaristisesti. Kolmannen tason interaktiivisuus on Salenin ja Zimmermannin mukaan se, mikä yleisimmin nähdään interaktiona esimerkiksi tietokonepeleissä, joissa pelaaja osallistuu aktiivisesti peliobjektien ehdottamaan

toimintaan esimerkiksi pelin ohjainta käyttäen tai paperinukeilla leikkien. Olennaista on, että interaktiivisuus tarjotaan osallistujalle ja se on ikäänkuin kuratoitu hänelle valmiiksi. Neljäs interaktiivisuuden taso liittyy pelaajasta tai osallistujasta itsestään versovaan johonkin kohteeseen liittyvään luovaan toimintaan.

Neljännän tason luova interaktiivisuus on erityisen mielenkiintoinen vuorovaikutteisuuden muoto. Hyvänä esimerkkinä Salenin ja Zimmermanin neljännessä tasosta toimii *fanfiction*, jollaisena myös koko Odysseus-projektin voi nähdä. Pääpelintekijät lähtivät alunperin suunnittelemaan peliä *Battlestar Galactican* maailmassa ja päätyivät lopulta laajentamaan maailmaa sarjan tarjoamaa laajemmaksi ja lisäämään siihen omia elementtejään niin paljon, että lopputulosta voi kutsua lähinnä alkuperäissarjasta inspiroituneeksi. Pohdin rakennusvaiheessa oppimispäiväkirjassani syitä innokkuuteemme lähteä tekemään jälleen uutta 12 tunnin työpäivää keskellä kesää pimeään peruskouluun:

...syyt liittyvät varmaankin siihen että meistä on hauskaa leikkiä että me rakennamme avaruusalusta. Eli larppaus-sanan toisessa merkityksessä ‘teeskennellä, esittää’ (jos ensimmäinen merkitys on ‘eläytyä hahmon kautta hyvin järjestetyssä leikissä toiseen maailmaan’) me larppaamme (leikimme) olevamme nasalaisia tai esalaisia ja rakentavamme avaruusalusta. Toki meidän tieteellisyys asian suhteen on lähinnä tasoa että “se on tekninen! siitä tulee paljon johtoja!” tai “laitetaan nuo kaikki tieteellisen ja teknisen kuuloiset sanat peräkkäin!”. (Santala 8.6.2019.)

Tavallaan jo koko rakennusaika peitti rakentajat omaan leikin taikapiiriinsä, aloimme puhumaan hyvin nopeasti alukseen menemisestä koululle mennessämme ja ulkomaailma kasveineen ja auringonpaisteineen tuntui päivänvalolta peitettyjen päivien jälkeen vieraalta, runsaalta ja uudelta. Myös pelinjohdon komentohuoneen, jossa teknisten järjestelmien ja pelinjohdon ihmisaivot sijaitsivat, voi nähdä jonkinlaisena pelin sisäisen komentosillan toisintona meidän pelin tekijöiden omassa leikissämme avaruusaluksen komentokeskuksen henkilökuntana. Odysseuksen pelaajien tasolla neljännän luokan interaktiivisuutena voisi pitää muutamien pelaajien pelin jälkeen

teettämiä “*Remember the Starcaller*” -t-paitoja, joilla he halusivat kunnioittaa pelin hahmojen itsemurhamissiota vihollisen tuhoamiseksi.

Pine ja Gilmore (1999, Ermi & Mäyrä 2005, 3-4 mukaan) jakavat kokemukset niihin osallistumiseen syventymisen ja niihin liitetyn aktiivisuuden tason mukaan. Osallistuminen voi olla aktiivista tai passiivista ja suhde tai yhteys kokemukseen havaitsevaa tai immersiiivistä. Havaitsemisella tarkoitetaan tässä yhteydessä tietoisuuden keskittämistä käsillä olevaan asiaan ja immersiiivisellä fyysisesti tai virtuaalisesti kokemuksen osaksi tulemistä. Heidän mukaansa pelikokemukset voidaan määritellä eskapistisiksi kokemuksiksi, joissa immersiolle on keskeinen rooli.

	PASSIIVINEN	AKTIIVINEN
HAVAINTO	VIIHTEELLINEN televisio, pop-kulttuuri, reality tv, perinteinen sirkus	OPETUKSELLINEN / PELILLINEN kurssit, sääntöihin perustuvat pelit,
IMMERSIO	ESTEETTINEN teatteri, konsertit, kirjallisuus,	ESKAPISTINEN pelit, larpit, leikki,

Pinea ja Gilmorea (1999) mukaileva malli immersion ja aktiivisuuden tason yhdistelmästä.

Tässä opinnäytteessä käsittelen interaktiivisuutta ja vuorovaikutteisuutta synonyymeinä, joilla tarkoitan pääasiassa ihmistoimijan ja teknologisen tai teknologia-avusteisen järjestelmän välistä vuorovaikutusta ja niiden välille syntyvää suhdetta. Larpeissa ihmisten välisellä vuorovaikutuksella on äärimmäisen suuri merkitys, mutta se on oman tutkielmansa aihe. Käsittelen lisäksi lyhyesti käytännön tason laitteiden välistä interaktiota järjestelmäintegraation yhteydessä. Ymmärtääksemme paremmin kokemuksen tuottamaa immersiota, käsittelen seuraavaksi immersiiivisyyteen vaikuttavia elementtejä ja siihen liittyviä ilmiöitä.

2.3. Immersiivisyys

Immersio voidaan määritellä toiseen todellisuuteen uppoamisena, joka vie mukanaan kaiken huomiokykymme ja kaikki aistimme (Murray 1997, 99). Immersion määritelmä muistuttaa jossain määrin flow-tilan määritelmää. Flow-tilassa ihmisen tietoisuus omasta itsestään katoaa ja hänen koko keskittymiskykynsä on suunnattu käsillä olevaan tehtävään. Flown ja immersion suhdetta on tutkittu jonkin verran erityisesti tietokonepeleihin liittyen (mm. Nykänen 2019). Tärkeä immersioon vaikuttava tekijä on aisteille todentuntuinen, uskottava ympäristö. Tietokonepeleissä VR-lasit tai suuret, koko näkökentän kattavat näytöt ja laadukkaasti toistettut äänet ottavat helposti haltuun pelaajan näkö- ja kuuloaistin (Ermi & Mäyrä 2005, 7-8.)

360-asteen immersioon pyrkivässä larpissa kuten Odyseus visuaalinen ja audiitiivinen ympäristö on pääosin fiktion mukaista pelaajan katsoessa mihin suuntaan tahansa. Muut ihmiset tilassa tuovat oman ainutlaatuisen lisänsä aistein havaittavaan ympäristöön. Toinen peleihin immersiota luova ominaisuus ovat niiden tarjoamat haasteet (Ermi & Mäyrä 2005, 7-8.), jotka vaativat esimerkiksi ongelmanratkaisutaitoa, sorminäppäryyttä, reaktionopeutta tai strategista ajattelua. Larppien tapauksessa kyse saattaa olla myös esimerkiksi poliittisesta juonittelusta tai salaisuuksien selvittämisestä. Näiden haasteiden tarjoama jännitys ja ratkaiseminen luovat myös immersiota. Odyseuksessa haasteita tarjosivat avaruusaluksen miehistönä saumattomasti toimiminen ja sen useat erityistehtävät, vaikka siviilihahmojen kohdalla painotus oli enemmän sosiaalisissa, poliittisissa ja eettisissä haasteissa.

Immersiota voi luoda myös hahmon eepinen epäonnistuminen tavoitteissaan, minkä voi nähdä kuuluvan Ermin ja Mäyrän (2005, 7-8) määrittelemään kolmanteen immersion elementtiin: mielikuvitukselliseen immersioon. Mielikuvituksellisessa immersiossa pelaaja samaistuu hahmoonsa ja tämän tarinaan ja tuntee vahvaa yhteyttä fiktion maailman kanssa. Tämä on erilaisille roolipeleille tunnusomaisin immersion laji. Odyseuksessa mielikuvituksellinen immersio on hyvin havaittavissa pelaajakyselyn kommentteista, joissa pelaajat kertovat pelin parhaita asioita olleen mm. ammutuksi tulemisen tai koetun tunnelman siitä, että elää keskellä fiktiota tai hahmon henkilökohtaisten ihmissuhteiden toimimisen tai sen, että tunsu itsensä ammattimaiseksi

avaruusaluksen komentosillan henkilökunnan jäseneksi (Odysseus pelaajakysely 2019³).

Alison McMahanin (2003, 68) mukaan peleissä immersiota voi tapahtua kahdella tavalla: pelaaja voi immersoitua diegeettisesti pelin tarinaan ja sen maailmaan tai ei-diegeettisesti pelin mekaniikkaan ja itse pelin pelaamiseen säilyen tietoisena itsestään pelaajana mutta keskittyen täysillä pelin pelaamisen tekoihin ja tapahtumaan. Joissain peleissä immersoituminen tapahtuu pääasiassa fiktion maailmaan kun taas toisissa ainoastaan mekaniikkaan. Larpeissa pelimekaniikan ollessa runsaimmillaankin vähäistä, on immersoituminen lähes poikkeuksetta diegeettistä. Erityisesti pohjoismainen larp-kulttuuri antaa hyvin paljon painoarvoa immersiolle ja samalla pohjoismaisten larppien pelimekaniikat ovat vähäisempiä. Suomalaiset myös kokevat immersion rikkomisen ärsyttävämmäksi kuin yhdysvaltalaiset pelaajat. Suomalaiset larppaajat myös osallistuvat mieluummin larppeihin, joissa on vähän sääntöjä ja pelimekaniikkoja kun taas yhdysvaltalaiset pelaajat osallistuvat mieluummin sääntöpohjaisiin peleihin (Vanek & Paddy 2014). Voidaan olettaa että yhdysvaltalaiset larppaajat kokevat diegeettisen immersion eri tavoin tai että heidän pelikokemuksissaan koettu immersio on enemmän ei-diegeettistä. Eri maiden larp-kulttuureissa on merkittäviä eroja immersion lähteen suhteen ja osallistujien pyrkimyksessä saavuttaa immersio. Käsittelen seuraavaksi pohjoismaisena larppina tai käsitteellä nordic larp tunnettua larp-kulttuurin suuntausta ja vertaan sitä Odysseuksen suomalaistyyppiseksi markkinoituun tyyliin. Odysseus edusti lähes tyylipuhtaasti pohjoismaista larppia, joten sen tuottamaa immersiota on syytä tutkia pohjoismaiselle larpille ominaisena.

2.4. Odysseus pohjoismaisen larpin edustajana

Ymmärtääksemme paremmin pelaajien ja pelinjohtajien odotuksia Odysseuksessa käyn tässä kappaleessa läpi Jaakko Stenrosin hahmotelman määritelmästä pohjoismaisen larpin (*nordic larp*) tyyliä. Pohdin Odysseusta pohjoismaisen larpin edustajana ja toisaalta pelin suunnittelijoiden mukaan suomalaistyyppisenä larppina.

³ Markus Montola teetti elokuussa 2019 kaikkien Odysseuksen pelautusten pelaajille pelaajakyselyn, jossa kysyin pelaajilta myös pelin valosuunnittelun näkökulmasta muutaman kysymyksen. Avoimen kentän kysymyksissä kysyin pelaajilta mitkä visuaaliset elementit parhaiten tukivat illuusiota avaruusaluksesta sekä millaiseksi aluksen muuttuvan valaistuksen rooli muodostui pelaajan hahmon tarinassa. Pelaajilta kysyttiin avoimet kysymykset myös siitä mikä larpissa oli parasta ja miten peliä olisi voinut parantaa. Vastaukset saatiin 188 pelaajalta (60 % pelaajista).

Pohjoismainen larp on syntynyt käsitteenä pitkälti Knutepunkt-roolipelikonferenssin vaikutuksesta. Vuorovuosin eri Pohjoismaissa järjestettävän konferenssin järjestäjien tavoitteisiin on tapahtuman alkuvuodesta 1997 alkaen kuulunut pohjoismaisen larpin profiilin nostaminen ja sen kehittäminen vakavasti otettavaksi taiteenlajiksi.

Pohjoismaista larppia ei voi määrittää maantieteellisesti ainoastaan pohjoismaissa tapahtuvaksi eikä pohjoismaisilla larpeilla ole myöskään selkeitä muuttumattomia ominaisuuksia, joilla jokin peli voitaisiin kategorisoida pohjoismaiseksi ja jokin toinen ei. Myöskään kaikki pohjoismaissa pelattavat ja suunniteltavat larpit eivät edusta pohjoismaisen larpin tyyllilajia vaan eri mailla on lisäksi omaksi muokkaantunutta larp-kulttuuria. (Stenros 2014, 154.) Stenrosin määritelmä pohjoismaiselle larpille on: “Larppi, johon pohjoismaisen larppaamisen traditio on vaikuttanut ja joka osaltaan vaikuttaa pohjoismaisen larpin diskurssiin.”⁴ Käyn seuraavaksi läpi tarkemmin pohjoismaisen larpin ominaisuuksia ja Odysseusta pohjoismaisena larppina.

Pohjoismaiselle larpille on tyypillistä pyrkiä 360 asteen illuusioon, jossa kaikki pelaajan näkemä on olemassa myös pelimaailmassa ja mitään pelimaailmassa olevaa ei ole jätetty symbolisen olemassaolon varaan (Stenros 2014, 149-150). Odysseuksessa tämä näkyi mittavana lavastuksena, päivänvalon täydellisenä poistamisena sekä valo- ja äänimaailman kattavuudessa ja upottavuudessa. Katkeamaton roolipelaaminen merkitsee pohjoismaisissa larpeissa, että hahmossa pysymiseen panostetaan paljon larpin aikana ja immersiota hahmoon ei mielellään rikota (Stenros 2014, 149-150). Odysseuksessa tämä näkyi esimerkiksi katkeamatta jatkuneessa 48 tunnin peliajassa. Pelaajien odotettiin myös viettävän yönsä hahmossaan ja heräävän hahmonaan. Odysseuksen pelisuunnittelijat näkivät tämän katkeamattomuuden ja joillekin pohjoismaisille larpeille ominaisen kohtausrakenteen (*act structure*) puuttumisen nimenomaan suomalaiselle larpille ominaisena piirteenä (Kröger, Hautala & Kumpulainen 27.7.2019).

Molemmat edellämainitut pohjoismaisen larpin ominaisuudet kannattelevat immersion syntymistä ja katkeamattomuutta, joihin liittyy olennaisena osana pelien luonne yhteistyön ja yhdessäluomisen tuotoksina. Pohjoismaisiin larpeihin ei liity haluja voittaa peliä vaan sen sijaan rakentaa merkitystä ja tarinaa yhdessä

⁴ Alkuperäinen: “A larp that is influenced by the Nordic larp tradition and contributes to the ongoing Nordic larp discourse.” (Stenros 2014, 149-150.) Suomennos omani.

ennaltamääräämättömän käsikirjoituksen mukaisesti. Joskus merkityksellisen tarinan rakentaminen tarkoittaa omalle kohdalle hahmosta katsoen epäsuotuisia asioita (*play to lose*). Stenrosin mukaan myös temaattinen koherenssi on yleistä pohjoismaisille larpeille, millä hän tarkoittaa, että peleillä on usein teema, jota ne pyrkivät käsittelemään kaikkien eri hahmojen toisistaan poikkeavien näkökulmien kautta (2014, 151). Odysseus pyrki käsittelemään mahdottomissa olosuhteissa selviytymistä ja kertomaan toiveikasta tarinaa päätyen kuitenkin ristiriitaiseen loppuun, jossa ihmiset voittivat sodan mutta kovaan hintaan.

Pohjoismaiset larpit ovat yleensä avoimia eivätkä perustu piilotetulle informaatiolle ja salaisuuksille (2014, 151). Tässä Odysseus eroaa merkittävimmin pohjoismaisen larpin määritelmästä, sillä hahmojen välistä draamaa pyrittiin rakentamaan paljon pelin aikana selvinneillä hahmoille kirjoitetuilla salaisuuksilla. Pääpelinjohtajat määrittivät Odysseuksen suomalaistyyppiseksi larpiksi ja osa motivaatiosta pelin tekemiseen oli nimenomaan suomalaisen peli- ja larpinkirjoitustyylin esittelemine kansainväliselle pelaajakunnalle. Sekä suomalaisen että pohjoismaisen larpin tavoitteena voidaan sanoa olevan tavalla tai toisella pelaajien vahva immersio. Suomalaistyyppisessä larpissa salaisuuksien kautta paljastuva tarina on suositumpi hitaasti annosteltavan draaman kehkeytymisen työkalu. Suomalaistyyppisissä peleissä myös korostuu pelikirjoittajien tapa kirjoittaa hahmot ja hahmojen suhteet valmiiksi pelaajille. Hahmot voivat olla 14-sivuisia kertomuksia hahmon historiasta, muistoista ja käyttäytymisestä erityyppisissä tilanteissa. Pohjoismaisissa larpeissa hahmot ovat tyypillisesti lyhyempiä, jos niitä on ollenkaan, jolloin pelaajat itse pelinjohdon fasilitoimina luovat hahmonsia ja hahmojen väliset suhteet. Vaikka kirjoitettua tekstiä on usein paljon, niin pohjoismaisissa peleissä on harvoin varsinaisia pelimekaniikkoja, pisteidenlaskua tai tarkkoja sääntöjä (Stenros 2014, 151).

Pohjoismaiset larpit, kuten Odysseuskin, tehdään yleensä ei-kaupallisesti ja niiden tekijät käsikirjoittajista rakentajiin tekevät vapaaehtoistyötä täysin palkatta. Tämä tekemisen malli johtaa siihen, että larp-kulttuurille on ominaista ettei pelaajien ja tekijöiden välillä ole merkittävää asiakas - palveluntuottaja -jaottelua. Siinä missä pelaajat kertovat yhteistä tarinaa pelin aikana niin myös pelinjohtajat ja käsikirjoittajat ovat mukana kertomassa yhteistä tarinaa omalta osaltaan ja omasta positiostaan

pelaajien kanssa. Kaupallisen elementin puuttuminen ja vapaaehtoistyönä toteutettavat projektit johtavat osaltaan siihen, että suurin osa pohjoismaisista larpeista pelataan vain kerran (Stenros 2014, 149-150). Poikkeuksiakin on, kuten esimerkiksi HIV-epidemian saapumista New Yorkin homoyhteisöön 1980-luvun alussa käsittelevä *Just A Little Lovin'*, joka on pelautettu tähän mennessä jo yhteensä 8 kertaa eri maissa ja eri tuotantotiimien tekemänä. Käsikirjoitus ja hahmot ovat pysyneet samoina ja käsikirjoittaja on ollut itse paikalla auttamassa pelin toteuttamisessa. Tuotannossa on aina ollut myös edellisiin pelautuksiin osallistuneita, mutta itse tuotannon pääjärjestäjät ovat vaihtuneet. Kyseisen pelin tapauksessa uudelleenpelattavuuden mahdollistaa verrattain yksinkertaisten lavasteiden tarve ja käsikirjoittajien apu tuotannossa ja pelin aikana. *Just A Little Lovin'* ei myöskään perustu piilotetulle informaatiolle, joten peli on samankin pelaajan uudelleenpelattavissa. Odysseuksen tapauksessa peli pelattiin kolme kertaa, mutta saman rajatun ajan sisällä ja samalla lavastuksella ja tekniikalla. Massiivisen lavastevaraston puuttumisen takia on mahdotonta pelauttaa Odysseusta uudestaan samanlaisena kuin se pelattiin kesällä 2019, sillä suuri osa lavaste-elementeistä palautettiin, purettiin, lahjoitettiin tai heitettiin pois.

Stenrosin (2014, 152) mukaan pohjoismaista larppia parhaiten määrittävin tekijä on larpin kohteleva vakavasti otettavana ilmaisun muotona, jonka kautta voidaan käsitellä mitä tahansa aihetta. Pelin aiheen ja tapahtumien vaikutusta pelaajiin avataan usein suoraan pelin jälkeen pidettävässä *debrief*- eli purkutilaisuudessa. Ollessani mukana tuottamassa Suomen *Just A Little Lovin'*ia kesällä 2018 pelin jälkeen oli pelaajien ja hahmoryhmien omien purkutilaisuuksien lisäksi *contextualization* eli pelin käsittelemien aiheiden sitominen tähän päivään ja pelaajien todellisuuteen. Tilaisuudessa korostettiin miten pelin aiheet vaikuttavat yhä edelleen osana ihmisten elämää kolmen omakohtaisista kokemuksista puhuneen pelaajan puheenvuoroissa. Saimme kuulla koskettavia sanoja syöpää sairastaneelta, New Yorkissa eläneeltä homolta ja HIV:n vaikutuksen mustien yhteisössä nähneeltä. Odysseuksessa tapahtumien ja pelaajien huippukokemusten kertaamisen lisäksi olisi kenties ollut paikallaan pitää myös pelin dramaattisen lopun käsittely yhdessä koko pelaajaryhmän kanssa, mutta kenties suomalaistyyppisen larpin kaava ei ollut tähän vielä valmis.

Larpin pelaajilleen tarjoamat merkitykset saattavat erityisesti pohjoismaisten larppien piirissä olla hyvin vahvoja ja larpintekijöiden taiteelliset tavoitteet kunnianhimoisia. Teatterilla on perinteisesti ollut asema poliittisten ja taiteellisesti vaativien teosten toteuttajana. Pohdin seuraavaksi teatterin ja larpin yhtäläisyyksiä ja eroja ja tuon esille teatterin ja larpin yhdistäjän eli immerssiivisen teatterin minussa herättämiä kysymyksiä.

2.5. Larpin ja teatterin kohtaamispisteistä

Larps are created for a first person audience, for players relating to the fictional world from the first person perspective of a fictional character. As such, they are almost impossible to truly comprehend from the outside, looking in.

(Stenros & Montola 2010, 20.)

Larpin ja teatterin merkittävin ero on että larpilla ei ole katsojia. Teatterissa esittäminen tapahtuu ulkoisesta syystä: joku katsoo jonkun toisen esittävän jotain muuta. Larpissa katsojaa ei ole, tai katsojan voi ajatella olevan pelaajan sisäinen, ainoa arviointia tekevä on pelaaja itse ja muut pelaajat hänen ympärillään. Pelaaminen on luonteeltaan parateelista (Stenros 2010, 303), eli itsessään palkitsevaa, itsensä takia tapahtuvaa. Vaikka esiintyminen teatterin lavalla voi olla itsessään nautinnollista ja teon itsensä takia tehtävää niin sen tarkoituksena on kuitenkin lähtökohtaisesti katsojalle esiintyminen.

Larpin kutsuminen peliksi aiheuttaa suuressa osassa tapauksia vääränsuuntaisia mielikuvia. Odyссеuksessa tarinan mekaanikkohahmojen saamat tehtävät aluksen korjaamiseksi olivat pelinomaisia elementtejä, mutta niiden tarkoitus oli tuottaa larpin osallistujissa kokemus pystyvyydestä ja tehokkuudesta sekä luoda yhtenäisyyttä ja luottamusta aluksen eri ammattikuntien välille. Pelinjohtajat säätelivät kokoajan tehtävien määrää ja haasteellisuutta niin että pelaajat eivät koskaan voineet saada alusta täydelliseen kuntoon. Mekaanikkohahmojen tehtävä oli mahdoton: ylivoimaisen vihollisen edessä edes pystyvin teknikko ei kyennyt korjaamaan alusta uudenveroiseksi. Mekaanikoiden larpin pelinomaiset elementit eivät siis koskaan voineet saavuttaa pelinomaista voittoa.

Immersiivisessä teatterissa katsojalle saatetaan antaa joitain sääntöjä, kuten että häntä pyydetään olemaan puhumatta, suositellaan liikkumaan yksin, pitämään naamio kasvoillaan esityksen ajan tai olemaan koskematta esiintyjiin ja osallistumatta tapahtumien kulkuun (Harper 2016, 131). Noiden sääntöjen ulkopuolella katsojan oletus on todennäköisesti, että kyseessä on teatteriesitys, joka hänen on kuitenkin tarkoitus kokea teatterin tapaan katsojan passiivisesta positioista ja että hänellä ei ole toimijuutta tarinan tai esiintyjien esittämien hahmojen suhteen. Esityksen kokijat voivat olla esityksen hahmoille täysin tai osittain läpinäkyviä, jolloin mitään vaikutuksen mahdollisuuksia ei todellisuudessa edes ole. Katsojat otetaan kyllä mukaan tarinan fyysiseen immersiiiviseen todellisuuteen ja sen luomaan taikapiiriin, mutta heidät jätetään sosiaalisen taikapiirin ulkopuolelle (Harper 2016, 132). Niissä poikkeustapauksissa, kun heihin otetaan kontaktia, yleisö joutuu määrittelemättömän, epäselvän taikapiirin sisään.

Perinteisessä teatteriesityksessä näkymätön neljäs seinä katsomon ja näyttämön, yleisön ja esiintyjien välissä määrittelee leikin taikapiirin rajat. Näyttämöllä voi tapahtua monenlaista, mutta yleisö voi turvallisesti luottaa tapahtumien olevan esitykseen kuuluvia, ainakin johonkin rajaan asti. Larpeissa hahmo toimii samankaltaisena osallistumisen neljäntenä seinänä: naamiona, jonka läpi osallistujan on turvallista kokea tapahtumat ja perustella itselleen ei-tyypillistä käytöstä. Immersiivisissä teatteriesityksissä ja esimerkiksi huvipuistojen yleisön seassa liikkuvien puettujen roolihahmojen kohtaamisissa on kokemukseni mukaan aina läsnä kysymys yleisön edustajan roolista. Onko minun esitettävä pelkääväni kummitustalon zombeiksi puettuja esiintyjä? Jos niin teen niin kuka on se henkilö, joka heitä pelkää? Kyseessä on työtään tekevä esiintyjä, eikä aito zombi. Jos minä kohtaisin zombin niin pyrkisin pakoon tai vahingoittamaan olentoa jollain lailla, mutta ei ole sopivaa vahingoittaa esiintyjää. Haluaisin ehkä jäädä ihailemaan ammattitaitoista meikkausta esiintyjän kasvoilla. Mutta jos en pelkää niin kokeeko esiintyjä epäonnistuneensa roolityössään? Tällaisessa tilanteessa immersiiiviseksi tarkoitettun tilanteen huokoisen neljännen seinän takia immersio pakenee saavuttamattomiin.

Kutsuttaessa immersiiivisen esityksen osallistujia vuorovaikutteisiin tilanteisiin he todennäköisesti olettavat tulleensa kutsutuksi mukaan sosiaalisen leikin taikapiiriin,

sillä peleillä ja leikeillä on sisäsyntyisesti vahva sosiaalinen ulottuvuus. Verrattaessa pelejä kokemuksiin elokuvista tai kirjoista, Ermi ja Mäyrä (2005, 6) havaitsivat, että heidän tutkimukseensa osallistuneet lapset pelasivat paljon ystäviensä kanssa ja pelit olivat myös tärkeä osa heidän keskusteluitaan. Lapset havaitsivat myös itse pelien sosiaalisen luonteen ja helpon jaettavuuden muiden kanssa. Immersiivisen teatterin kontekstissa tasa-arvoisen leikin syntyminen esiintyjien kanssa jää kuitenkin osallistujan kohdalta epävarmaksi, sillä hänelle on annettu esityksen alkaessa mahdollisesti joitain ohjeita hänen olettaessaan joitain sääntöjä, mutta hänelle ei välttämättä kerrota sääntöjen muuttumisesta. Harperin sanoin (2016, 132) jos osallistuja ei tiedä missä taikapiirin rajat kulkevat ja mitä vaikutusmahdollisuuksia hänellä on niin hän tuntee paradoksaalisesti tulleen riisutuksi kaikesta toimijuudesta.

Frontaaliasetelmasta luopuminen immersiiivisen teatterin kontekstissa vaikuttaa larpin näkökulmasta päälleliimatulta laastarilta, jonka merkittävin teko on antaa dramaturgian ja fokuksen toimijuus katsojan käsiin. Katsojan katseen suunta ja kesto, sekä hänen fyysinen sijaintinsa ja oman polkunsä valitseminen ovat immersiiivisen teatterin merkittävimmät toimijuuden tuottajat. Immersiivisen teatterin kautta larppeihin tutustuneen Jamie Harperin (2016, 131) mukaan tunnetun Punchdrunk-ryhmän ohjaaja Felix Barrett on verrannut immersiiivisten esitysten yleisöä tarinallisiin arkeologeihin, jotka saavat kaivaa tarinan kerrokset itse esiin. Kuten vertaus kertoo, niin yleisön tehtäväksi jää itse selvittää tarinat, jotka joku muu on jo luonut ja kenties nähdä niistäkin vain osa kuten arkeologi näkee muinaisen elämän jäänteistä.

Teatterilla on vankka asema sosiaalisen elämän konstruktiona, johon verrattuna larpit ja immersiiivinen teatteri vasta hakevat sidosryhmiään. Teatterin ja larpin ominaisluonteen eroista johtuen on oletettavaa, että ihmiset osallistuvat teatteriesitykseen ja larppeihin hyvin erityyppisistä syistä. Vaikka kummastakin on saavutettavissa esteettinen ja eskapistinen kokemus, niin on todennäköistä, että larppeihin osallistujat painottavat nimenomaan oman kokemuksen merkitystä eskapismin alustana. Toki yleistys on vaikea tehdä, sillä larppeja on yhtä montaa eri tyyliä ja vakavuuden tasoa kuin teatteriesityksiäkin ja osa tarjonnee ainoastaan viihdettä, kun taas osa on tarkoitettu eskapistisiksi välineiksi.

3. ODYSSEUKSEN TUOTANTO JA TARINA

Kerron Odysseuksen tuotantotavasta, prosessista, käsikirjoituksesta sekä sen erityispiirteistä ja yhtymäkohdista muiden larppien kanssa. Sijoittaakseni Odysseuksen pohjoismaisen larpin kentälle vertaan sitä tuotantona seuraaviin saman lajityypin pohjoismaisiin larppeihin: *Monitor Celestra*⁵, *Lotka-Volterra*⁶ ja *Pelageya*⁷.

3.1. Tuotanto

Odysseuksen tuottajatahona toimi Illusia-niminen yhdistys, jonka perusti yhteensä 14 jäsentä alkuvuodesta 2017. Yhdistys on perustettu luomaan yhteisöä ja välineitä monipuolisten ja ammattimaisemmalla otteella järjestettyjen larppien mahdollistamiseksi. Pelin päätuottajana toimi Laura Kröger, joka vastasi myös pääasiassa tarinasta ja hahmoista eli käytännössä larpin käsikirjoituksesta. Muina pääjärjestäjinä toimivat Sanna Hautala ja Antti Kumpulainen. Sanna vastasi IT-osastosta ja Antti logistiikasta ja käytännöstä. Projektissa oli mukana yhteensä noin 160 vapaaehtoista kahden vuoden suunnittelu- ja toteutusprosessin aikana. Osa vapaaehtoisista työskentelee samankaltaisella alalla myös siviilissä kuin mitä Odysseuksenkin puitteissa. Äänisuunnittelijoina toimivat Hannu Niemi, Pentti Hämäläinen ja Aarne Linden, tilasuunnittelijana Mia Makkonen ja minä valosuunnittelijana. Henri Sareskivi toimi teknisenä suunnittelijana ja ohjelmistokehityksestä vastasivat mm. Nico Hagelberg, Sampo Juustila ja Ilmari Karonen. Lavastuksen toteutus ja suunnittelu oli hajautettu tiloittain noin 20 tilavastaavan toteutettaviksi. Tilasuunnittelija vastasi yhtenäisen ilmeen säilymisestä aluksella.

⁵ Maaliskuussa 2013 Göteborgissa museoidussa hävittäjälaivassa järjestetty kolmen pelautuksen pohjoismainen scifi-larppi kulttuurisista ja henkilökohtaisista konflikteista ihmiskunnan lähes täydellisen tuhoutumisen jälkimainingeissa. Pelissä käytettiin aktiivisesti peliä varten tuotettua teknologiaa pelin osana. Pelaajia oli yhteensä 389.

⁶ Huhtikuussa 2018 Uppsalassa entisessä kalliosuojassa järjestetty yhden pelautuksen pohjoismainen scifi-larppi ihmiskunnan selviytymisestä kaiken tuhon ulkoavaruuden olentojen hyökkäyksen jälkeen. Peli käsitteli yhteisöllisyyttä, traumaa, resurssien vähyyttä ja selviytymisen politiikkaa. Pelaajia oli yhteensä 310.

⁷ Keväällä 2005 Loimaalla ammattikorkeakoulun tiloissa järjestetty pohjoismaisen larpin mekaniikkoja käyttänyt suomalaistyyppinen scifi-larppi. Samalla pelipaikalla järjestetyt kaksi peliä käsittelivät selviytymistä, uhrautumista, tiedettä ja ihmisen pienuutta maailmankaikkeudessa sijoittuen kaukaisen vesiplaneetan merenpohjassa olleelle sukellusalukselle. Pelaajia yhteensä 66.

Odyssuksen budjetti oli yhteensä noin 80 000 euroa. Lähes kaikki tulot tulivat osallistumismaksuista. Menoista suurimpia olivat lavastuksen, tekniikan ja ruokailun aiheuttamat kulut. Palkkaa tai omia matkakuluja ei maksettu käytännössä kenellekään tekijätiimissä. Kaikki tekeminen perustui vapaaehtoisuuteen ja aitoon innostukseen olla mukana tekemässä jotain ennenkokematonta. Arvioin, että suurella osalla tekijöistä motivaatio kumpusi halusta kokeilla ja leikkiä vailla tulosvastuuta ja odotusta materiaalisesta tai rahallisesta hyödystä. Monet ylittivät itsensä ja kykynsä rakennuksen ja suunnittelun aikana, mikä on varsin kiitollinen tunne. Kuten jo aiemmin viittasin niin erityisesti rakennusvaiheessa tekeminen perustui tekijöiden kohdalla leikkimisen peruseriaatteisiin: “tämä on hauskaa, rakennetaan avaruusalus!”

Itse lupauduin lähtemään projektiin mukaan Knutpunktissa maaliskuussa 2018. Alunperin taiteelliseksi opinnäytteeksi aikomani immersiiivisen teatteriesityksen peruuntuminen loppuvuodesta 2018 sai minut vaihtamaan Odyssuksen valosuunnittelun pienestä harrasteprojektista interaktiivisen larp-valosuunnittelun kokeilualustaksi ja samalla opinnäytteekseni. Siirsin peruuntuneen projektin tavoitteet immersiiivisestä interaktiivisesta tilasta ilomieliin vuorovaikutteisen avaruusaluksen kontekstiin. Aktiivisin suunnittelu- ja työvaiheeni sijoittui kevääseen 2019, jolloin suunnittelin tilojen valaistusta yhdessä tilavastaavien kanssa, tein valosuunnitelman, sijoittelin heittimet, tein pohjatyötä interaktiivisuuden toteutukselle, kuten valopöydän ennako-ohjelmoinnin, sekä rakensin tuuletinelementtejä ja konehuoneen muuta lavastusta. Osallistuin myös pelipaikan rakennukseen, kaikkiin pelautuksiin ja Odyssuksen purkuun pelautusten jälkeen. En osallistunut tarinan tai hahmojen käsikirjoitukseen, mutta pyynnöstäni pääpelinjohtaja Laura Kröger selvitti minulle tarinan pääkäänteet, aluksen yleisen tunnelman ja merkittäviksi katsomiensa hahmojen asenteen luodakseen minulle etukäteen yleiskuvan Odyssuksen maailmasta.

3.2. Odyssuksen käsikirjoitus ja fiktion tarjoama rakenne

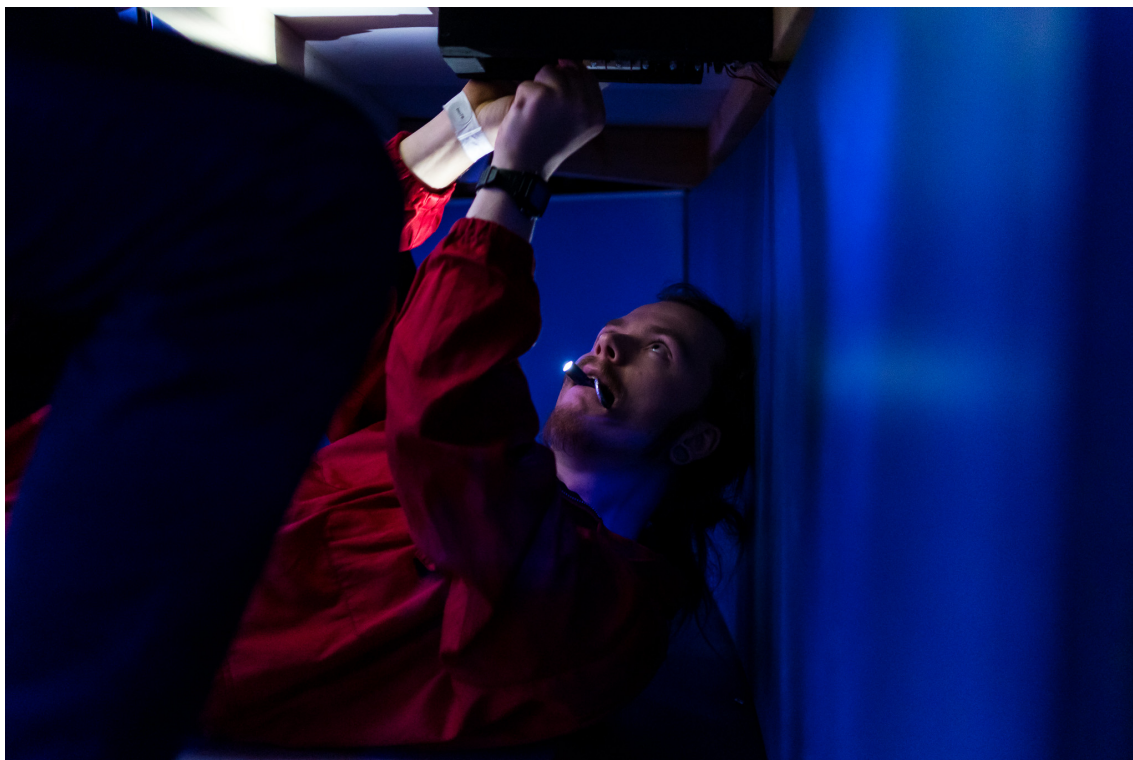
Teatterin tai elokuvan tapaan larpilla ei voi olla tarkkaa käsikirjoitusta tai vuorosanoja hahmoille. Pääsuunnittelijat lähtivät suunnittelemaan Odyssusta *Battlestar Galactican* hengessä ja halusivat käsitellä sarjan tapaan ihmisten selviytymistä ylivoimaista vihollista vastaan (Kröger, Hautala & Kumpulainen 27.7.2019.) Larpin käsikirjoitus koostui kirjoitetuista hahmoista ja pelaajille tarjotusta maailmamateriaalista, jossa

määritellään millaisen fiktion sisällä peli tapahtuu. Larpeihin saatetaan myös kirjoittaa valmiiksi aikaan perustuvia tapahtumia, *eventtejä*, joilla pelin kulkua pystytään ohjaamaan ja säätelemään draaman syntyä pelissä. Pääasiassa pelisuunnittelija Laura Krögerin ja Sanna Hautalan kirjoittama pelimaailman historia perustui *Battlestar Galactican* maailmasta inspiroituneelle tarinalle, jonka käyn seuraavaksi pääkäänteissään läpi.

Odysseuksen tarinassa ihmiskunta on siirtynyt 700 vuotta ennen nykyhetkeä asumaan Ellarion-planeetalle ja sen kahdelle kuulle. Sata vuotta sitten tuntematon koneiksi nimetty vihollinen aloitti hyökkäykset ihmisten kimppuun aloittaen 80 vuotta kestäneen sodan, joka päättyi yhtäkkisesti koneiden kadotessa jäljettömiin. Ihmiset elivät rauhassa 20 vuoden ajan kehittäen teknologiaansa ja oppien mm. tekemään hyperavaruushyppyihin kykeneviä avaruusaluksia ja ihmisten lailla käyttäytyviä ihmisennäköisiä androideja. Kehitys vaati veronsa ja eri taivaankappaleiden välillä vallitsee luokkaeroja ja syrjintää. Seitsemän päivää ennen pelin alkua koneet kaikkien kauhuksi palasivat ja tuhosivat lähes koko ihmissivilisaation. Selviytyneet alukset muodostivat laivaston, joka pyrkii hyppäämään pakoon niitä uhkaavilta vihollisaluksilta. Jäljellejääneiden ainoa toivo on legendoissa, jotka kertovat Maasta muinoin tulneiden ihmisten jättäneen jälkeensä vihjeitä, majakoita, joiden avulla reitti Maahan olisi vielä löydettävissä. Tässä tilanteessa pelaajat astuvat selviytyneiden laivastoa komentavan ESS Odysseuksen miehistön ja alukseen pelastettujen siviilien rooleihin. (Odysseus - a story about survival 29.9.2019.)

Aluksen miehistöön kuuluivat aluksen mekaanikot (*Engineers*), joiden tehtävänä oli valmistella seuraava hyppy komentosillan antamien ohjeiden mukaan ja huoltaa alusta. Varusvaraston (*Armoury*) tehtävänä oli varustaa tuntemattomille planeetoille tutkimusta tekemään laskeutuvat merijalkaväkisotilaat (*Marines*). Planeetoilla suoritetuilta maamissioilta tuotiin yleensä Odysseukselle muinainen majakka. Maamissioilla loukkaantuneet sotilaat tai mukana olleet tutkijat vietiin sairastuvalle (*Medbay*), jossa heidän haavansa ommeltiin tai heistä poistettiin planeetalla heihin kaivautuneita loiseläimiä. Tutkijoiden (*Scientists*) tehtävänä oli selvittää majakan ongelmanratkaisutehtävä ja tulkita siitä seuraavan kohteen koordinaatit ennenkuin viholliset hyppäsivät Odysseuksen kanssa samaan sektoriin. Komentosillan miehistö

tarkkaili avaruutta Odysseuksen ympärillä ja lähetti alusta suojelemaan hävittäjäaluksia pilotteineen.



Aluksen mekaanikko vaihtaa sulaketta komentosillan työtason alla. (*Odysseus Bridge*. Valokuva: Mira Strengell.)

Markus Montola määrittelee Odysseuksen onnistuneeksi kellopelilarpiksi (*clockwork larp*). Kellopelilarpissa hahmot työskentelevät moninaisissa, itseään toistavissa ja toisistaan vahvasti riippuvaisissa tehtävissä ja muodostavat ikäänkuin tarinaa ja lisää tehtäviä tuottavan tehtaan tai koneen toiminnallaan. Montolan mukaan kellopelilarpin ajatus on ristiriidassa larpeille ominaisen toimijuuden käsitteen kanssa: larpin viehätöksessä olennaista on se, että pelaaja kokee mahdollisuutensa vaikuttaa tarinan kulkuun ja oman hahmonsa kohtaloon täydellisiksi tai lähes täydellisiksi. Stenros mainitsee myös että aiemmissa samantyyppisissä peleissä, kuten *Monitor Celestra* ja *Lotka-Volterra*, juuri tekniikan toimimattomuus rampautti pelin onnistumista merkittävästi. (Stenros 2019.) Odysseuksessa teknologia muodosti yhden toimijan kellopelilarpin interaktiivisella kehällä.

Odysseus onnistui mahdottomana pidetyn toimivan kellopelilarpin toteutuksessa. Odysseuksen tarina oli vahvasti käsikirjoitettu, samoin kuin hahmot ja niiden päämäärät. Pelisuunnittelijat ja hahmokäsikirjoittajat luottivat siihen, että hahmojen tahdon suuntien riittävän tarkka määrittely saisi pelaajat vahvasti suuntautumaan kohti

larpin toivottua lopputulosta. Tarinalle oli tarjolla muutamia erilaisia loppuja, mutta kaikki pelautukset päättyivät samaan lopputulokseen: pienemmän *Star Caller* -aluksen ja sen vapaaehtoisen miehistön uhraamiseen vihollisen täydelliseksi tuhoamiseksi. Loppu herätti useissa pelaajissa ahdistusta ja sai heidät tuohtuneina kyseenalaistamaan kansanmurhaan rinnastettavan lopun oikeutuksen. Jotkin pelaajat kokivat, ettei heille ollut tarjolla muita vaihtoehtoja ja että loppu oli käsikirjoitettu tapahtumaan brutaalina joukkotuhona tekivät he mitä hyvänsä. Pääpelinjohtaja Laura Krögerin mukaan mahdolliset valinnat ja ristiriitainen lopetus olivat nimenomaan Odysseuksen tavoiteltu päämäärä (Kröger, Hautala & Kumpulainen 27.7.2019). Pelaajien odotus kitschistä onnellisesta lopetuksesta aiheutti osalle pelaajista pettymyksen kun heille pohjustettu tarinankuljetus ei tuonutkaan odotettua lopetusta vaan päinvastoin kyseenalaisti ihmiskunnan hyvyyden varsin eksistentiaalisella tasolla. Odysseuksella olleet hahmot laajenivat symboloimaan koko ihmiskuntaa erityisesti pelin loppuratkaisun kautta. Jaakko Stenros (2019) kirjoitti kokemuksensa Odysseuksesta pelaajan näkökulmasta auki hyvin ja suosittelen hänen kirjoitukseensa tutustumista pelaajanäkökulman ymmärtämiseksi.

Pelin kulku noudatti syklistä rakennetta, jossa alus joutui vihollista paetakseen suorittamaan hyperavaruushypyn noin kahden ja puolen tunnin välein. Reipas kaksi tuntia on teatterista ja elokuvista hyvin toimivaksi todettu aika pitää kokijan mielenkiinto yllä, rakentaa draaman tiivistymistä ja laukeamista. Syklinen rakenne myös auttoi pelaajia pääsemään helpommin kiinni sotilasaluksen aikataulun järkähtämättömyyteen ja deterministisyyteen, mikä oli tarpeen sillä vaikka suomalaisista suurella osalla onkin armeijakokemusta ja kokemusta tarkan aikataulun luomasta toisteisuudesta, niin ulkomaisilta osallistujilta samankaltaiset kokemukset todennäköisesti puuttuivat.

Valosuunnittelun näkökulmasta syklisyyden etuna oli, ettei sama valotilanne koskaan kestänyt noin tuntia kauempaa vaan jonkinlainen muutos oli taattu pelin tapahtumien takia. Tämän ansiosta aluksella olo ei missään vaiheessa muuttunut myöskään visuaalisesti staattiseksi vaan kykeni mukailemaan ja kuvittamaan varsin hektistä diegeettistä aikataulupainetta onnistuneesti. Ensimmäisessä kansainvälisessä pelautuksessa pelaajat noudattivat melko orjallisesti luomaansa kaavaa, että hypystä

laskeuduttaessa hälytystila oli normaali kunnes saatiin pitkän matkan skannereilta tieto samaan sektoriin hyppäävistä aluksista, jolloin hälytystaso nostettiin keltaiseen. Kun alukset hyppäsivät samaan sektoriin ja ne pystyttiin tunnistamaan, niin hälytystila nostettiin punaiseen, jos kyseessä olivat viholliset tai laskettiin takaisin normaaliksi, jos hyppääjät olivatkin ystävällisiä aluksia. Viholliset ilmestyivät yleensä kauemmas Odyseuksesta, jolloin punainen hälytystila oli päällä jonkin aikaa ennen ensimmäisiä vihollisen osumia alukseen. Osumat merkitsivät jälleen muutosta valoissa. Taistelu usein kiihtyi vihollisten kerääntyessä Odyseuksen ympärille ennen kuin hyppymoottori saatiin viritettyä, koordinaatit syötettyä ja 60 sekunnin hyppysekvenssi aloitettua. Koko aluksella näkynyt ja kuulunut hypyn lähtölaskenta ja tapa millä pelaajat ottivat hypyn riskit huomioon hahmojen käyttäytymisessä pelkona tai pahoinvointina tuki hyvin draaman nousua hypyn lopulta käynnistyessä ja lähettäessä aluksen noin 10 minuutin ajaksi outoon kahden paikan väliseen avaruuteen.

...the eerie desaturation of the lighting during the jump, which tied in beautifully with the sound changes to make it feel like we were in the spaces between worlds. (Montola 2019.)

Pelaajan kommentista näkyy hyvin äänellinen ja valollinen tavoitteemme saattaa alus hypyn räjähtävän kulminaation jälkeen unenomaiseen epätilaan, jonka aikana suuri osa aluksen laitteistosta ei toiminut, valaistus oli himmeä ja häiriöinen ja äänimaailmassa kuului aavistuksia kaukaisen laulun kaiusta. Hypystä paluun hetki ei ollut pelaajille eikä hahmoille millään lailla tiedossa tai nähtävillä, joten pysähtynyt välitila jatkui toisaalta vihollisilta pakenemisen tuottaman helpotuksen tunteen ja toisaalta pelokkaan hypystä laskeutumisen odotuksen välissä. Hypyn suorittaminen rikkoi aina enemmän tai vähemmän aluksen järjestelmiä eikä ollut varmaa, ettei vihollinen olisi odottamassa Odyseusta uusissa koordinaateissa hypystä laskeuduttaessa.

Syklisyys mahdollisti aluksen valon kautta pelaajiin kohdistuvan informaation sementoitumisen merkitykseltään pelin jatkuessa. Samojen indikaatioiden toistuessa ne muuttuivat pelaajille helposti omaksuttaviksi ja nopeasti reagoitaviksi. Pelaajat eivät enää muutaman hypyn jälkeen joutuneet tietoisesti pohtimaan mitä mikäkin välähdys ja ääni tarkoitti, vaan heille oli syntynyt jo aiemmissa hyppysykleissä käsitys eri

tapahtumien merkityksistä. Tämä mahdollisti immersion rikkoutumattomuuden: tapahtumat olivat heille jo tuttuja merkitykseltään. Myös *Lotka-Volterrassa* käytettiin valollista muutosta luomaan erilaista tunnelmaa aina vihollisuhkien lähestyessä kalliosuojaa, jossa hahmot piilottelivat. Tämä kuitenkin toteutettiin hyvin naturalistisesti niin että pelaajat sammuttivat suojan valokatkaisijoista kaikki valot. Diegeesissä tämä selitettiin sillä että viholliset pystyivät aistimaan sähkökentät suojan ulkopuolelta ja sähkökenttien vähentäminen pienensi mahdollisuutta tulla havaituksi. *Pelageyassa* tilaan oli sijoitettu punaisia hehkulamppuja, joiden välkkyminen indikoi hälytystä. Hälytyksiä kontrolloi aluksen tekoäly eli pelinjohto.

3.3. Pelautukset ja osallistujat

Loppuvuodesta 2018 avattiin kaksi peliä ilmoittautumisille. Ne myivät kuitenkin jo muutamien ensi minuuttien aikana niin hyvin, että myös kolmas pelautusoptio otettiin käyttöön. Pelejä järjestettiin yksi pelautus suomeksi (27.-30.6.2019) ja kaksi kansainvälistä pelautusta englanniksi (4.-7.7. ja 9.-12.7.2019). Samantyyppisesti toimittiin *Monitor Celestrassa*, jossa yksi pelautus järjestettiin englanniksi ja kaksi ruotsiksi.

Yhteen pelautukseen mahtui 104 pelaajaa ja kaikkien peruneiden pelaajienkin hahmot saivat uuden pelaajan joten pelaajia oli yhteensä kolmessa pelautuksessa 312. Pelin jälkeen järjestettyyn pelaajakyselyyn vastanneita oli 20 maasta, joista eniten osanottajia oli ehdottomasti Suomesta. Suurin osa kyselyyn vastanneista oli iältään 26-45 vuotiaita. Nuorempien osanottajien pieneen määrään vaikutti todennäköisesti pelin hinta: 200 euroa peruslipusta tai 300 euroa ‘*supporter*’-lipusta, jolla sai enemmän vaikutusta omaan hahmoon. Sukupuolijakauma pelaajien kesken oli lähes tasan. Mukana oli selkeästi enemmän kokeneempia larppaajia kuin ensikertalaisia tai vain muutaman kerran pelanneita. (Montola 2019).

Yhden pelin kesto oli 48 tuntia katkeamatonta peliä. Ennen peliä pelaajia ohjeistettiin mm. turvallisuudessa, heille jaettiin vaatteita ja muita esineitä ja he saivat tutustua läheisten hahmojen pelaajiin. Pelin jälkeen oli vapaaehtoinen strukturoitu *debrief* eli purkutilaisuus pienryhmissä, joissa saattoi kertoa kokemuksestaan ja irrottautua hahmostaan. Pelaajan kokemukseen pyrittiin pääpelinjohdon taholta vaikuttamaan neljällä tavalla: yksityiskohtaisella hahmolla ja henkilökohtaisilla juonilla, pelin suuren

linjan juonenkaarella, hahmon velvollisuuksilla ja tehtävillä pelin aikana ja pelin aikana tapahtuvilla “käsikirjoitetuilla” tapahtumilla (Kröger, Hautala & Kumpulainen 2019). Itse näen näiden lisäksi olennaiseksi osaksi pelaajakokemusta immersiiivisen, interaktiivisen tilan tuottaman kokonaisvaltaisen esteettisen elämyksen.

Ensimmäisen ja toisen pelautuksen välissä järjestimme myös avointen ovien tapahtuman, jossa kiinnostunutta yleisöä otettiin pienissä ryhmissä kiertämään Odysseus-alusta turistiryhminä. Heille annettiin sanallisesti ohut rooli, jossa heidän kerrottiin olevan vierailijoita ESS Odysseuksella, jossa he tulisivat näkemään miehistöä työssään. Miehistöä esittämässä oli hahmojen vaatteisiin pukeutunutta pelinjohtoa ja muita avustajia. Jokainen avointen ovien kierros kesti puoli tuntia, minkä päätteeksi punaisen hälytyksen soidessa ryhmät kerääntyivät keskusaulaan, alus otti muutaman osuman vihollisaluksista ja teki sitten onnistuneen hyperavaruushypyn turvaan läheiseen sektoriin. Avointen ovien tilaisuus noudatti siis nopeutetussa aikataulussa pelin syklistä rakennetta, mutta ei vain antanut yleisölle kokonaisia hahmoja eikä antanut heille mahdollisuutta kokeilla aluksen tekniikkaa ja sen interaktiivisuutta muina kuin passiivisina (vaikkakin hypyn matalien taajuuksien aiheuttaman tärinän vaikuttamina) katsojina.

3.4. Rakennus ja pystytys

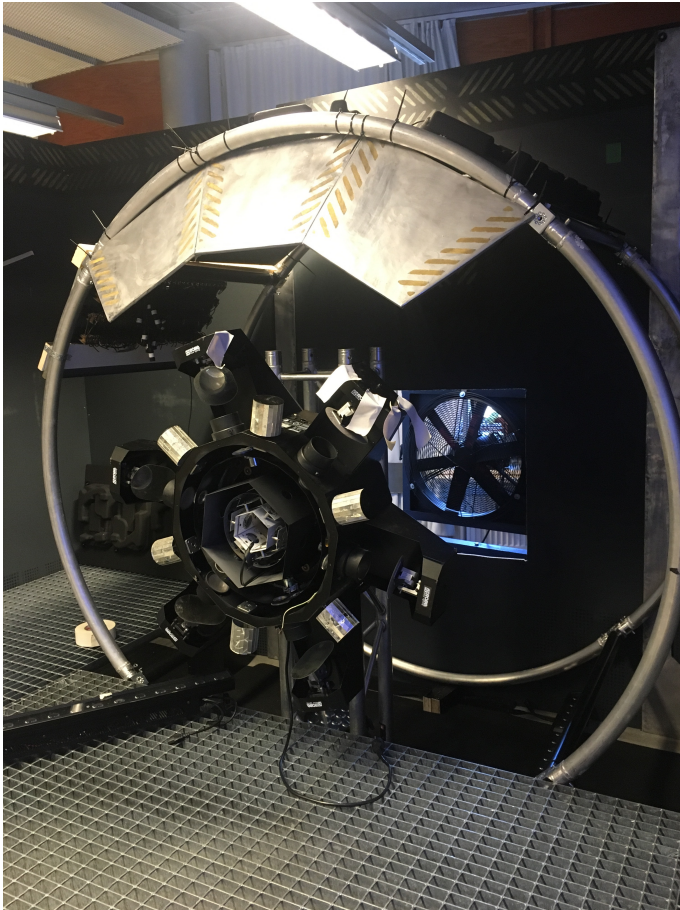
Pelipaikkana toimi Torpparinmäen peruskoulu. Ellipsinmuotoinen rakennus on vuodelta 1999 ja se valikoitui pelipaikaksi hyvän sijainnin ja valmiiksi sisustukseen sopivien materiaalien takia. Koulun rakenteissa on paljon metallia, betonia ja lasia. Pelipaikka saatiin käyttöön 7.6.2019 ja ensimmäiset pelaajat saapuivat 26.6.2019, jolloin pelipaikan tuli myös olla valmis. Suurin osa rakentajista oli paikalla vain osan rakennusajasta. Myös jotkut Suomessa asuvat pelaajat tulivat etukäteen tutustumaan pelipaikkaan ja auttamaan rakennuksessa. Stadin ammattiopiston sisustusalan kanssa tehty yhteistyö oli myös erittäin hedelmällistä, sillä saimme heidän kautta viikoksi käyttöömmme käsistään käteviä opiskelijoita. Verrattuna muihin saman kokoluokan larpeihin Odysseuksen rakennusaika oli poikkeuksellisen pitkä. *Lotka-Volterraa* rakennettiin 5 päivää ja *Monitor Celestraa* 7 päivää. *Pelageyaa* rakennettiin myös vajaan viikon verran. Odysseuksen pitkään rakennusaikaan vaikutti pitkälti se, että pelipaikkana toiminut Torpparinmäen peruskoulu vaati paljon lavastamista, toisin kuin *Lotka-Volterran* kallioväestönsuoja tai *Monitor Celestran* pelipaikkana toiminut

museoitu hävittäjälaiva Småland. Sekä *Lotka-Volterran* että *Monitor Celestran* tapauksessa pelipaikat olivat tekijätiimin käytössä rakennuksen aikana vuorokauden ympäri, ja töitä rakennuksen eteen tehtiin univelkaa säästelemättä ympäri kellon. Siinä mielessä niiden rakennusajat eivät ole suoraan verrattavissa Odysseukseen, jonka pelipaikalta piti yöksi poistua. Itse olin Odysseuksen rakennuksessa paikalla hyvin pitkiä päiviä koko rakennuksen, pelautusten ja purun ajan.



Pelipaikkana toimi metalli- ja betonirakenteinen Torpparinmäen peruskoulu. (*Odysseus concept pictures*. Kuvakollaasi: Mia Makkonen.)

Odysseuksen pitkä rakennusaika infrastruktuuriltaan (sähkö, vesi, viemärointi) toimivassa kohteessa oli tärkeä edellytys lavastuksen ja tekniikan tason laajuudelle, yksityiskohtaisuudelle ja toimivuudelle. Olennaista oli myös pelipaikan helppo saavutettavuus pääkaupungin sisäisillä julkisilla liikennevälineillä ja mahdollisuus käyttää pelipaikan piha-aluetta joustavasti logistiikan hoitamiseen. *Lotka-Volterrassa* ja *Monitor Celestrassa* pelipaikkojen haasteelliset olot ja infrastruktuurin rakentaminen veivät suhteessa huomattavasti enemmän aikaa kuin Odysseuksessa. Emme olisi pystyneet rakentamaan koulusta toimivaa avaruusalusta alle kahdessa viikossa ja jos meillä olisi ollut rakennettavana lisäksi massiivisia sähkövetoja tai vedettävänä vesijohtoa niin aikaa olisi tarvittu helposti yli kuukausi.



Hyppymoottori rakentui trussiympyröistä ja kierrätysmateriaaleista. (*Odysseus Engine room pregame building*. Valokuva: Essi Santala.)



Aulatilán yksi avoin seinä peitettiin vanerirakennelmalla pelinjohtotilojen piilottamiseksi. (*Odysseus Mess hall pregame building*. Valokuva: Essi Santala.)

4. ODYSSEUKSEN SCIENCE FICTION -ESTETIIKKA

Käyn seuraavaksi läpi valosuunnitteluuni vaikuttaneet esteettiset lähtökohdat ja suunnittelun ja rakennuksen aikana tekemiäni valintoja. Käyn läpi myös pelaajien kokemusta tilasta avaruusaluksena.

Rick Liebling (2018) määrittelee 2000-luvun alkupuolella elokuvissa ja sarjoissa valtaa saaneen science fictionin⁸ estetiikan⁹ *hard concrete* -tyyliksi. Tyyllille ominainen kylmä betoni, sinisävyinen utuinen tunnelma ja harmaat tasaiset pinnat ovat hänen mukaansa vastaliike mm. *Blade Runner* (1982) -elokuvassa hyvin edustetun kyberpunkin neonputkille, runsaudelle, sateisuudelle ja postmodernille aikakausien sekoittamiselle. Liebling pitää myös Kubrickin *Avaruusseikkailu: 2001* (1968) -elokuvaa merkittävänä science fictionin käännekohtana, jossa tapahtui uudenlaisen, enemmän todellisen maailman esikuviin pohjaavan estetiikan käyttöönotto. Kenties Kubrickin avaruusseikkailu jo enteili *hard concrete* -tyylin syntyä. *Hard concrete* -tyylin ohella huomaan Odysseuksen valosuunnittelussa vaikutteekseni alkuperäisen *Star Trekin* 1960-luvulla aloittaman värikkään iloittelun ja sen nykyhetkessä yltäkylläisenä ja naiivina näyttäytyvän visuaalisen dynamiikan. Samoin havaitsen vaikuttuneeni erityisesti synkkien värien suhteen James Cameronin *Alien* -sarjan elokuvista.

Koin jo Odysseuksen tilasuunnittelijan ensimmäisten materiaali-ideoiden ja ideakuvien tuovan Odysseuksen visuaalisen maailman selkeästi kohti meidän aikamme tieteiselokuvien visuaalista ilmettä. Ensimmäisessä tilakonseptissa aluksen visuaalinen maailma määriteltiin sanoilla ‘*dark, artificial, military, organized, wow, unique, futuristic*’. Odysseuksen pelannut Jaakko Stenros (2019) koki pelin sen alkaessa yleiseltä tunnelmaltaan ainakin oman hahmonsa kohdalla läheiseksi *Star Trekin* optimistisen tulevaisuususkon kanssa eikä niinkään *Battlestar Galactican* synkkien uskonnollisten sävyjen värittämänä. Pelin kaaressa synkähkö visuaalisilla elementeillä ehdotettu maailma asettui ristiriitaan hahmonkirjoituksella luodun optimismin kanssa.

⁸ Science fictionilla tarkoitetaan tieteen tai tekniikan todellisiin tai kuviteltuihin saavutuksiin perustuvien potentiaalisten maailmojen tarinoita, jotka sisältävät usein yhteiskunnallista tai ihmisluonnon kritiikkiä (Tieteen termipankki: Kirjallisuudentutkimus: tieteiskirjallisuus.)

⁹ Estetiikalla tarkoitetaan taiteen luonteen ja merkityksen tutkimusta tai tietylle kirjailijalle ja hänen teoksilleen ominaisia esteettisiä periaatteita (Tieteen termipankki: Kirjallisuudentutkimus: estetiikka.)

Kauempaa tarkasteltuna sekä *Star Trekiä* että *Battlestar Galacticaa* yhdistää vahvasti amerikkalainen tulevaisuusoptimismi ja ekspansiivinen, osin imperialistinen, paine oman elintilan laajentamiseen. Kummassakin saagassa roolihahmojen kotina ja työpaikkana toimivat tähtienväliset avaruusalukset kannattelevat optimismin ja ekspansion aatetta ja niihin on sen takia kytkeydyttävä entiteetteinä ja tiloina tarinan kaikkein olennaisin ydin. Alukset myös pysyvät pääasiassa ihmisten puolella eivätkä muutu ympäristöinä ihmisille vihamielisiksi.

Opiskelijatoverini Ilja Lehtinen (2019) yltyi erästä optimistista, tähtientavoittelua suitsuttavan kirjan arvostelussaan julistamaan muilla planeetoilla asumisen tavoittelun nykytieteen valossa täydeksi mahdottomuudeksi ja nykyihmisten unelmat Marsissa elämisestä tieteisuskon ultimaaliseksi nirvanaksi.

Uskoa teknologisen “edistyksen” ennen pitkää mukanaan tuomaan kosmiseen ekspansioon on kuitenkin sangen vaikea ravistaa nykylänkkäristä ulos. John Michael Greeria mukaillen, vaste on sama kuin jos “yrittäisi kertoa keskiaikaiselle talonpojalle ettei taivasta Jumaliseen, kaikkine pyhimyksineen ja enkeleineen olekaan olemassa”. Nyt ei nimittäin puhuta tiedosta, hyvin perustellusta uskomuksesta, ei oikeastaan minkäänlaiseen empiriaan pohjaavasta otaksumasta: avaruusmielikuva on uskonnollinen, myyttinen kuva. Enemmän kuin mistään muusta se kertoo läpeensä fossilisoidun, energiahuumaantuneen kulttuurimme mytologisten syvävakaumusten luonteesta. (Lehtinen 2019).

Lehtinen pitää avaruusfantasointia siis uskonnollisluonteisena suorana jatkumona valtauskontojen ruumis- ja maailmapakoiselle ajattelutavalle. Tästä näkökulmasta science fiction muuttaa merkityksensä spekulatiivisesta fiktiosta kohti tunnustuksellista tieteisuskon kaanonin. Lehtisen väitteiden valossa minun tehtäväni oli itseasiassa toistaa ja tuottaa tunnustuksellista kuvastoa uskojille. Olisi mahdollista jopa verrata Odysseusta kirkkonäytelmiin ja pohtia mahdollisimman uskomusjärjestelmälleen uskollisen teoksen tuottamista niin, että se parhaiten tukee uskonnollista riittä johon osallistujat ovat saapuneet.

Siinä missä Lehtinen tuntuu näkevän avaruusfantasian naiivina romantisointina niin itse pyrin näkemään Odysseuksen osana pohjoismaisen larppaamisen metamodernistista¹⁰ hanketta. Odysseuksen tapauksessa tämä ilmenee pyrkimyksenä yhteisöllisyyden rakentamiseen osallistujien välille nostalgisen futurismin tukemana. Tästä lähtökohdasta halusin myös rakentaa mahdollisimman esikuvilleen uskollista ja tunnistettavaa visuaalista kuvastoa. Käyn seuraavissa kappaleissa läpi *Star Trekin* ja *Battlestar Galactican* välimaastossa tasapainoilleen valosuunnitteluni esteettiset lähtökohdat ja avaam toteutusta muutaman esimerkin kautta.

4.1. Larpin valosuunnittelu

Larpin ja teatterin valosuunnittelussa on olennaisia eroja, joista osa on nimenomaan larpeille ominaisia. Suurin ero on yleisön eli katsojan tai kokijan erilainen positio: teatterissa tai ainakin perinteisessä teatterissa kokijan positio on hyvin tarkkaan määritelty ja katsomisnäkökulma hyvin kontrolloitu. Studio- tai blackbox-näyttämöillä tämä näkökulma ei välttämättä korostu niin radikaalisti kuin perinteisellä luukkunäyttämöllä. Kurkistusluukkunäyttämöillä näyttämökuva vertautuu näyttöön, ruutuun, jolta esitystä katsellaan. Näkymätön neljäs seinä muuttuu kuvan olemassaolon takia myös melko fyysiseksi esteeksi: on valaistu puoli ja ei-valaistu puoli, on näyttelijöiden maailma ja katsojien maailma. Larpeissa tällaista tilaan liittyvää erottelua pelitilassa ei ole: jokainen pyrkii parhaansa mukaan eläytymään hahmoonsa pelitilassa ja halutessaan irtautua ja hengähtää pelaaja voi siirtyä ei-pelitilaan eli offgame-huoneeseen, jossa ei ole rikkomassa muiden immersiota. Off-game-huone antaa pelaajille mahdollisuuden hengähtää ja irrottautua pelin fiktiosta. Off-game-tilassa on usein mahdollisuus keskustella pelinjohdon tai henkisen tuen kanssa, syödä, huoltaa itseään tai vaikka torkahtaa pehmolelujen kanssa sohvannurkkaan hetkeksi.

Pohjoismaisen pelityylin mukaisesti pelaajat pyrkivät Suomessa pysymään immersioonsa uponneina niin tehokkaasti, pitkään ja uskollisesti kuin mahdollista. Tähän kuuluu olennaisena osana se, että teatterista tuttuja tyylikeinoja, kuten valojen

¹⁰ 2010-luvulla löyhää määrittelyä ympärilleen keräämään alkanut filosofia tai ajan henki. Ominaisuuksina mainitaan mm. uusi kiinnostus yhteisesti luotuun todellisuuteen, kutsu taiteen ja tieteen liittoon, ihmiskunnan kehittäminen eteenpäin, vilpittömyys hyveenä, nostalginen futurismi ja rationaalinen, idealistinen pragmatismi. (Tamminen 2017.)

”Metamodernismille tyypillistä on irtautuminen postmodernismin kyynisyydestä ja ironiasta kuitenkin kokonaan unohtamatta niitä. Metamodernismin voi nähdä vaikkapa väreilynä ironian ja vilpittömyyden, nostalgian ja futurismin, kyynisyyden ja toiveikkouden sekä naiiviuden ja tiedostamisen välillä.” (Nastja Säde Rönkkö, Kauppalehti 10.3.2016.)

epärealistisia muutoksia ei olla totuttu näkemään. Teatterin tehokeinot eivät välttämättä larpissa ole toivottavia, sillä pelaajat samaistuvat hahmoonsa todennäköisesti realismin kautta ja sisäisesti, pikemminkin kuin ulkoisten elementtien ajamana. Tässä tapauksessa ajattelen toki pohjoismais-suomalaistyyppistä peliä jollainen Odysseus oli. Varsinaisille *blackbox*- ja *chamberlarp* -tyyppisille peleille on omat tapansa luoda pelaajan kokemusta, mutta niissä ei olekaan samankaltaisia vaatimuksia realismille tai pelaajien immersion säilymiselle vaan niissä toiminta nojaa enemmän esimerkiksi juuri teatterista tuttuihin tehokeinoihin. En käsittele eri tyyppisiä larpeja opinnäytteessäni syvemmin.

Suunnittelussani minun oli lähdettävä liikkeelle realistisesta tyyliä. On huomattavaa, että vaikka kukaan pelaajista ei varmasti ole ollut tähtienvälisellä avaruusaluksella niin heillä on tai voi olla paljon virtuaalisia kokemuksia avaruusaluksella olemisesta. Joko he ovat katsoneet elokuvia ja nähneet tieteissarjoja, jotka sijoittuvat avaruusaluksille tai pelanneet tietokonepelejä tai lukeneet kirjoja, jotka sijoittuvat avaruuteen tavalla tai toisella. Pelaajilla on oletettavasti siis käytettävissään melko tarkkakin skeema siitä millaista on avaruusaluksen estetiikka ja mitkä elementit ovat poikkeavia. En halunnut valinnoillani rikkoa tuota mielikuvaa, enkä esitellä realismista poikkeavia tyylikeinoja vaan pyrin syventämään immersiota ja luomaan uskottavaa illuusiota parhaani mukaan. Pohjoismaisen larpin mantra kuuluu: *play to lose* tai niinkuin minä näen eli että muiden peliä täytyy tukea: *play up others*. Koin että valosuunnittelijana ensisijainen tehtäväni oli luoda onnistunut visuaalinen illuusio avaruusaluksesta immersion syventämiseksi sekä integroida valot muiden järjestelmien kanssa niin saumattomasti, että pystyimme yhdessä luomaan uskottavan illuusion avaruusaluksesta: monimutkaisesta kulkuvälineestä tähtienvälisessä avaruudessa. Halusin valojen muutosten olevan selkeitä pelaajille ja indikoivan muutoksia aluksen tilassa.

Kun teatterinäyttämölle valosuunnittelua tehdessä sopusointuisen kuvan rakentaminen yhdessä näyttelijöiden ja lavastuksen kanssa nousee keskiöön niin larpin valosuunnittelussa painoarvo suuntautui hyvin eri tavalla. Teatterin tapaan visuaalisesti hyvännäköisillä tilanteilla ja tilan sommittelulla oli edelleen paljon merkitystä. Tilavalaisu inspiroitui korostamaan lavastuksen ja tilan muotoja ja erityispiirteitä suurelta osin, kuten teatterinäyttämölläkin. Näin jälkikäteen tarkastellen olisin voinut

tutustua enemmän arkkitehtuurivalaisun ja sisustussuunnitteluvalaisun tyyppisiin tilavalaisullisiin vaikuttamiskeinoihin, sillä niillä on selkeitä yhtäläisyyksiä larpin valosuunnittelun kanssa monen havainnointipisteen kokonaisvaltaisina tilavalaistuskonstruktiona. Niille on myös ominaista, että tilassa kulkijan todennäköiset reitit ja eteen avautuvat näkymät huomioidaan. Näin toki itsekkin toimin paikan päällä kulkien tilassa ja havainnoiden luomani tilanteen toimivuutta eri näkökulmista.

Suurimpana erona teatterin ja larpin valosuunnittelun välillä pidän sitä, että siinä missä teatterileikissä yleisölle tarjotaan valolla vihjeitä kuten minne katsoa, mikä on hahmon tunnetila, missä paikassa tai ajassa hahmot sijaitsevat niin larpissa noita merkityksiä tarjotaan suoraan pelaajille. Pelaajien ja tilan välinen tasa-arvo myös korostuu, kun pelaajia, toisin kuin näyttelijöitä, ei ole välttämätöntä valollisesti korostaa heidän näkyvyytensä ja ulosantinsa selkeyttämiseksi. Halusin Odysseuksen kaltaisessa realistiseen kerrontaan pyrkivässä teoksessa tarjoilla pelaajille merkityksiä diegeettisin, pelin maailmaan sopivin, keinoin.

Odysseuksen visuaalisuus nojasi vahvasti populaaritieteiselokuvien estetiikkaan, jonka oli tarkoitus olla pelaajille tunnistettavissa ja samaistuttavissa. En problematisoinut kitschiä estetiikkaa vaan hyväksyin sen osaksi pelin jossain määrin romantisoitua mielikuvaa avaruusalusmatkustamisesta. Pelaajien upottaminen ympäristönsä osaksi ja heidän interaktionsa oli estetiikan uudistamisen sijaan keskiössä suunnittelussani. Tavoitteenani oli heidän valmiita visuaalisia mielikuviaan tukemalla saada heidät immersoitumaan pelin maailmaan mahdollisimman hyvin ja parhaimmillaan saada pelaajat tuntemaan emotionaalista yhteyttä ympäröivän aluksen kanssa.

Omaan näkemykseeni siitä mitä realismi scifikontekstissa tarkoittaa on vaikuttanut pitkälti kuluttamani suuri määrä tieteiselokuvia ja -sarjoja. Taustallani on myös jonkin verran scifi-tietokonepelejä. Luotin vahvasti siihen että Odysseuksen pelaajat jakaisivat kanssani hyvin samankaltaisen käsityksen scifiestetiikasta. Hain prosessin aikana tietoisesti vaikutteita ainoastaan *Battlestar Galactican* vuosina 2004-2009 tehdystä versiosta ja luotin suurimmaksi osaksi kertyneeseen tietooni ja intuitiooni siitä, mikä näyttää scifille ja mikä ei. Käytin työskentelyvälineenä jokaisesta aluksen tilasta

luomaani ideakuvastoa, johon keräsin eri lähteistä kuvia tilallisista hetkistä ja valon suunnista, joita halusin kyseisen tilan kohdalla toteuttaa.

Diegeettisen ja ei-diegeettisen käsitteitä on totuttu käyttämään valoa enemmän äänisuunnittelun puolella, mutta ne ovat mielestäni mielenkiintoisella tavalla tuotavissa myös valosuunnittelun osaksi. Yksinkertaisimmillaan diegeettisen voidaan nähdä tarkoittavan realistista, tarinan maailmaan kuuluvaa ja siitä lähtöisin olevaa. Ei-diegeettisellä taas tarkoitetaan tarinan maailman ulkopuolelta lähtöisin olevaa, mitä tarinan hahmot eivät pysty havaitsemaan (Jørgensen 2010, 80). Jørgensen (2010, 85) on havainnut erityisesti peleissä ilmenevän diegeettisen ja ei-diegeettisen väliin jäävän diegeesin muodon, jota hän kutsuu transdiegeettiseksi. Transdiegeettisen voi myös edelleen jaotella ulkoiseen ja sisäiseen. Ulkoisesti transdiegeettisestä (*external transdiegetic*) on kysymys tilanteesta, jossa ei-diegeettinen asia viittaa pelin diegeesiin ja sisäisesti transdiegeettisestä (*internal transdiegetic*) kun pelin diegeesissä oleva asia, esimerkiksi hahmo, viittaa pelin ulkopuolelle. Sisäisesti transdiegeettiseksi voi esimerkiksi nähdä Odysseuksen pelaajille annetun keinon kutsua kuulutusjärjestelmän kautta pelinjohdon tekniikkatukihenkilöitä paikalle kuuluttamalla *maintenance* eli huoltohenkilöstö paikalle. Näin pystyttiin pelin maailmaa rikkomatta pyytämään apua pelin ulkopuolelta. Valollisesta ulkoisesta transdiegeesistä voisi olla kyse esimerkiksi symbolisen valon värin kohdalla, jossa suunnittelija haluaa kommunikoida pelaajille jotain, joka pelaajan kautta välittyy hahmon toimintaan. Käyn seuraavaksi läpi valon erilaisia vaikutuskeinoja Odysseuksen valosuunnittelussa.

4.2. Valon vaikutuskeinot Odysseuksessa

Valon tehtävät Odysseuksessa olivat kaksijakoiset: kuvittaa avaruusalausta ja indikoida tapahtumia. Valot toimivat tunnelman luojana ja pelaajille visuaalisena muistutuksena ja viitteenä siitä, että ympäröivä tila esittää avaruusalausta kuvitteellisessa todellisuudessa. Valon tehtävänä oli samalla toimia aluksen sisäisten tilojen ja sen vuorovaikutuksen indikaattorina pelaajille: pelaajat pystyivät valon dynaamisuuden kautta havaitsemaan alukseen kohdistuvia tai siitä lähtöisin olevia tiloja. Käsittelen seuraavassa viiden valon ominaisuuden kautta Odysseuksen valosuunnittelun päälinjoja. Nämä viisi valon ominaisuutta ovat oma mukaelmani Richard Palmerin valon ominaisuuksien jaottelulta vuodelta 1985 teoksesta *The Lighting Art - The Aesthetics of Stage Lighting Design*.

Larppien valosuunnittelua opinnäytteessään käsitellyt Tinnesen (2016, 40) lähestyy hyvin samantapaisilla valoa määrittävillä kategorioilla omaa ehdotustaan larpin valosuunnittelussa huomioonotettaviksi muuttujiksi. Hän on luonut elokuva- ja teatterivalon teorian pohjalta viiden kohdan jaottelun: valon tulokulma, viiva-muoto-tekstuuri, sävy-väri-kirkkaus, liike-muutos ja rytmi. Omassa jaottelussani käsittelen rytmiä, liikettä ja muutosta dynamiikka-nimisen otsikon alla sekä tulokulmaa, muotoa ja tekstuuria komposition alla sekä väriä ja sävyä sävy-kategorian alla. Olen ottanut kirkkauden eli intensiteetin kokonaan oman kategoriansa alle sekä tehnyt oman kategoriansa valonlähteen valinnalle ja sen sijoittelulle, jotka ovat luonnollisesti osaksi limitäisiä valon tulokulman parametrin kanssa.

4.2.1. Dynamiikka

Dynamiikalla tarkoitan valon ominaisuuksien muutoksia: kirkkaudessa, sävyssä, kompositiossa tai suunnassa ajassa tapahtuvia siirtymiä. Odysseuksen dynamiikan muutokset motivoituivat aluksen tapahtumista käsin tai ajan perusteella. Valo siis indikoi aluksessa tapahtuvia tai siihen kohdistuvia asioita, mutta myös ajan kulua. Osa muutoksista tapahtui hyvin nopeasti ja lyhyessä ajassa kun taas muutaman tapahtuman kaaret olivat pidempiä. Dynamiikan alle voi lukea myös valon kokonaisdramaturgian ja sen elävyyden teoksen kokonaiskeston aikana. Odysseuksen tapauksessa en pyrkinyt rakentamaan koko pelin ylittävää valollista dramaturgiaa, vaan valon dramaturgia rakentui hyppyjen luomaan sykliseen rakenteeseen.

Valon dynamiikka rakentui vahvasti realismin varaan. Jotkin muutokset olivat vahvasti kiinni pelin diegeesissä (esimerkiksi hälytystilat), kun taas toiset toimivat enemmän symboleina alukselle tapahtuvista asioista ja kuvittivat ja yhdistivät pelialueen ulkopuolista virtuaalista todellisuutta pelialueen todellisuuteen. Osumat alukseen voi nähdä tällaisina ulkoisesti transdiegeettisinä keinoina kertoa pelaajille valon liioiteltujen häiriöiden kautta että alukseen on osunut ja antaa hahmoille mahdollisuus reagoida osumiin. Osumat tuntuivat todellisuudessa todennäköisemmin tärähdyksinä ja kuuluisivat matalina ääninä aluksen rungon kautta eivätkä näkyisi valon häiriöinä joka puolelle alukseen selkeiden äänien saattelemina. Tässä mielessä osumat olivat epärealistisia valon kannalta, mutta niillä oli hyvin perusteltu syy pelin diegeesissä ja ne täten tukivat vahvasti immersiota.

Suurella roolissa dynamiikan kanssa oli aluksen järjestelmien integrointi valoon ja myös ääneen. Suunnittelua tehdessäni minun oli automaation rakentamiseksi ensimmäisenä otettava huomioon muutoksen lähde. Kaikki aluksen dynamiikka muutamaa poikkeusta lukuunottamatta perustui automaatioon tai pelaajien toimintaan, eikä valoja operoimaan tarvittu erikseen ihmistä. Esimerkiksi osumat, hälytystilat ja kilpien tila saivat syötteensä pelaajien toiminnan tuloksena Empty Epsilonista, hyppymoottorin tila ja väritys olivat hyppysyklin tilaan tai pelaajien toimiin kytkintaulun kanssa sidottuja. Pelaajat pystyivät käynnistämään hypyn komentosillalla olleen käyttöliittymän avulla ja pelin sisäisten sulakkeiden rikkoutuessa hyppyjen aikana niiden hajoaminen johti valojen tai muiden järjestelmien sammumiseen kyseisestä tilasta. Teknikoiden korjattua sulakkeet valot palautuivat jälleen automaattisesti takaisin päälle. Usein teatteria tehdessä olemme kollegoiden kanssa naureskelleet ajatukselle, että valojen ajaminen esityksessä on sellaista työtä, jota ei saada siirrettyä kovin nopeasti tekoälyn tehtäväksi. Odysseuksen tapauksessa muutokset nimenomaan pyrittiin siirtämään loogisten lauseiden lopputuloksiksi pyyhkien täten ihmisoperaattorin ympärivuorokautinen tarve kokonaan pois.

Käytin myös aikaan sidottua valojen muutosta aurinko- ja kuuvuoron vaihtuessa aina samoilla kellonlyömillä. Käytännössä vuorojen erot olivat ison aulatilan hidas yleisvalaistuksen sävyero ja viherhuoneen valaistuksen muutos. Pelin jälkeen joku pelaaja kuuli, että tällainenkin muutos oli tapahtunut ja kommentoi hieman itseensä pettyneenä ettei ollut tajunnut hienovaraisen muutoksen olemassaoloa. Tässä koin onnistuneeni sillä muutoksen ei ollut tarkoituskaan olla ilmiselvä tai helposti havaittavissa. Tein vuorojen vaihtumisesta aikaansidotun sillä halusin mahdollisimman monen eri lähteen aiheuttavan muutoksia valoissa. Immersion ja interaktiivisuuden kannalta perustellumpaa olisi ollut antaa kontrolli vuoron vaihtumisesta hahmoille ja tehdä pelin sisäinen käyttöliittymä, jolla vuoro olisi muutettu. Näin olisi saatu vielä yksi toistuva osa, joka olisi kasvattanut pelaajien tunnetta vuorovaikutuksesta aluksen järjestelmien kanssa. Vuorovaihto jäi ainoaksi täysin aluslähtöiseksi tapahtumaksi.

Muutama pelin tapahtuma oli ns. manuaalisesti ajettava lähinnä koska en halunnut jättää savukoneilla tuotetun savun määrää automatiikan hoidettavaksi jo valmiiksi monimutkaisissa tapahtumakokonaisuuksissa. Ajoimme savua pelissä tapahtuneeseen

räjähdykseen ja kaasuvuotoon sekä vihollisen tunkeutuessa sisälle Odysseukseen aluksen seinän läpi. Lisäksi ajoin käsin fluoresiininesteellä toteutettuun säteilyvuototapahtumaan liittyneen ultraviolettivalon, koska en luottanut silmille ja iholle vaaralliseksi luokitellun tehokkaan UV-laitteen päälle- ja poislaittoa automatiikan (ja oman ohjelmointini mahdollisten virheiden) hoidettavaksi. Ajoimme savua käsin myös erityisen pahojen alusta rikkovien hyppyjen päätteeksi konehuoneeseen.

Jørgensen (2010, 81) on pohtinut diegeesiä suhteessa tietokonepelien ääniin. Hänen mukaansa tietokonepelin äänistä on vaikea erottaa mitkä todella ovat tiukan määritelmän mukaisesti diegeettisiä ja mitkä eivät sillä äänten tehtävä on usein tarjota pelaajalle käytettävyyssinformaatiota ollen samalla kuitenkin stilisoituja sopimaan tarinan diegeettiseen maailmaan. Koen tilanteen olevan samanlainen Odysseuksen valojen kanssa, erityisesti valon dynamiikan kanssa. Osassa valon dynamiikasta oli tarkoitus tarjota pelaajille symboleita alukselle tapahtuvista asioista ja toimia samalla hahmoille indikaatioina näistä tapahtumista kun taas jotkin tapahtumat kuten hälytykset olivat realistisella ja diegeettisellä tavalla kiinni fiktion luomassa todellisuudessa.

4.2.2. Intensiteetti

Intensiteetillä tarkoitan valon koettua kirkkautta ajassa ja tilassa. Valon kirkkautta voidaan mitata lukseina, joka mittayksikkönä ottaa huomioon ihmisaistein havaittavan valon kirkkauden, johon vaikuttaa myös valon aallonpituus. Mitattavan kirkkauden lisäksi valon koettuun kirkkauteen vaikuttaa kuitenkin myös ihmisen ikä, silmän mahdolliset sairaudet, ja ennenkaikkea silmän luonnollinen sopeutuminen kirkkaisiin ja hämäriin olosuhteisiin ja niiden kontrasteihin. Valosuunnittelussa kirkkauden tuntu voidaan saada tuotettua varsin vähäisinkin luksein, jos edeltävä valotilanne on vain pitkään ollut hyvin hämärä. Koettuun kirkkauteen vaikuttaa suuresti myös pinnat, joilta valo heijastuu silmään, sillä valonlähdettä harvemmin katsotaan suoraan kohti, vaan valo koetaan jonkin välittävän materiaalin kuten ilmassa olevan savun tai fyysisten pintojen kautta.

Pyrkimyksenäni Odysseuksen yleisilmeen hämäränä pitämisessä oli tunteisiin vetoavan vaikuttamisen tasolla ajatus siitä, että sillä aikaansaadaan pelaajissa piilossa olemisen tuntu. Mielikuvani sukellusveneistä on, että niillä on hämärää sen takia etteivät ne loistaisi varmoina maaleina vihollisille veden syvyydestä. Samaan tapaan halusin saada

hämäryydellä aikaan pelaajissa halun hiljentää ääntään, jopa kuiskata, ja tuntea olevansa piilosilla aluksen sisällä. Realismin tasolla ajattelin, ettei avaruusaluksella hukattaisi kallisarvoista energiaa kirkkaan yleisvalaistuksen ylläpitoon ja valoa olisi vain siellä missä se olisi olennaisinta. Lähtökohtanani kulkuväylien valaistukselle toimi ajatus julkisten tilojen ja kulkuvälineiden hätävalaistuksesta, väestönsuojien fosforimaalauksista ja sukellusveneiden hämäryydestä. Kirkkaat tilat olivat niitä, joissa valoa tuli realistisesta syystä olla enemmän kuten sairastupa tai kokoushuone, joissa oli olennaista lukea papereita, nähdä toisten kasvot tai tikata haavoja ja tutkia ihottumia.

Kuten pelaajakyselyssäkin jotkut pelaajat huomioivat niin hämäryydellä pystyimme piilottamaan tilan koulumaisuutta ja korostamaan vähemmällä kalustolla ja valoteholla pelipaikan kiinteän arkkitehtuurin futuristisia osia. Päätin jo varhaisessa vaiheessa, että jokaiselle tilalle luodusta yksilöllisestä luonteesta huolimatta mikään tila ei missään vaiheessa voinut olla täysin pimeä. Koin tärkeäksi pelaajien turvallisuuden takia, että vaikka koko valonohjausjärjestelmä olisi kaatunut ja kaikki ohjattu valaistus mennyt pimeäksi niin pelaajilla olisi silti ollut mahdollisuus kulkea tilassa turvallisesti ja jopa jatkaa pelaamista. Tämän takia otin suunnitteluni osaksi myös käytävien katossa olleet upotetut kiinteät valaisimet, jotka värjäsin värikalvoa, muovilautasia, klemmareita ja kumilenkkejä apuna käyttäen sinisävyisiksi aluksen yleisissä tiloissa ja laventelin värisiksi tiloissa, jotka johtivat pelin ulkopuolisiin tiloihin. Pimein paikka koko pelialueesta oli hangaari, jossa ei ollut ollenkaan ohjauksessa ollutta valoa vaan ainoastaan staattinen tilanne. Hangaaria esittäneen liikuntasalin lavastukseen ei haluttu peliä varten panostaa liikaa, sillä siellä oleskeltiin vain lyhyitä aikoja lähinnä matkalla siellä olleisiin hävittäjiin ja *Star Caller* -alukseen. Tyydyin siis merkitsemään kulkuväylät ledinauhalla ja valaisemaan alukset tunnistettaviksi ilman mitään varsinaista tilavalaisua. Olin läpi pelien huolissani tilan liiasta pimeydestä ja pelkäsin pelaajien kompastuvan kulkuväylien epätasaisuuksiin.

On merkillepantavaa, että eniten koetun kirkkauden muutoksia tapahtuu Odyссеuksen tyyppisen larpin keskellä osallistujan oman liikkeen seurauksena eikä niinkään valon eri tilanteiksi tai dynaamisiksi efekteiksi luotujen kirkkauden muutosten takia. Osallistujan oma liike tilassa ja eri tilojen välillä sai hänet luonnollisesti kokemaan intensiteetiltään eri tasoisia tiloja sairastuvan kirkkaudesta hangaarin hämärään. Hyvin samantyyppistä

osallistujan oman toiminnan sivutuotteena syntyvää tilan ja tunnelman muutosta tapahtuu immerssiivisen teatterin esityksissä: välttämättä itsekään sitä ymmärtämättä osallistuja saattaa tuntea vetoa omaan senhetkiseen henkiseen tilaansa sopivaan ympäristöön kun hänelle annetaan mahdollisuus valita.

I found myself gravitating to the medbay every so often simply because the bright lighting there felt a bit like sunshine in comparison to the gloom of the rest of the ship! (Montola 2019).

Pelaajan huomiosta suhteessa valoon on vaikea sanoa oliko kyseessä pelaajan vai hahmon halu tuntea auringonpaistetta ja kirkkautta, mutta selkeästi osallistuja on tuntenut vetoa valollisesta syystä tietyn tilan tunnelmaa kohti. Sairastuvassa kirkkaudentunnetta tuotettiin valkoisten seinien lisäksi kirkkaalla, sinistä kohti taitetulla valolla. Kalvotin koulun omat loisteputket sairastuvan tiloissa kylmillä kääntökalvoilla, joilla pääsin eroon loisteputkien tunnistettavasta kellertävästä sävystä. Kokemukseni mukaan kylmä valo koetaan kirkkaampana kuin lämmin, joten vaikka todellinen valoteho loisteputkista kalvotuksen takia laskikin niin kylmä valkoinen valo koettiin kuitenkin kirkkaana erityisesti verrattuna aluksen muuhun hyvin saturoituneeseen sinisävyiseen maailmaan.



Käytävien intensiteetti oli taustalla näkyvään sairastupaan verrattuna paljon pienempi. (*Odysseus upper corridor*. Valokuva: Ami Koiranen.)



Sairastupa vaati enemmän valoa toimenpiteitä varten. (*Odysseus Medical bay*. Valokuva: Mira Strengell.)

4.2.3. Kompositio

Koko aluksen valollisen komposition yleisilmettä hallitsi keskusaulan näkyvyys jokaiseen tilaan. Aulaa ympäröivät hämäremmät käytävät ja pelialueen ulkolaidoilla luokkahuoneissa sijaitsivat toiminnallisimmat miehistön edustajien työpisteet. Käytävien ja luokkahuoneiden välillä oli ikkunat, mikä yhdisti käytävät ja luokkahuoneet tilallisesti toisiinsa yhdeksi kokonaisuudeksi. Käytäviä leimasi valopilareilla ja sinisillä kattovaloilla luotu toisteisuus ja illuusio modulaarisuudesta.

Käytin paljon epäsuoraa valoa ja heijastin yleisvalaistuksen usein katon kautta välttääkseni kirkkaampien eriarvoisten valoalueiden syntymistä ja piilottaakseni valonlähteet pois katseilta. Käytin myös jonkin verran diffuuseja pintoja ja muita materiaaleja, joiden läpi valo siivilöityi tai hohti. Hohtava pinta on ikonista science fiction -kuvastoa ja sain sitä jonkin verran mukaan alukselle. Parhaiten valoa hohtava pinta toimi komentosillan ison pöydän keskellä. Alavaloa pöydän ympärille kerääntyneiden kasvoille hohtanut pöytä outoutti tilaa suotuisalla tavalla ja sai ympärilläolleiden kasvot vakavoitumaan kuin luonnostaan. Olin toiveikas että pöytää

olisi myös käytetty strategioiden pohtimiseen pienine alusminiatyyreineen, mutta pöytä oli lopulta kokonsa takia liian suuri taktisten manöövereiden suunnitteluun.



Diffuuseja pintoja ja epäsuoraa valoa komentosillalla. (*Odysseus Bridge*
Valokuva: Ami Koiranen.)

Huomaan välttäneeni pitkälle spottimaisten alueiden luomista minnekään aluksella. Tämän takana lie osaksi haluni pitää kaikki tilat ja paikat tasa-arvoisina keskenään ilman, että joku vahingossa tai tahallaan olisi päätenyt kirkkaamman paikkansa takia saamaan enemmän huomiota muilta. Toinen syy kohdevalaisun vähyydelle lie se, että suurin osa käytetystä teknologiasta oli jo valmiiksi itsevalaisevaa. Käytimme näyttöjä, valaistuja kytkimiä, taustavalaistuja näppäimistöjä, kannettavia tietokoneita. Olisi ollut täysin turhaa tuottaa näille käyttöpinnoille kohdevalaisua. Samantyyppinen trendi on nähtävissä ympäröivässä todellisessa maailmassa, jossa esimerkiksi lukemiseen ei enää välttämättä tarvita omaa kohdevaloa, sillä valo on integroitu osaksi sähköistä lukumediaa. Samalla laitteet myös valaisevat käyttäjänsä ja olemme tietämättämme usein tilanteissa, joissa muut näkevät meidät kännykkämme hohtaman valon takia, mutta me olemme katsojistamme autuaan tietämättömiä syventyessämme näyttöihimme. Kohdevalaisun merkittävyyden väheneminen johtaa tilavalon funktioiden uudelleenmäärittelyyn. Vanhan mallin mukaan valoa on ensinnäkin, jotta näkee liikkuu tilassa, toiseksi, jotta näkee katsoa kohteita tilassa ja kolmanneksi on valoa, joka on tarkoitettu katsottavaksi. Kohteiden katsomiseen tarvittavan valon suunta on muuttunut yhä enemmän katsottavista kohteista itsestään hohtavaksi ja tämän

tyyppinen valo tunnutaan näkevän myös futuristisena science fictionin vanhemmassakin estetiikassa.



Kohdevalaisua ei juuri tarvittu valoa hohtavien näyttöpintojen ansiosta. (*Odysseus Engine room* Valokuva: Mira Strengell.)

Usvaa tai savua ajettiin käsin muutamaan tapahtumaan pelin aikana tehosteluontoisesti. En halunnut käyttää usvaa koko ajan, sillä vaikka sillä olisi saanut aikaan kauniin pehmeän elokuvamaisen udun joka paikkaan, niin se olisi myös tuonut esiin valonheittimien kiilat ja todennäköisesti saanut ihmiset kiinnittämään tarpeettomasti huomiota ei-diegeettiseen savuun ja kiiloihin sekä samalla valonlähteisiin. Pysin saamaan valonlähteet mahdollisuuksien mukaan piiloon tai sellaisiin paikkoihin, jotka eivät olleet luonnollisesti pelaajien katseen kohteena kuten esimerkiksi kauas, ylös, alle tai taakse.

4.2.4. Valonlähde

Pelaajakyselyssä useat pelaajat mainitsivat päivänvalon täydellisen puuttumisen olleen merkittävä avaruusalusilluusiota tukenut elementti (Montola 2019). Koin erittäin tärkeäksi ettei aurinko pystynyt missään tilanteessa paistamaan sisään pelialueelle, sillä auringonvalon kanssa ei olisi voinut kilpailla millään käytössäni olleella valonlähteellä ja aurinko on hyvin tunnistettava pelin ulkopuolinen valonlähde. Käytimme paljon aikaa ja vaivaa kaikkien pelipaikan ikkunoiden peittämiseen niin, ettei päivänvaloa tullut sisään mistään. Vältin myös valkoisen valon käyttöä ylipäättään suuressa osassa

pelialuetta. Pyynnöstäni myös pelipaikan eteläpuoliset ikkunat peitettiin mustan muovin lisäksi heijastavalla alumiinipinnoitetulla höyrynsulkupaperilla, jotta saimme tasoitettua auringonpaisteesta johtuvia vuorokauden aikana tapahtuvia lämpötilavaihteluita koulun sisällä. Tämä ja auringonvalon täydellinen puuttuminen irrottivat pelaajat tehokkaasti maapallon vuorokausirytmistä ja korostivat aluksen diegeettisen vuororytmin merkitystä ainoana merkittävänä ajallista rytmiä luovana tekijänä.

Kolmea paikalletuomaamme purkauslampullista heitintä ja muutamaa loisteputkea lukuunottamatta kaikki tuomamme valonlähteet käyttivät valon tuottamiseen ledejä. Käytimme myös kahta koulun omaa hehkulankapolttimoista parria lavan etuvaloina. Ledit olivat hyviä, sillä ne ovat energiatehokkaita, ne eivät tuota käytettäessä merkittävästi lämpöä ja ledipohjaisten heittimien värisävy oli kylmään avaruusvärimaailmaani hyvin sopiva. Liikkuvasankaisia heittämiä oli noin 10, mutta niiden liikettä ei käytetty aurinko- ja kuuvuorojen vaihtumisen lisäksi missään. Koin liikkuvan valon herättävän liikaa huomiota ja siirtävän huomiota liikaa heittämiin ja niiden ei-diegeettisyyteen, joten ainoa liikkuvan valon muutos oli sekin hyvin hidas ja huomaamaton.

Tinnesen (2016, 41) määrittelee larpin immersiota tukevan valosuunnittelun kulmakiviksi pelimaailmaan kuulumattomien häiriöiden välttämisen ja jokapäiväisestä arjesta selkeästi poikkeavan tilanteen tai tunnelman luomisen. Koin Odysseusta suunnitellessa, että valonlähteiden sijoittelu oli hyvin merkittävä nimenomaan pelimaailmaan kuulumattomien esineiden sijoittelun kannalta. Sijoitin suurimman osan esitysvalaisuun tarkoitetuista valonheittimistä niin kauas pelaajista, etten uskonut niiden enää ulottuvan puhkomaan immersion kuplaa. Kaikki pelaajien välittömässä läheisyydessä olleet valonlähteet olivat joka piilossa jonkin pinnan takana tai poissa ilmiselvältä katseen korkeudelta. Esimerkiksi käytävien valaisu hoidettiin koulun omien värjättyjen kiinteiden alasvalojen lisäksi metalliverkosta tehdyn välikaton päälle sijoitetuilla lediheittimillä, jotka valaisivat valmiiksi eristealumiinivuorattuja ilmastointi- ja muita putkia välikaton yllä. Putkien esiintuominen paitsi muokkasi käytävien mittasuhteita, mutta myös paljasti rakennuksen infrastruktuuria, jonka koin osaksi realistista avaruusalusarkkitehtuuria.

Toinen esimerkki piilotetuista valonlähteistä olivat komentosillan ja käytävien pystyvalopilarelementtien läpikuultavien styreenipintojen takana olleet ledinauhat, joilla saatiin luotua alukselle yhtenäistä ilmettä ja erityisesti komentosillalla myös hyvää dynamiikkaa. Sijoitin ledinauhaa myös mm. baarin edustaa valaisemaan, hangaarin kulkuvaloiksi, Star Callerin päävalaistukseksi, seinäelementtien taakse niiden läpikuultavia osioita valaisemaan, ilmalukkojen reaktiivisiksi elementeiksi, makuuskannerin valoiksi, hyppymoottorin sisään ja tiedelaboratorion hätävalaistukseksi. Ledinauha toimi hyvin monessa kohtaa, sillä se oli helppo piilottaa pieneenkin tilaan, sen lämpenemisestä ei tarvinnut olla huolissaan ja se oli helppo kiinnittää hankaliinkin pintoihin keveytensä takia. Tavoitteenani oli ettei ledinauha olisi koskaan suoraan nähtävissä erillisinä valopisteinä, vaan ledien valon näkisi ainoastaan jonkin pinnan kautta tai jonkin pinnan läpi hohtaen, kuten valopilareiden tapauksessa. Huomasin myös varsin tiukkaan juurtuneen mielikuvani science fiction -pinnasta valoa hohtavana valkoisena pintana ja käytinkin sitä jonkin verran. Jälkikäteen tarkasteltuna olisin voinut käytössä olleilla materiaaleilla rakentaa mm. sairastuvan seinistä lähes täysin valkoista valoa hohtavia ja käyttää hohtavia scifipintoja vielä paljon toteuttamaamme enemmän.



Valopilarit ja käytävien kattojen sisään sijoitetut heittimet indikoivat myös hälytystiloja. (*Odysseus Red alert, Lunar shift, Mess hall* Valokuva: Mira Strengell.)



Valonlähteet oli sijoitettu riittävän kauas tai piilotettu pelaajien näkökentästä immersion säilyttämiseksi. (*Odysseus Yellow alert, Lunar shift, Mess hall* Valokuva: Tuomas Puikkonen.)

4.2.5. Sävy

Tyyliini tehdä realismia vaikuttanee taustani laitosteatteerin valosuunnittelijana, mistä hyvänä esimerkkinä toimii pimeyden merkitseminen katsojalle sinisenä. Teatterissa roolihahmon pimeässä kompuroimista pimeällä näyttämöllä olisi mahdoton nähdä, joten sitä on älytöntä tehdä. Jos näyttämö sen sijaan merkitään tummalla sinisellä pimeäksi, niin roolihahmo voi kompuroida pimeydessä, mutta katsoja silti tietää mitä tapahtuu. Pimeän alueen merkitseminen katsojalle sinisenä on tyypillistä monille elokuville, mutta myös teatterin tietyille tyyllilajeille. Käytin tätä varsin vahvasti länsimaisiin ihmisiin koodattua oletusta fiktiivisestä pimeydestä sinisävyisenä irrottaakseni pelialueen todellisesta maailmasta pitäen samalla kaiken valaistuna, jotta todellisen pimeyden aiheuttamilta vaaratilanteilta välttyttäisiin. Pidän epätodennäköisenä että pelaajat tulkitsivat sinisävyisyyttä pimeydeksi samaan tapaan kuin se saattaisi tulla nähdyksi elokuvaa tai teatteria katsottaessa. Sen sijaan aavistuksen vihertävä sininen toimi vihjeenä hämäryydestä ja toismaailmallisuudesta ja antoi tunteen tieteistulevaisuuteen sijoittumisesta. Havaitsin joitain vuosia sitten miten scifisarjojen ja -elokuvien julisteiden värimaailma oli usein huvittavan samankaltainen: kylmää metallista sinistä ja sitä korostamassa oranssi, hehkuva vastaväri. *Odysseuksessa* pyrin tietoisesti Hollywoodin minulle valmiiksi rakentamaa värimerkitysmaailmaa kohti.



Inception -elokuvan juliste (2010).
(Kuva: Warner Bros.)



Blade Runner 2049 -elokuvan juliste (2017). (Kuva: Alcon Entertainment.)

Pelaajat kuvailivat alusta hämäräksi ja sinisävyiseksi. Useat kokivat että hämäryys auttoi peittämään niitä osia pelialueesta, josta paikan olisi helpommin voinut tunnistaa kouluksi. Yksi pelaaja huomautti, että ainoa hetki kun hän huomasi olevansa koulurakennuksessa oli hyppyyhin kuuluneen alle sekunnin mittaisen kirkkaan valkoisen valon hetkellä. Pelaajat kokivat sinisen sävyn tuottaneen vahvasti tunteen paikan vieraudesta ja toiseudesta, he kokivat myös valon värin tuottaman rajan ingame-pelitilojen ja offgame-tukitilojen välillä olleen erittäin selkeä. Sininen väri merkitsi pelialuetta ja päivänvalo pelin ulkopuolista aluetta. Tulkitsen pelaajien huomioita ympäristön outoudesta ja vieraudesta (*alien, strange*) niin, että kouluympäristö oli saatu sekä valollisesti että lavastuksellisesti muutettua riittävän tunnistamattomaksi.

Brechtin vieraannuttamista käsitteellisesti edeltänyt Viktor Sklovskin outouttaminen (*ostranenie*) tuntuu olevan lähellä tätä pelaajien kuvaamaa outouden tunnetta. Siinä missä Brechtin tarkoitusperät vieraannuttamiselle olivat poliittiset näki Sklovski outouttamisen keinona tarkastella tuttuja, totuttuja asioita vieraan näkökulman kautta

uusin silmin (Paavolainen, Teemu 2001, 84.) Sklovski käsittelee outouttamista lähinnä kirjallisuuden kontekstissa, mutta Simon Spiegel löytää sklovskilaista outouttamista kirjallisuuden lisäksi myös scifi-elokuvien värimaailmasta. Spiegel näkee vahvasti värimäärittelyissä tai kokonaan tietyn värisessä valaistuksessa kuvattujen elokuvien keinovalikoimassa nimenomaan outouttamisen, epätunnetuksi tekemisen (*de-familiarization*). Spiegelille outouttaminen keinona on elokuvan tekijöiden tapa kuvata tarinan maailmaa. (Spiegel 2008.) Käytin samanlaista taktiikkaa ympäristön sinisävyisessä värimäärittelyssä kouluympäristön outouttamiseksi irti arkipäivän merkityksistään. Outouttaminen sai pelaajat kyseenalaistamaan ympäristön koulumaisuuden tai jo lähtökohtaisesti tulkitsemaan tilan ei-kouluna ja etsimään vaihtoehtoisia selitystapoja havainnoilleen. Ympäröivää todellisuutta ei yleensä voi värimäärittellä elokuvien värimäärittelyn tapaan paitsi Odysseuksen pelipaikan kaltaisessa tapauksessa, jossa kaikki päivänvalo on poistettu ja ympäristö on siten täysin kontrolloitu. Ympäristön kaikkien valonlähteiden hallitseminen mahdollisti science fictionille ominaiseksi mielletyn värimäärittelyn ja oikeansuuntaisten mielleyhtymien herättämisen pelaajissa.

On huomattava että sininen väri ei ollut diegeettinen Odysseuksella, eikä ole olemassa mitään realismiin kytkettyä syytä miksi aluksen yleisvalaistus olisi ollut paikoin hyvinkin jyrkän sininen. Sinisen värin merkitys muokkaantui vieraannuttamaan pelaajat kouluympäristöstä ja merkitsemään pelialue 'toiseksi'. Väri ei ole diegeettinen, sillä pelin tarinassa ei ole mitään syytä miksi kaikki olisi sinistä. Väri ei ole myöskään ei-diegeettinen, sillä sen on tarkoitettu sopivan pelin maailmaan ja syventävän pelaajien immersiota. Sinisen yleisvalaistuksen voi nähdä ulkoisesti transdiegeettisenä keinona vaikuttaa pelaajien tunteeseen tilasta ja herättää mielleyhtymiä heille tuttuihin skeemoihin avaruusaluksista ja science fictionista. Sinisen sävyn voi nähdä myös elokuvista ja teatterista tuttuna keinona merkitä pimeyttä sinisellä värillä. Valon olemassaolon ylipäättään hämäräksi tarkoitetuissa tiloissa voi myös nähdä ulkoisesti transdiegeettisenä keinona pitää pelaajat fyysisesti turvassa mahdollistaen näkemisen, mutta samalla antaa sinisen värin pimeyttä symboloivan arvon kautta pelaajille mahdollisuus pelata hahmossaan pimeydessä olemista.



Aluksen yleisvalaistus oli kauttaaltaan sinisävyinen, mikä korostui erityisesti käytävillä. (*Odysseus main corridor*. Valokuva: Mira Strengell.)



Pelinjohtohuoneen tunnelma oli selkeästi irrallaan pelialueen maailmasta. (*Odysseus pelinjohtohuone*, *Offgame* Valokuva: Mira Strengell.)

5. INTERAKTIIVISUUDEN JA IMMERSION TOTEUTUMINEN TEKNOLOGISINA SUHTEINA

Vaihdan seuraavaksi näkökulmaa ja pohdin suunnitteluni taustalla vaikuttaneita ajatuksia teknologian ja ihmisen yhteenkietoutumisesta sekä teknologian toimijuudesta. Pohdin Odysseuksen yhteydessä ilmenneitä erilaisia teknologiasuhteita pelinjohton, aluksen ja pelaajien välillä.

Halusin Odysseuksessa tutkia valoa ja integroituja järjestelmiä ihmispelaajien vastavoimana epäihmiskeskeisenä itsenäisenä toimijana. Suunnittelun lähtökohtana oli olettaa alus eläväksi organismiksi, jolla olisi toimijuutta suhteessa ympäröivään todellisuuteensa virtuaalisessa avaruussimulaatiossa ja erityisesti sisällään kuljettamiinsa ihmisiin. Aluksen pääasialliset kommunikointikanavat ihmisille olivat valo ja ääni. Alukselle annettiin toimijuutta antamalla sille reaktiomahdollisuuksia ulkoa virtuaalisesta avaruudesta sekä myös sisältä pelin hahmoilta saapuviin ärsykkeisiin. Minä toimin valon fasilitaattorina ja loin välineeni kautta osaltani illuusiota aluksen toimijuudesta. Tutkimuksellinen lähtökohtani oli olettaa minun ja aluksen virtuaalisen olennon välille syntyvän yhteys suunnittelun, ohjelmoinnin, rakennuksen ja pelien aikana. Odotin samantyyppisen, mutta hieman eri lailla suuntautuneen yhteyden syntymistä myös pelaajan ja aluksen välille. Seuraavissa luvuissa pyrin määrittelemään millaisesta yhteydestä oli kyse, miten pyrin luomaan sen itseni ja aluksen välille ja millä lailla pyrin edesauttamaan yhteyden syntymistä pelaajan ja aluksen välille. Ymmärtääkseni paremmin ihmistoimijoiden suhdetta Odysseuksen teknologiaan ja sen avulla luotuun avaruusalusilluusioon turvaudun teknologiafilosofi Don Ihden postfenomenologiseen näkökulmaan ihmisen ja teknologian suhteista. Käyn Odysseuksen immersiivisyyden ja interaktiivisuuden toteutumista läpi näiden eri teknologiasuhteiden kautta.

5.1. Teknologiasuhteista

Ihde on eritellyt neljä erityyppistä kehittynyttä ihmisen ja teknologian välistä suhdetta¹¹. Oletuksena teknologian määritelmälle on tässä yhteydessä, että teknologiaksi kutsutaan työkalua tai välinettä, jolla ihminen vaikuttaa maailmaan tai jonka avulla hän saa tietoa

¹¹ Käytän suomennettujen Ihden termien lähteenä Tomi Humaliston (2017, 239-254) käyttämiä termejä.

maailmasta. Kehittyneemmissä teknologiasuhteissa teknologia saa uudenlaisia merkityksiä ja sen olemus ihmisen ja maailman välissä olevana irrallisena osana muuntuu. Ensimmäinen kehittyneempi suhde on **kehollinen** eli läpinäkyvä, jolloin teknologia tulee osaksi käyttäjänsä. Esimerkiksi tarkasteltaessa silmälasien ja niiden käyttäjän suhdetta niin ne käytännössä häipyvät käyttäjän tajunnasta ja niihin lakkaa kiinnittämästä huomiota niiden tullessa luonnolliseksi osaksi käyttäjänsä (Ihde 2004, 138).

Hermeneuttisella teknologialla tarkoitetaan symbolien tulkintaa vaativaa, läpinäkymätöntä teknologiasuhdetta, kuten esimerkiksi lämpömittarin lukemia tarkasteltaessa (Ihde 2004, 143-148). Hermeneuttinen teknologia edellyttää symbolisen teknologian kielen osaamista, jotta teknologiasuhde pystyy toteutumaan eli se edellyttää lähes poikkeuksetta taitoja ja tietoja teknologian käytöstä ja tulkitsemisesta etukäteen.

Teknologisella toiseudella Ihde viittaa ihmisen ja teknologian välille muodostuvaan itsenäiseen suhteeseen, jossa teknologia menettää välinearvoaan ja muuttuu enemmän itseisarvolliseksi, toiseudeksi, jolla on ihmiseen tai eläimeen verrattavaa olemuksellista läsnäoloa (2004, 153-155). **Taustalla vaikuttavilla** eli passiivisilla teknologioilla Ihde tarkoittaa suhdettamme teknologiaan, jonka läsnäoloa emme todennäköisesti ota aktiivisesti huomioon jokapäiväisessä elämässämme ennen kuin kohtaamme jonkin vian ko. teknologiassa. Esimerkkeinä tämän kaltaisista teknologiasuhteista ovat suhteemme ilmastointijärjestelmiin tai sähköön: todennäköisesti emme mieti niiden olemassaoloa kovin paljon ennen kuin niissä ilmenee ongelmia (2004, 156-159).

Tarkasteltaessa tai muokattaessa maailmaa teknologisen apuvälineen kautta suhdetta maailmaan voidaan yksinkertaisimmillaan kuvata yhtälönä, jossa teknologia on havainnoijan ja maailman välissä:

Minä - teknologia - maailma

Minän ja teknologian yhdistyessä ja teknologian muuttuessa osaksi käyttäjänsä kehollisen teknologian tapauksessa voidaan sama yhtälö kirjoittaa uudelleen muotoon:

(minä - teknologia) - maailma

Hermeneuttinen teknologia näyttäytyy teknologian ja maailman yhdistymisenä käyttäjälle:

minä - (teknologia - maailma)

Teknologinen toiseus merkitsee maailman mahdollista toissijaisuutta teknologisessa suhteessa:

minä -> teknologia - (- maailma)

Ihde ei ole kirjoittanut auki yhtälöksi suhdettamme taustalla vaikuttaviin teknologioihin, mutta koen, että se voitaisiin kirjoittaa auki seuraavalla lailla, joka ilmentää tiedostamatonta teknologiavälitteistä suhdettamme maailmaan:

minä - (teknologia) - maailma (Ihde 2004, 156.)

5.2. Valosuunnittelija kanssapelaajana

Sen sijaan että teen valoja perinteisen suunnittelijan näkökulmasta joka, kuten ohjaaja, **antaa** valmiin tuotoksen jollekulle toiselle, niin minun tulisi nähdä itseni enemmän pelaajana, aktiivisesti vuorovaikutuksessa pelaajien kanssa olevana toimijana. Aion tehdä sen osaksi automaation kautta, mutta onko tarpeellista jopa, että pelaan itse peliä, tarkkailen sen tunnelmaa ja liipaisen asioita sitä mukaa kun ne tuntuvat järkeviltä... Minun on oltava enemmän kanssapelaajan kuin tekijän positiossa tekijä-katsoja -akselilla. (Santala 21.2.2019).

Odyссеuksen kontekstissa pelaajan päällimmäinen maailman näkemiseen vaikuttava teknologia oli hahmo, jonka sävyttämänä hän tarkasteli ympäröiviä tapahtumia. Tässä toki venytän teknologiaa terminä merkitsemään ennemminkin tekniikkaa eli menettelytapaa tai keinoa. Hahmo toimi pelaajan fiktion värittämänä keinona tulkita ympäröivää todellisuutta. Parhaimmillaan hyvin immersiiivisessä hetkessä pelaaja ja hahmo limittyivät toisiinsa jolloin hahmo muuttui Ihden sanoin läpinäkyväksi. Limittymistä ja läpinäkyvyyttä edesauttoi se, että ihmispelaajan ja hänelle kirjoitetun hahmon fyysisen olemuksen rajat kulkevat suurin piirtein samoissa kohdissa: pelaajan kehon rajoja myötäillen.

Olen pohtinut viime vuosina paljon ihmisen ja teknologian rajapintojen huokoisuutta ja sekoittumista. Halusin siksi lähteä Odyссеuksen suunnitteluun lähtökohdasta, jossa minä ja aluksen valojärjestelmä olisimme jollain lailla huokoisesti limittyneet, samaan tapaan kuin pelin pelaaja ja hahmo myöhemmin olisivat. Halusin pyrkiä laajentamaan itseni koskemaan koko alusta ja sen valojärjestelmää vailla tunnetta teknologian

aiheuttamasta käyttöpinnasta itseni ja alusentiteetin välillä. Larpin näkökulmasta ajatellen minun voi myös nähdä ottaneeni aluksen hahmon osia tulkittavikseni. Samaa ajatusta tekijöistä kanssapelaajina aluksella tukee myös leikinomainen suhteemme koko rakennus- ja suunnitteluaikana aluksen luomiseen ja se, ettei meillä ollut pohjoismaisille larpeille tunnusomaisesti palveluntarjoajan roolia suhteessa pelaajiin, sillä teimme kaiken vapaaehtoistyönä. Oma kokemukseni valojen ohjaamisesta itselleni tutussa tilassa on, että hallitsen tilaa ja olen parhaimmillani yhtä sen kanssa. Odyссеuksessa pelaajat olivat ihmiskunnan viimeinen toivo ja alus yhtä kuin toivo ja olemassaolo, minkä takia toivoin pelaajille mahdollisuutta pystyä tuntemaan yhteyttä aluksen kanssa samaan tapaan kuin itse toisinaan tunnen yhteyttä tilan kanssa kontrolloimani valon elementin kautta.

Teknologiavälitteisenä kanssapelaajana tavoitteeni oli saada pelaajat tuntemaan yhteyttä aluksen kanssa ja saada heidät tuntemaan alus eläväksi olennoksi. Aluksella tarkoitan tässä yhteydessä koko pelitilaa, jossa suurin osa pelaajista suurimman osan pelistään vietti, sekä pelitilaan integroituja järjestelmiä. Oletuksenani oli, että pelaajat kokisivat aluksen sitä elävämmäksi, mitä enemmän he pystyisivät vaikuttamaan siihen ja mitä helpommin he pystyisivät sujuvasti kommunikoimaan sen kanssa. Ongelmana oli, miten pystyisin luomaan riittävästi tuota interaktiota riittävän suurelle osalle hahmoja, jotta tavoitteeni aluksen eloon heräämisestä toteutuisi. Tässä yhteydessä ei voi varsinaisesti puhua, että olisin immersoitunut aluksen osaksi, vaan että pelityyliini aluksen osana oli pikemminkin dramatistinen¹² kuin immersionistinen. Tämä ei ole yllättävää ottaen huomioon teatteritaustani ja vahvan henkilökohtaisen taipumukseni pyrkiä olemaan tuottamassa ainutlaatuisia kokemuksia muille ihmisille.

Suunnitteluprosessin aikana tutkin väriä vaihtavien ja valoa hohtavien eläinten strategioita värien ja valon käyttöön ja niiden vaihtamisen syihin. Odyссеuksen lopulta varsin ei-biologisen luonteen takia päädyin kuitenkin ratkaisuihin, jotka korostivat alusta nimenomaan mekaanisena järjestelmänä. Mitkään aluksen muut osa-alueet eivät tukeneet ajatusta aluksesta eläin-olennon kaltaisena toimijana, joten muokkasin alkuperäistä suunnitelmaani aluksen omista tunnetiloista ja niiden aikaansaamista muutoksista lähinnä funktionaalisiksi, suureksi osaksi pelaajien tai ohjelmoinnin

¹² Bockmanin (2003, 13) mukaan dramatistinen pelityyli larpeissa asettaa pää tavoitteekseen tarinallisesti tydyttävän pelikokemuksen luomisen.

aikaansaamiksi tapahtumaketjuiksi. Pelin valollinen interaktiivisuus oli suurelta osin pelaajien aikaansaamaa, mihin olen tyytyväinen. Toisenlaisella aluksella olisin voinut päästä tutkimaan biologisen ja teknologisen hybridin toimintaa ihmistoimijoiden rinnalla, mikä olisi ollut hyvin kiinnostavaa tutkittavaa.

Halusin tuoda peliin muutamia erityyppisiä sovelluksia valollisesta interaktiivisuudesta. Yksi sovellus oli kokija interaktion lähteenä, missä pelaajat pystyivät vaikuttamaan valon väriin hyvin konkreettisesti hyppymoottorin spektraalikalibraatiossa (ks. liite 1: Spectral recalibration). Hyvin samantyyppinen valon värin valintamahdollisuus esiintyy Tarja Ervastian interaktiivisessa valotaideteoksessa *Värimusiikkia säröillä*, jossa kokija voi käyttöliittymän avulla valita teoksen valojen värit mieleisikseen. Mahdollisuuksia vaikuttaa teokseen on huomattavasti rajattu, mutta kokija saa kuitenkin aikaan muutoksen valollis-värillisessä todellisuudessa. Tämä antaa teokselle omakohtaisuuden ja erityisyyden kokemuksen. Toki siinä missä Ervastian teoksen värin vaihtamisen motivaatio teoksen kokijan näkökulmasta perustuu uteliaisuuteen ja kokeilunhaluun ja todennäköisesti myös iloon omasta vaikutusmahdollisuudesta ja omasta luovasta panoksesta niin Odysseuksella pelaajille välittyvä tunne on hahmon läpi siivilöityvä ja luultavasti enemmän hahmon tunne onnistumisesta tai epäonnistumisesta ja koko aluksen tärkeänä osana toimimisesta.

Toinen erityyppinen valollisen interaktiivisuuden sovellus oli hälytystilan vaihtaminen, joka oli komentosillalta lähtenyt pelaajien aikaansaama valollinen muutos. Aluksen ottamat osumat tapahtuivat sen sijaan vailla pelaajien välitöntä vaikutusta kun taas vuoron vaihtumisen myötä tapahtuvat valon muutokset oli sidottu kellonaikaan ja tapahtuivat aina samoilla kellonlyömillä. Hyppysykliin liittyvät muutokset olivat pitkälti ennaltaohjelmoituja ja toistuivat samanlaisina hypystä toiseen lähtölaskennan alettua. Hypystä paluu sen sijaan saattoi olla joko nk. normaali hyppy tai järjestelmiä pahemmin rikkova *breaking jump*, mikä näkyi myös valoissa. Rikkova hyppy aiheutui mm. jos hyppy tehtiin liian aikaisin tai kaikkia hyppyvalmisteluita ei oltu saatu tehtyä ajoissa valmiiksi. Rikkova hyppy näkyi myös näyttävästi valoissa ja äänissä hypystä palatessa, jottei kenellekään jäänyt epäselväksi, että alus oli mennyt huonoon kuntoon. Rikkova hyppy jätti myös valoihin puolen tunnin ajaksi satunnaisia häiriöitä ikäänkuin muistona pieleen menneestä hypystä.

Ihdelaisiksi muutettujen teknologiasuhteiden kautta tarkasteltaessa minulla oli suunnittelun aikana vahva toive aikaansaada itseni ja aluksen välille kehollinen teknologiasuhde. Tuon suhteen kautta halusin tuottaa pelaajille kehollisen teknologiasuhteen alukseen tai vaihtoehtoisesti saada pelaajat kokemaan aluksen teknologisenä toiseutena. Suuri osa teknologiasuhteista larpissa oli hermeneuttisia: pelinjohto käytti pelaajien tulkitsemaa teknologiaa fiktion maailmassa olevien elementtien representoimiseksi. Tällainen teknologiasuhde on hyvin tyypillinen myös teatterin kontekstissa, jossa valon ja äänen avulla tuotetaan katsojien tulkintaa varten vaikutelma. Odyссеuksessa hermeneuttinen suhde näkyi selvimmin pelaajien tulkintana komentosillan ruuduilta näkyneiden avaruuskarttojen ja -näkyvien tulkintana ympäröivän virtuaalisen avaruuden tapahtumista.

5.3. Taustalla vaikuttavat teknologiat

Ihden määrittelemien taustalla vaikuttavien teknologioiden vaikutus larpin pelaajakokemukseen hahmojen tasolla on mielenkiintoinen, sillä taustateknologiat nousevat tietoisuuteen vasta niiden puuttuessa. Odyссеuksella oli käytössä useita taustateknologioiksi luettavia elementtejä: aluksen jatkuva diegeettisesti moottoreista kantautuva humina, aluksen yleisvalaistus, elämää ylläpitävät järjestelmät eli tuulettimet ja ylipäättään virta aluksen järjestelmien käyttöön. Odyссеuksen illuusiota taustateknologioiden olemassaolosta tuki se, että pelaajat saapuivat pelialueelle niin, että sekä ääni- että valoympäristö olivat jo päällä. Pelaajien mielikuvissa tila eli alus oli aina sisältänytkin siihen olennaisesti kuuluvat taustateknologiat. Pelin aikana taustalla vaikuttavien teknologioiden järkyttämisellä oli merkittävä osa tuottamaan hahmoille syitä toimia ja taistella aluksen ja samalla oman olemassaolon puolesta. Ihde (2004, 158) huomioi suojateknologiat (*shelter technology*) taustalla vaikuttavien teknologioiden yhtenä osa-alueena ja pitää nykyaikaisia sukellusveneitä hyvänä esimerkkinä maksimaalisen suojateknologian toteuttamisesta. Tällaisessa monimutkaisessa järjestelmässä, mitä Odyссеuskin simuloi, turvallisuudentunnetta on helppo järkyttää minkä tahansa pelin sisäisen järjestelmän häiriöillä. Hyppyjen aikana Odyссеuksen taustahumina hiljeni ja muuttui, mikä sai pelaajat kiinnittämään huomiota kaiken aikaa vallinneen äänimaiseman puuttumiseen ja tulkitsemaan tilanteen poikkeuksellisenä.

Aiemmin viitatussa *Lotka-Volterra* -larpissa käytettiin valojen täydellistä sammuttamista samantyyppiseen poikkeustilan aikaansaamiseen ja *Pelageyassa* diegeettisen sukellusveneen sammussa meren pohjaan kaikki päiviä jatkunut humina loppui ja sai aikaan musertavan hiljaisuuden. Tämän tyyppiset taustateknologioiden järkyttämiset muistuttavat ihmisiä helposti teknologian merkityksestä olemassaololle jokapäiväisessä elämässä ja saavat entistä enemmän turvautumaan toisiin ihmisiin turvallisuudentunteen aikaansaamiseksi. Larpissa ihmisten välisten yhteyksien ruokkiminen eri tavoin on hyvin tärkeä peliä rakentava tekijä. Taustateknologioiden häiriöt on nähdäkseni yksi parhaita keinoja saada ihmiset tuntemaan tarvetta hakeutua toistensa seuraan ja pyrkimään yhdessä korjaamaan tilannetta. Muiden ihmisten empaattinen huoli taustateknologioiden järkkymisen takia pulaan joutuneita ihmisiä kohtaan on myös merkittävä. Olemmeko jopa enemmän huolissamme suuren sähkökatkon aiheuttamista ongelmista tai suuren risteilijälaivan uppoamisen hirveydestä kuin hirmumyrskyn tai maanvyörymän kautta “luonnollisesta” syystä loukkaantuneiden tai kuolleiden kohtalosta? Taustateknologiat ovat ihmisen yritys puskuroida elinympäristön uhkien aiheuttamaa vaaraa ja niiden järkkyminen merkitsee ihmisille kontrollin ja puskurin katoamista vaikeasti ennustettavia ja kontrolloitavia uhkia kohtaan.



Taustateknologioiden olemassaoloa symboloivat mm. konehuoneen edustalla pyöriineet tuulettimet. (*Odysseus life support systems*. Valokuva: Mira Strengell)

Pelaajien suhteesta fiktiivisiin taustateknologioihin kertoo myös heidän halunsa saada käsiinsä nauhoitteita aluksen huminasta pelin jälkeen, sillä he kokivat aluksen jatkuvan huminan turvallisuudentunnetta lisääväksi ja tyyntyttäväksi. Uskon meidän onnistuneen uskottavasti avaruusaluksen taustateknologian representaatiossa, kun kokijat pelin jälkeen kaipasivat taustateknologian äänimaisemaa saadakseen helpommin nukahdettua. Kun halusimme viimeisen pelin päätyttyä seuraavana aamuna jäljelle jääneiden pelaajien jo poistuvan, että pääsisimme purkamaan niin avasimme koulun aulan suuria ikkunoita peittäneet moottoroidut pimennysverhot. Aulassa istuneiden pelaajien hämmennyksen määrä oli hyvin suuri. Heille ei ollut tullut mieleenkään, että aulan katonrajassa saattoi olla ikkunat, joista näkyi sinistä taivasta. Aluksen sinisen hämyn jäädessä kaikkialle tunkeutuvan päivänvalon varjoon Odysseus lakkasi olemasta avaruusalus. Tiedostamaton taustateknologia eli yleisvalaistus ei merkinnyt tilaa enää avaruusalukseksi.

5.4. Teknologinen toiseus

Teknologinen toiseus ei toteutunut Odysseuksessa ihan sillä tasolla, mitä toivoin. Prosessin aikana alus muotoutui ennakko-olettamustani vähemmän biologis-tekniseksi entiteetiksi. Teemu Määttänen on esittänyt, että tarkaksi rakennettu synkroni teknologian kanssa luo kokemuksen tilan yhteisestä hengityksestä ja että interaktiossa on kysymys nimenomaan tarkkuuden, harjoituksen ja ajan avulla saavutetusta synkronisaatiosta (Verho 2014, 28). Kuvaus tilan yhteisestä hengityksestä vastaa mielestäni hyvin valojen ja äänten automatisaatiolla saavuttamaamme illuusiota eri aistimaailmojen piiristä tulevien tapahtumien erottamattomasta yhteydestä. Viiveettömällä dynaamisten elementtien synkronisaatiolla, johon pelaajat interaktiivisesti toimillaan vastasivat saavutimme nimenomaan elävän tilan. Elävä tila itsessään voidaan nähdä kevyen tason teknologisenä toiseutena. Peli itsessään käsitteli hyvin paljon teknologiaa toiseutena fiktiossaan, jossa pohdittiin rakennetun teknologian inhimillisyyttä ja sen ihmisarvoa. Olisin halunnut käsitellä enemmän tätä samaa problematiikkaa myös hahmojen suhteessa ympäröivään alukseen.

Pelaajat luonnehtivat tilaa elävänä mahdollisesti myös johtuen ihmisen luontaisesta halusta olettaa aluksen kaltainen itsenäisiä päätöksiä tekevä toimija itsenäiseksi toiseudeksi. Ihmisillä on taipumus haluta uskoa teknologian itsenäisyyteen ja inhimillisyyteen. Valosuunnittelun maisteriohjelman *Visual performance* -kurssilla 2017

tutkimme Nao-robottien ja ihmisten vuorovaikutusta. Ohikulkijoiden ja robottien kanssa vuorovaikuttaneiden halu uskoa robotin itsenäisiin kykyihin oli yllättävän suuri. Ihmiset halusivat uskoa pienen robotin todella vastaavan heidän kysymyksiinsä itsenäisesti, vaikkakin pienellä viiveellä. Todellisuudessa kuuloetäisyydellä istui ihmistarkkailija, joka kirjoitti robotin vastaukset näppäimistöllä ja lähetti ne robotin puhuttaviksi. Uskon, että ihmiset haluavat uskoa teknologian myös arkipäiväisessä elämässä hieman edistyneemmäksi kuin se onkaan. Robotit koetaan helposti inhimillisinä ja unohdetaan, että niiden takana on puheentunnistusta, koneoppimista ja monimutkaista algoritmiikkaa.

Esimerkkinä teknologian toiseudesta toimii huonon käyttöliittymän ihmisessä aiheuttama tunne. Tästä erityisenä esimerkkinä on havainnoimani erityisesti tietotekniikkaa kohtaan suuntautunut tunne, jota kutsun teknologiaraivoksi. Tunne vaikuttaa usein aiheutuvan joko huonosti suunnitellusta käyttöliittymästä tai järjestelmän kankeudesta tai vaihtoehtoisesti ihmisen tietotaidon puutteesta. Toki kyseessä voi olla myös yhdistelmä näitä. Jonkinlainen perustavaa laatua oleva ymmärtämättömyys teknologiaa ja ohjelmistoja kohtaan saa ihmiset niputtamaan erilaiset laitteistot samantyyppisiksi keskenään ja olettamaan, että laitteiden kesken olisi samankaltaisuuksia. Ennen kaikkea teknologinen toiseus saa ihmiset olettamaan vähänkin “älykkäästi” käyttäytyviltä laitteilta ihmismäistä ymmärrystä käyttäjän aikomuksista. Sama ilmiö saa ihmiset kohdistamaan heidän näkökulmastaan huonosti käyttäytyviä laitteita kohtaan turhautuneisuutta, jonka kohteena yleensä ovat lemmikkieläimet tai lapset.

5.5. Hermeneuttinen teknologiasuhde

Pyrimme Odyссеuksella häivyttämään eri järjestelmien rajat mahdollisimman hyvin niin ettei pelaajille olisi ikinä selvää, mitä järjestelmää mikäkin koodi ajaa.

Läpinäkymättömän yhtenäisen teknologisen seinän rakentaminen alusta ympäröivän virtuaalisen avaruuden eteen myös synnytti yhtenäisyyttä ja jatkuvuutta tuon nimenomaisen immersion osan ylläpidossa. Rakensimme hermeneuttisen teknologian avulla yhden kerroksen leikin taikapiiriä alusta ympäröimään. Täysin hermeneuttisen avaruussuhteen sijaan olisimme voineet rakentaa komentosillan liikuntasaliin, rakentaa komentosillalle ikkunat ympäröivään avaruuteen ja monimutkaisen monivideotykkiprojision kanssa luoda verrattain uskottavan illuusion komentosillasta ja

Odyseuksesta avaruuden pimeydessä. Kun tähän ei kunnianhimon puutteessa ryhdytty niin koko ympäröivä avaruus irrotettiin näkyväksi vain ja ainoastaan teknologiavälitteisesti eli Ihden termein hermeneuttisen teknologiasuhteen kautta. Yhtään ikkunaa ympäröivään avaruuteen ei Odyseuksella ollut.

Alusta ympäröi virtuaalinen avaruus, jonka tapahtumia tarkkailtiin ainoastaan komentosillan ruuduilta ja epäsuorasti valoissa ja äänissä havaittavina reaktioina aluksen ottaessa vahinkoa vihollisen osumista tai meteoriparvesta. Tämän tyyppisiin hermeneuttisiin teknologiasuhteisiin sisältyy aina väärintulkinnan ja teknologian läpinäkymättömyyden aiheuttama ongelma: teknologia saattaa olla mennyt rikki, eikä järjestelmää ole varmistettu tarkkailemaan itseään tai ihmisellä ei ole mahdollisuutta tarkistaa toista kautta teknologian välittämän tiedon paikkansapitävyyttä. Meidän todellisuudessamme epäselvyyden mahdollisuus saattaa johtaa ydinvoimalaonnettomuuden tai Estonian uppoamisen kaltaisiin katastrofeihin, mutta larpissa epäselvyyden mahdollisuus korjaantuu sisäsyntyisesti samantien pelaaja-hahmo-toimijan tuottamalla diegeettisellä narratiivilla. Sama pätee kaikkiin teatteriesityksiin: jos teknologian havainnoinnin tuottama poikkeus voidaan lukea kuuluvan mahdollisesti tapahtumien osaksi, niin näin tapahtuu. Pelaajat rakentavat peliä hahmon havaitsemista epätarkkuuksista, sillä leikin taikapiiirin sisällä kaikki on leikittävissä. Larpin ja valosuunnittelun hermeneuttinen teknologiasuhde on armollinen; aivokirurgilla ei vastaavanlaiseen epäselvyyteen olisi varaa.

Komentosillan pelaajien teknologiasuhde kuvanee hyvin hermeneuttisen teknologiasuhteen toteutumista Odyseuksella. Komentosillan miehistö tarkkaili Empty Epsilonin ja muiden järjestelmien tuottamaa informaatiota ruuduiltaan. Heidän vastuullaan oli vihollisia havaitessaan tehdä hälytystilan muutokset ruutujen käyttöliittymien kautta ja laittaa aluksen kilvet päälle vihollisten tullessa liian lähelle. Komentosilta sai myös tuntea osansa alukseen osuvista iskuista jos alus otti vahinkoa. Komentosillan miehistön vastuulla oli tarkkailla omien hävittäjien toimintaa ja käskyttää niitä parempiin taktisiin aseisiin ruuduilta näkyvän karttanäkymän avulla. Karttaruuduilta pystyi myös näkemään alusta lähestyvät ohjukset jo ennen niiden iskeytymistä alukseen, mikä tehokkaalla tavalla toi ensin hermeneuttisena,

näyttövälikkeisenä koetun teknologiasuhteen yhdessä rysäyksessä hyvinkin keholliseksi ohjuksen iskeytyessä alukseen.

5.6. Pelaaja teknologian käyttäjänä

Tinnesen (2016, 27) ehdotti, että valojen operointia varten tarvitaan aina operaattori, valojen täytyy säilyä staattisina tai vaihtoehtoisesti olla valmiiksi ohjelmoituja, jolla oletan hänen tarkoittavan larpin valojen muutosten aikaansitomista. Odysseuksen tapauksessa pelaajat otettiin mukaan valojen hoitamiseen järjestelmävälikkeisinä valon operaattoreina. Valon sitominen järjestelmien integraaliksi osaksi muutti pelaajat (tai jopa hahmot) heidän tietämättään valo-operaattoreiksi. Merkittävää on, että heidän tapauksessaan motiivina ei ollut valotilanteiden vaihtaminen vaan vaihdot tapahtuivat sivutuotteena jollekin toiselle tapahtumalle kuten esimerkiksi ilmalukon avautumiselle tai sairastuvan skannerin käytölle. Onnistuimme myös synkronisaation kautta tekemään äänestä ja valosta erottamattomat osat yhteistä kokonaisuutta, jota pelaajien oli vaikea nähdä toisistaan erillisinä kokonaisuuksina. Pelaajilla ei ollut minkäänlaista vaikutusmahdollisuutta valojen luovaan suunnitteluun, mutta niille pelaajille joiden teot suoraan vaikuttivat valojen muutoksiin, kokemus oli voimaannuttava ja hyvin immersiiivinen. Samaan tapaan kuin itse olen parhaimmillani tuntenut olevani valojärjestelmän osa, sen liikkeellepaneva voima, niin uskon, että pelaajat kokivat interaktiivisissa tilanteissa samantyyppistä riemua tavallisuudesta poikkeavaan vaikutusmahdollisuuteensa suhteessa ympäristöön. Ympäristössä tapahtuva teknologian käytön aikaansaama valollinen vaste on kokemukseni mukaan tyypillistä tietokonepeleissä, mutta arkielämässä valolliset vasteet rajoittuvat hissin nappulan värin vaihtumiseen kun hissi on tilattu. Näyttävämmät valolliset teknologisen vuorovaikutuksen aikaansaamat vasteet ovat tyypillisempiä tietokonepeleille tai science fiction -elokuville.

Erityisesti pohjoismaisten larppien piirissä on käytössä termi *bleed*, jolla kuvataan pelaajan todellisten tunteiden ja persoonan vaikutusta hahmoon ennen peliä ja sen aikana ja toisaalta hahmon persoonan ja tunteiden vaikutusta pelaajaan pelin aikana ja sen jälkeen. Jos hahmo ajatellaan edelleen teknologiana, johon voi soveltaa Ihden filosofiaa, niin hahmon ja pelaajan persoonallisuuksien sekoittuminen ja osittainen yhdistyminen ovat hyvin lähellä Ihden kehollista teknologiaa. Immersiivisessä tilanteessa käytetty hahmoteknologia muuttuu läpinäkyväksi, mutta värittää silti

kokemusta todellisuudesta. Hahmo toimii ”fiktiosilmälaseina”, jotka muuttuvat immersion ollessa syvimmillään läpinäkyviksi. Ainoa ero on, että Ihde ei ota silmälasiesimerkissään huomioon, että esimerkiksi bleedin tapauksessa vuorovaikutus on kahdensuuntaista. Lambros Malafouris esittää materiaalisen kietoutumisen teoriassaan (*material engagement theory*), että minkä tahansa objektin ja ihmisen vuorovaikutuksen muovautumiseen ei vaikuta ainoastaan ihmisen teot objektia kohtaan vaan myös objektin ominaisuudet vaikuttavat ihmiseen. Yksinkertainen esimerkki tästä on Malafourisin käyttämä saven ja saven muokkaajan suhde: ihminen voi kyllä muovata savea, mutta saven ominaislaatu muokkaa samalla tapaa, jolla ihminen suhtautuu savea kohtaan. Vaikutus on kahdensuuntainen kaikessa ihmistä ympäröivässä kaiken aikaa. (Malafouris 2013, 215-225.) Hahmon ja pelaajan toisiinsa kietoutumisessa on kyseessä hyvin samankaltainen prosessi, vaikka hahmossa ei olekaan kyse kirjaimellisesti materiasta.

5.7. Pelinjohto kanssapelaajina

Ammattikorkeakoulun opinnäytteessäni (Santala 2011) käsittelin flowta teatterin valotyössä ja havaitsin teknologian vaikean käytettävyyden, osaamattomuuden tai toimimattomuuden esteiksi flown synnylle. Jotta teknologia todella muuttuu Ihden mukaisesti läpinäkyväksi käyttäjälle, on käyttäjällä oltava siitä riittävästi osaamista, teknologian on oltava toimivaa ja sen on oltava käytettävyydeltään riittävän korkealla tasolla. Kun toimii flowssa riittävän pitkään tällaisen teknologian kanssa niin teknologia muuttuu läpinäkyväksi ja lopulta käyttäjä kokee yhteyttä käytettävään teknologiaan: teknologia tulee osaksi käyttäjää ja käyttäjä teknologiaa.

Käyttöliittymän suunnittelijan toteuttaessa käyttöliittymää hänen on tultava osaksi järjestelmää ja tunnettava sen toiminta ja ennustettava käyttäjän reaktiot järjestelmään. Samankaltaisesti koen itse toimineeni Odysseuksen valosuunnittelua tehdessäni, havainnoiden tilaa ympärilläni eri muutosten aikana ohjelmointi- ja rakennusvaiheessa ja pohtineeni oliko dynamiikka toivomani kaltaista. Olin mukana luomassa monimutkaista objektia ja järjestelmää, jonka ominaislaatu vaikutti myöhemmin pelin aikana pelaajien kokemukseen samalla lailla kuin saven pehmeys inspiroi tietäntyyppiseen saventyöstöön. Kietouduin siis yhteen aluksen ja sen valojärjestelmän kanssa antaen niiden *bleedin* kaltaisesti vaikuttaa itseäni ja tämän yhteenkietouman

kautta loin sisältöä, jota interaktiivisuuden kehän kautta annoin eteenpäin pelimaailmaan.

Missä tahansa esityksessä voi nähdä samankaltaisen tapahtumakulun. Minä teen suunnittelijana tulkinnan ja teoskokonaisuus annetaan eteenpäin katsojille, joihin se vaikuttaa ominaislaatuun vastaavalla tavalla. Odysseuksen kaltaisen interaktiivisen teoksen kohdalla merkittävää on, että myös osallistujilla on vaikutusmahdollisuuksia teosobjektia kohtaan. Suuri osa pelaajien teoista järjestelmiä kohtaan näkyi aluksella jonkinlaisena vasteena, mutta erityisen hyvä esimerkki pelinjohdon ja pelaajien teknologiavälitteisesti interaktiosta oli tilanne, jossa aluksen teknikot keksivät, että tuntematonta alkuperää olevan planeetalta löydetyn energialaitteen pystyisi lataamaan liittämällä sen osaksi hyppymoottorin energiakenttää hypyn ajaksi. Pääpelinjohto piti ajatusta hulluna ja halusi teknikoiden epäonnistuvan yrityksessään näyttävästi. Nopean keskustelun tuloksena sovimme järjestelmävastaavan kanssa, että hypyn päättyessä minä syöttäisin hyppymoottoriin ohjelmoinnin ohi ennennäkemättömän valoeffektin ja järjestelmävastaava kirjoitti koodinpätkän, jolla pystyi nostamaan moottorin lämpötilan teknikoiden näytöille yli kaikkien ennen nähtyjen raja-arvojen. Lisäksi maskeeraustiimi meni paikalle konehuoneeseen kertomaan, että kaikki läsnäolleet saivat säteilymyrkytyksen ja meikkasi vahingoittuneet asianmukaisesti. Säteilutilanne johti yhden sotilaan pukemiseen säteilypukuun ja energiaobjektin kiidättämiseen ilmalukosta ulos avaruuteen. Kuvaamani tapahtumat ovat erinomainen esimerkki pelinjohtohuoneessa tapahtuneesta nopeasta reagoinnista pelaajien improvisaatioon pelin sisällä. Kyseisessä esimerkissä pelaajat kehittivät luovasti omaa sisältöä, joka vaati pelinjohtoa reagoimaan. Pelinjohto vastasi usean eri osa-alueen voimin rakentaen uutta sisältöä pelaajille. Tämän tyyppisiä luovan teknologiavälitteisen interaktion tilanteita olisi suonut olevan enemmänkin.

Pelinjohdolla olisi voinut olla enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa aktiivisesti peliin järjestelmien kautta. Tämä olisi kuitenkin vaatinut käytössä olleita paremmat tarkkailukeinot pelin todellisuuteen. Pelin tarkkailemista varten meillä oli käytössä pelialueella kahdeksan valvontakameraa ilman ääntä. Lisäksi pystyimme seuraamaan hahmojen radiokeskusteluja käytössä olleille radiokanaville viritettyjen radioiden kautta. Pystyimme lisäksi kulkemaan pelialueella aluksen huoltoteknikoiksi

pukeutuneina. Pelin mekaniikkana oli että hahmojen kutsuessa huoltohenkilökuntaa kuulutuksen avulla johonkin tilaan esimerkiksi *“maintenance to the bridge”* niin he välittivät transdiegeettisesti pelin ulkopuolelle pelinjohdolle viestin, että kaipasivat tukea jonkun järjestelmän käytössä tai että jokin asia oli rikki. Jäimme monilta osin pelin aikana liian kauas pelistä pystyäksemme liittymään pelin kanssa ja toimimaan aktiivisina kanssapelaajina pelin aikana. Empty Epsilonin vihollisalusten liikuttamisesta pelinjohtohuoneessa vastanneille vaikutukset olivat vielä varsin konkreettisia, mutta omalla kohdallani pystyin lähinnä tarkkailemaan aiemmin asettamani ohjelmoinnin suoriutumista ja havainnoimaan mikäli siinä tapahtui virheitä, jotta pystyin korjaamaan havaitsemiani ongelmia pelien välissä. Pelin aikana roolini kanssapelaajana siis pienentyi huomattavasti ekstensiivisen automaation vuoksi.

Odyссеuksen pelinjohdon ja erityisesti omaa teknologiasuhdetta jälkikäteen tarkasteltuna olisi ollut mahdollista syventää pelinjohdon toimijuutta kanssapelaajina ja järjestelmän osina entisestään. Pelaajien mahdollisia toimia ja erityisesti aluksen ja pelinjohdon teknologisvälitteisiä reaktioita tapahtumiin olisi voitu arvioida ja ennakoida etukäteen. Minä olisin voinut rakentaa valoimprovisaatiota varten käyttöpintaa, jolla olisin voinut osallistua helpommin ja nopeammin pelin kulkuun. Pelinjohdon olisi myös ollut hyödyllistä olla selkeämmin tietoinen pelin tapahtumista eri puolilla alusta, mitä olisi helpottanut mahdollisuus valvontakamerasyötteiden lisäksi kuunnella pelin eri tiloissa käytyjä keskusteluja tai tiettyjen hahmojen puhetta. Meillä olisi ollut hyvä olla eri järjestelmiin perehdytetty ympärivuorokautinen useamman hengen tekniikkaoperointiosasto. Eri tekniikan osa-alueilla ei myöskään ollut riittävästi tietoa muiden järjestelmien toiminta- ja vaikutusmahdollisuuksista. Improvisointia olisi voinut helpottaa erilaisten suunniteltujen tai ennakoitujen tapahtumien harjoittelu yhdessä ennen peliä. Nyt luotimme pelin aikaisten käsikirjoitettujen tapahtumien toteutuksessa paljon radiopuhelinkommunikaatioon ja onnelliseen sattumaan. Ennakointia ja käyttöpintojen rakentamista varten olisi kaivattu ennen peliä ja sen aikana yhden tekniikkaintegraatiosta vastaavan henkilön koordinoitua eri järjestelmien välillä. Tällaista roolia ei kenelläkään tuotannossamme ollut.

Aiemmin mainitun kellopelilarpin toiminnalle on olennaista eri hahmoluokkien riippuvuus toisten tekemisten aiheuttamista tehtävistä. Kellopelirakenteeseen aiemmin

pyrkineet larpit kuten *Monitor Celestra* ja *Lotka-Volterra* epäonnistuivat osittain kellopelirakenteen toteuttamisessa suurelta osin sen takia, että niitä varten luotu tekniikka oli olematonta, huonosti saatavilla, huonosti toimivaa tai vaikeasti käytettävää tai että hahmojen kirjoitus oli ulkoistettu ulkosuomalaiseen tapaan pelaajille itselleen eivätkä pelinjohtajat täten pystyneet vaikuttamaan riittävästi hahmojen tahtotiloihin ennen peliä tai sen aikana. Odysseuksella pelinjohdon helppo saavutettavuus ja valmis infrastuktuuri tukivat tekniikan käyttöä ja kellopelirakenne onnistui pelinjohdon hyvien vaikutusmahdollisuuksien vuoksi. Myös rakennusaika oli pitkä, mikä mahdollisti tekniikan pystytyksen rauhassa. Lisäksi Odysseuksessa tekniikasta vastanneet olivat pitkälti omien alojensa ammattilaisia.

Odysseuksessa haasteena oli erityisesti, että siviilihahmoille ei välttämättä ollut riittävästi mielekästä tekemistä ja siviilihahmojen pelaajat tunsivat jäävänsä aluksen toiminnan ulkopuolelle. Pelaajatutkimuksen mukaan ne jotka kokivat itsensä ulkopuolisiksi eivät todennäköisemmin myöskään tienneet mikä oli aluksen tila milläkin hetkellä, he olisivat kaivanneet lisää käytännön töitä hahmolleen ja he tunsivat jäävänsä vaille ymmärrystä larpin isoista juonikuvioista. Niillä, jotka kokivat aluksen elävänä olentona oli todennäköisemmin erittäin hyvä peli ja he myös todennäköisemmin tunsivat kokeneensa jossain vaiheessa aitoa pelkoa (Montola 2019). Aluksen kokeminen elävänä olentona tukee ajatusta aluksesta teknologisenä toiseutena ja vaikka aluksen toiseudessa ei päästy niin pitkälle kuin olin toivonut niin on hyvä huomata, että pelaajien näkökulmasta aluksen miehistön muodostaman kellopelirakenteen ja yhteisön merkitys on osaltaan näyttäytynyt organismimaisena rakenteena. Koen tämän tärkeäksi, sillä alkuperäinen ajatukseni oli luoda Odysseuksesta aluksena nimenomaan elävän organismin kaltainen olento. Vaikka tämä ei toteutunut teknologisen toiseuden kannalta siinä määrin kuin toivoin niin pelaajat ovat siitä huolimatta tunteneet osallistuneensa organismimaisen rakenteen toimintaan.

5.8. Teknologisvälitteinen kokonaisuus

Odysseuksen teknologinen pelaajakokemus muodostui monimutkaisesta pelaajien, pelinjohtajien ja erityyppisten teknologiasuhteiden interaktiivisesta verkostosta. Pelaajan suhde teknologiaan välittyi hahmon kautta. Pelaajat kokivat kehollisen teknologian kautta aluksen äänellisen ja valollisen läsnäolon ja hermeneuttisen teknologiasuhteen kautta myös aluksen olemassaolon fiktiivisessä avaruudessa. Pitkälle

synkronisoidut ääni ja valo sekä toimiva kellopelirakenne larpissa tukivat illuusiota aluksesta teknologisenä toiseutena, mitä tukevat myös pelaajien esittämät huomiot aluksesta elävänä olentona. Taustateknologioihin muodostuviin suhteisiin vaikuttamalla pelinjohto sai hahmoissa aikaiseksi huolta aluksesta ja samalla omasta olemassaolosta. Tämä vaikutti todennäköisesti myös pelaajiin *bleedin*, immersion tai kehollisen teknologiasuhteen kautta. Immersio on larpin kontekstissa se, mitä Ihde kuvailee läpinäkyvyydeksi. Immersio, sulautuminen ja limittyminen ovat näkökulmia samaan asiaan. Odyссеuksen tapauksessa immersio pelimaailmaan tapahtui suurelta osin teknologiavälitteisesti valon, äänen ja järjestelmien osin läpinäkyvien, osin hermeneuttisten suhteiden avulla.

Oma suhteeni alukseen syntyi toiveesta luoda teknologinen toiseus pelaajille ja pyrin luomaan kehollisen teknologiasuhteen kautta alukseen yhteyden, jonka avulla reagoida tapahtumiin aluksella. Käytin etukäteisohjelmointia ja automaatiota noiden reaktioiden tallentamiseen ja käyttämiseen pelissä, mikä kutisti teknologiasuhteeni pelien aikana melko passiiviseksi sivustakatsojaksi. Toiseus ei ilmeentynyt niillä tavoin kuin toivoin ja teknologiavälitteinen kehollinen suhteeni alukseen pelin aikana jäi toivomaani vähäisemmäksi. Pelaajat kuitenkin kuvailivat pelin jälkeen tunteneensa toimineensa organismin osana ja he kuvailivat myös kokeneensa aluksen elävänä olentona, joten on todennäköistä, että olin oman osa-alueeni kautta tukemassa elävän tilan luomista.

6. LOPUKSI

Odyseuksessa käytimme saumattoman synkronisaation aikaansaamiseksi paljon valmiiksi ohjelmointia ja automatiikkaa. Valo- ja äänitilanteiden ajaminen ulkoistettiin operaattoreilta pelaajien toiminnasta riippuvaiseksi. Itse pelitilanteessa kaiken automatisointi valmiiksi pakotti minut tarkkailijan rooliin. Tämän tyyppisen omilla jaloillaan seisovan luotettavan järjestelmän rakentaminen kuitenkin toimii esimerkkinä mahdollisuudesta monimediaalisten interaktiivisten tilojen luomiseen pitkiksi ajanjaksoiksi vailla operaattorin jatkuvaa läsnäoloa. Odyseus on myös tärkeä esimerkki valo-, ääni- ja ohjelmistojärjestelmien yhteensovittamisen kautta luodusta teoksen interaktiivisesta kerroksesta, joka onnistui luomaan syvyyttä osallistujien kokemukseen. Valosuunnitteluni estetiikan merkityskenttä pysytteli realismissa tukien luodun maailman ja tarinan tapahtumia. Valon merkitys larpin leikin taikapiiriin rakentajana oli myös huomattava: se rajasi ja suuntasi osallistujien kokemuksen kenttää olennaisina pitämiimme kohteisiin. Luonteeltaan abstraktimmassa larpissa olisi mielenkiintoista lähteä tutkimaan teatterille ominaisempien valollisten vaikutuskeinojen käyttöä larpin kontekstissa. Tanskalaisissa *blackbox*-larpeissa valon käyttö on jo työväline siinä missä teksti, ääni ja liikekin.

Opinnäytteen kirjoittamisprosessi on tuonut esiin useita suunnitteluprosessieni taustalla intuitiivisesti vaikuttaneita ajatuksia ja tekotapoja, joihin olen päässyt analyysin kautta käsiksi. Kokisin entistä arvokkaammaksi jos olisin pystynyt jo ennen koko prosessia perustelemaan esimerkiksi käytävien valaistuksen sinisen värin pelaajien outouttamisen välineenä ja keinona saada pelaajat ulos arkitodellisuudesta ja saada heidät tulkitsemaan ympäristöä seifin kautta. Nyt näin tapahtui intuitioni johdattamana ja vaikka lopputulos on yhtäläinen, niin kokisin omien valintojen sanallistetun perustelun tulevaisuudessa jo suunnitteluprosessin aikana vieläkin arvokkaammaksi kuin intuitiivisen prosessin.

Koin mielekkääksi tehdä taiteellisena opinnäytteenäni nimenomaan larpin valosuunnittelun, sillä koen sen yhtymäkohdat immersiiivisen teatterin kanssa mielenkiintoisina. Sekä larp että immersiiivinen teatteri tuntuvat pyrkivän kohti uudenlaista yleisön toimijuuteen ja vahvaan kokemukseen perustuvaa taiteen alaa. Vaikka näiden kahden kentän tavoite tuntuu olevan sama niin niiden taustat ovat kuitenkin hyvin erilaiset. Immersiivinen teatteri pohjaa teatteriperinteeseen kun taas

larppaaminen on kehittynyt pelien maailmasta. Toivoakseni tulevaisuudessa larppaaminen tullaan näkemään yhä merkittävämpänä vakavasti otettavana kokemuksen ja ilmaisun muotona. Uskon, että larpintekijöiden löytämiä toimintatapoja, kuten osallistujan henkiseen hyvinvointiin keskittyvät *workshopit* ja yhteisten sääntöjen avoin sopiminen, tullaan soveltamaan myös osallistavan esitystaiteen aloilla. Omien kokemusteni mukaan erityisesti performanssitaide ja immersiiivinen teatteri voisivat hyvin ottaa oppia larpeilta osallistujan kokemuksen muokkaamisessa.

Laajemmin ajateltuna mielenkiintoinen lisätutkimuksen aihe larpin ja teatterin yhtymäpinnoilta olisi ehdottomasti pelaajan henkisen hyvinvoinnin työstäminen ja huolenpito larpeissa sekä vertailu immersiiivisen teatterin ja performanssien kanssa. Tämän tyyppinen tutkimus larppien henkisestä huolenpidosta ylittää toki reippaasti esittävän taiteen ydinalueen rajat sosiaalipsykologian, psykologian, yhteisötaiteen ja osallistavan taiteen alueille. Larpeja voisi käsitellä myös elämyspalveluiden tuottamisen näkökulmasta, kuten matkailu- ja palvelualalla tehdään. Elämyksen määritelmä ei ole erityisen kaukana leikin taikapiirin määritelmästä ja larpit epäilemättä ovat elämyksiä suurimmalle osalle osallistujistaan.

Koen onnistuneeni tavoittamaan valosuunnittelussani tunnistettavan sci-fi-estetiikan ja rakentamaan muiden osa-alueiden kanssa Odyssseukselle uskottavaa järjestelmien ja ihmisten välistä interaktiivisuutta. Luotin tunnistettavuuden luomisessa omaan intuitiooni ja minulle kertyneeseen tietoon science fiction -avaruusaluksien estetiikasta. Ihden teknologiasuhteiden kautta tarkasteltuna pelaajat immersoituiivat diegeettiseen maailmaan suuressa määrin kehollisen ja hermeneuttisen teknologiasuhteen kautta. Pelaajakommenttien perusteella voidaan todeta myös teknologisen toiseuden olleen läsnä pelaajakokemuksessa aluksen kokonaisuuden tasolla pelin tarinan inhimillisten koneiden lisäksi. Käytimme valo-, ääni- ja ohjelmistosuunnittelun vaikuttavuuden tukena paljon taustateknologioiden tietoista järkyttämistä rakentaaksemme peliä ja kasvattaaksemme hahmojen huolta aluksen olemassaoloa ja infrastuktuuria kohtaan. Teknologia, valo, ääni ja järjestelmät esittivät larpissa itse Odyssseus-alusta ja rakensivat synkronoinnillaan aluksesta yhden kokonaisuuden, toimivan järjestelmän, jopa elävän olennon. Hahmojen toiminta limittyi aluksen osaksi ja kokonaisteokselle ominaisesti

yhdenkään osa-alueen erottaminen kokonaisuudesta saisi sen muuttumaan merkitykseltään toiseksi.

Kokonaisuutena tunnen Odysseuksen olleen kaiken tähän asti oppimani opinnäyte, ei ainoastaan valosuunnittelun maisteriohjelman puitteissa, vaan myös työnjohdollisesti, tietoteknisesti, sosiaalisesti, lavasterakennuksellisesti ja projektikoordinaation näkökulmasta.

Because the players are visible to one another and clearly not in a spaceship or a medieval castle (but, probably, in the basement of a university or the cabin of a summer camp), live-action games rely on explicit mechanisms of participation to sustain the illusion of a fictional world.

(Murray 1997, 112).

Odysseus looked, sounded and felt like a real spaceship.

I didn't see a school, I just saw a spaceship.

(Montola 2019)

LÄHTEET

Painetut lähteet

Crawford, Chris 2013. *On Interactive Storytelling*, 2nd Edition. New Riders: Berkeley, Calif.

Huhtamo, Erkki & Kangas, Sonja 2002. *Mariosofia - Elektronisten pelien kulttuuri*, Gaudeamus: Helsinki.

Ihde, Don 2004. "A Phenomenology of Technics." *Readings in the Philosophy of Technology*. toim. David M. Kaplan. Rowman & Littlefield Publishers: Yhdysvallat.

Malafouris, Lambros 2013. *How things shape the mind : a theory of material engagement*, MIT Press cop : Cambridge (Mass.).

Salen, Katie & Zimmerman, Eric 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press: Cambridge. <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>

Stenros, Jaakko 2010. "Nordic Larp: Theatre, Art and Game." *Nordic Larp*, toim. Jaakko Stenros & Markus Montola, 300-315. Fëa Livia: Tukholma. Haettu 27.9.2019. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/95123/nordic_larp_2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jaakko Stenros & Markus Montola 2010. "The Paradox of Nordic Larp Culture." *Nordic Larp*, toim. Jaakko Stenros & Markus Montola, 15-28. Fëa Livia: Tukholma. Haettu 30.9.2019. https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/95123/nordic_larp_2010.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sähköiset lähteet

Bøckman, Petter 2003. "The Three Way Model" *When Larp Grows Up - Theory and Methods in Larp*. Gade, Morten; Thorup, Line & Sander, Mikkel (toim.).

Projektgruppen KP03. Haettu 30.9.2019. <https://nordiclarp.org/w/images/c/c2/2003-As.Larp.Grows.Up.pdf>

Crawford, Chris 1982. *The Art of Computer Game Design*. Electronic Version. Washington State University Vancouver. Haettu 13.10.2019. <https://pdfs.semanticscholar.org/f3ed/05a823c7079ec46eba0fed5e942cb8829f73.pdf>

Ermi, Laura & Mäyrä, Frans 2005. "Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion" DiGRA '05 - Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play Volume 3. Haettu 8.10.2019. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>

Harper, Jamie 2016. "Notes on Agency and Design: A love letter to larp from the hinterland of UK participatory drama." Larp Realia, Ropecon ry. Haettu 27.9.2019. https://nordiclarp.org/w/images/f/f5/2016_Larp_Realia.pdf

Humalisto, Tomi 2017. "Minän ja maailman välissä – teknologisia suhteita jälkifenomenologisesta näkökulmasta." *Avauskulmia - Kirjoituksia valosuunnittelusta*. Toim. Tomi Humalisto, Kimmo Karjunen & Raisa Kilpeläinen. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 56. Haettu 27.9.2019. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/224315/TeaK_56.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jørgensen, Kristine 2010. "Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited." toim. Mark Grimshaw. *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: IGI Global. Haettu 28.9.2019. <http://hdl.handle.net/1956/4287>

Kaakinen, Janne 2005. "Valinnan vaikeus - interaktiivisen elokuvan määrittely ja suunnittelu." Mediatuottajan maisteriohjelman pro gradu –tutkielma. Oulun yliopiston Taideaineiden ja antropologian laitos: kirjallisuus. Oulun yliopisto. Haettu 30.9.2019. http://www.cream oulu.fi/tutkimus/documents/Janne_Kaakinen_pro_gradu_metka_2005.pdf

Kröger, Laura; Hautala, Sanna & Kumpulainen, Antti. 2019. "Onward to the Stars - Making of Odysseus." Konferenssiesitelmä. Ropecon, Messukeskus, Helsinki, 27.7.2019. Tallenne saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=ic5MuXXbznk>

Lehtinen, Ilja. 2019. "Täysin automatisoitu pakofantasia." Haettu 27.9.2019. <https://medium.com/@iljalehtinen/t%C3%A4ysin-automatisoitu-pakofantasia-4b6c5c9bca7c>

Liebling, Rick 2018. "The Aesthetics of Science Fiction. What does SciFi Look Like After Cyberpunk?" 19.7.2018. Haettu 27.9.2019. <https://medium.com/adjacent-possible/the-aesthetics-of-science-fiction-what-does-scifi-look-like-after-cyberpunk-ba9f1991e75c>

McMahan, Alison 2003. "Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games." Haettu 1.10.2019. https://www.researchgate.net/publication/284055280_Immersion_engagement_and_presence_A_method_for_analyzing_3-D_video_games

Murray, Janet H. 1997. "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace." The MIT Press. Cambridge. Haettu 7.10.2019. <https://lm03-17.digitalscenography.org/wp-content/uploads/2017/09/Hamlet-on-the-Holodeck.pdf>

Nykänen, Niko "Läsnäolon ja flow-tilan suhde immersioon peleissä sekä immersioon vaikuttavat tekijät peleissä ja virtuaalitodellisuuspeleissä." Tietojärjestelmätiede, kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä. Haettu 7.10.2019. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/62695/URN:NBN:fi:jyu-201902051410.pdf?sequence=1>

Odysseus - a story about survival. Larpin verkkosivut. Haettu 29.9.2019. <http://www.odysseuslarp.com/world.html>

Paavolainen, Teemu 2001. "Ylimarionetista bioesineeseen. Näkökulmia teatterin esinekieleen." Teatterin ja draaman tutkimuksen pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto: Tampere. Haettu 8.10.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/89095/gradu00079.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santala, Essi 2011. "Flow teatterin valotyössä." Opinnäyte. Tampereen ammattikorkeakoulu. Haettu 8.10.2019. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/29546/Santala_Essi.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Spiegel, Simon. 2008. "Things Made Strange: On the Concept of "Estrangement" in Science Fiction Theory." Science Fiction Studies, Volume 35, 2008. DePauw University. Haettu 27.9.2019. https://archive.org/stream/readable-id-goes-here-sf/Things-Made-Strange.-On-the-Concept-of-Estrangement-in-Science-Fiction-Theory-Spiegel.S2008b_djvu.txt

Stenros, Jaakko 2014. "What Does "Nordic Larp" Mean?" *The Cutting Edge of Nordic Larp*. toim. Jon Back. Knutpunkt. Haettu 7.10.2019. https://nordiclarp.org/w/images/e/e8/2014_The_Cutting_Edge_of_Nordic_Larp.pdf

Stenros, Jaakko 2015. *Playfulness, Play, and Games - A Constructionist Ludology Approach*. Informaatitieteiden tiedekunta. Väitöskirja. Tampere University Press. Tampere. Haettu 7.10.2019. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/96986/978-951-44-9788-9.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Stenros, Jaakko 2019. "Human Monstrosity and Odysseus." Blogimerkintä. Haettu 3.10.2019. <https://jaakkostenros.wordpress.com/2019/07/18/human-monstrosity-and-odysseus/>

Tamminen, Lilja 2017. "On aika herätä uuteen vuosisataan." Blogimerkintä. Haettu 3.10.2019. <https://liljat.fi/2017/01/on-aika-herata-uuteen-vuosisataan/>

Tieteen termipankki 23.09.2019: Kirjallisuudentutkimus:diegesis. (Tarkka osoite: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:diegesis.>)

Tieteen termipankki 25.09.2019: Kirjallisuudentutkimus:estetiikka. (Tarkka osoite: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:estetiikka>.)

Tieteen termipankki 25.09.2019: Kirjallisuudentutkimus:tieteiskirjallisuus. (Tarkka osoite: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:tieteiskirjallisuus>.)

Tinnesen, Carina 2016. "Light and immersion in Nordic style Larp." Valosuunnittelun maisteriohjelman opinnäyte, Aalborgin yliopisto, Kööpenhamina. Haettu 27.9.2019. https://projekter.aau.dk/projekter/files/239451638/MasterThesis_CarinaTinnesen_2016.pdf

Vanek, Aaron & Paddy, Ryan 2014. "Larp Census 2014." Haettu 27.9.2019. <http://larpcensus.org/results/en>

Verho, Anton 2014. "Seitsemäs näyttelijä." Valosuunnittelun maisteriohjelman opinnäyte. Taideyliopisto. Helsinki. Haettu 7.10.2019. https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/144238/Verho_Anton_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ånäs, Markus 2016. "Suomalaistaiteilija pyrkii filmitähden kanssa vilpittömyyteen." Kauppalehti 10.3.2016. Haettu 3.10.2019. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/suomalaistaiteilija-pyrkii-filmitahden-kanssa-vilpittomyyteen/d2ff182c-edf6-3472-8ff2-64c5ce60ad4c>

Muut lähteet

Montola, Markus 2019. Pelaajakysely Odysseuksen pelaajille. Aineisto kirjoittajan hallussa.

Santala, Essi 2019. Oppimispäiväkirja 13.1. - 29.6.2019. Kopio tekijän hallussa.

Stenros, Jaakko. "This is Play." Luentomuistiinpanot. Teatterikorkeakoulu, Helsinki, 19.11.2018.

Valokuvien oikeudet

Minttu Hopeasuo (cc) By-Nc-Sa 4.0

Ami Koiranen CC BY-NC-ND 4.0

Santtu Pajukanta CC BY-NC-ND 4.0

Tuomas Puikkonen CC BY-NC-SA 4.0

Mira Strengell CC BY-NC-ND 2.0

LIITTEET

LIITE 1: Interaktiivisuuden toteuttaminen

Empty Epsilon -järjestelmä

Avaruusaluskomentosiltasimulaattori Empty Epsilon on vapaan lähdekoodin tietokonepeli, joka on vahvasti inspiroitunut aiemmasta Artemis Spaceship Bridge Simulator -pelistä. Empty Epsilonin kehittäminen aloitettiin vuonna 2017 ja Odysseuksen työryhmä otti alustan käyttöönsä sen hyvän muokattavuuden vuoksi. Artemiksessa sekä Empty Epsilonissa on sisäänrakennettu tuki lähtevälle valo-ohjaussignaali DMX:lle. Meillä oli kokemusta jo Artemiksen DMX-lähdön ohjelmoinnista vuosilta 2013 ja 2014, jolloin rakensimme roolipelitapahtuma Ropeconiin Artemis-pelitilan, johon oli integroitu pelin mukana elävä tilavalaistus. Tilavalaistus koostui noin 150 metristä lednauhaa.



Aluksen päällystö suunnittelee hävittäjien sijoittelua Empty Epsilonin taktisessa näkymässä. (Odysseus Bridge. Valokuva: Tuomas Puikkonen)

Odysseuksessa käytimme Empty Epsilonista yhteensä noin 20:tä DMX-lähtöä, joiden avulla kuvitettiin valolla ja äänellä mm. osumat alukseen, aluksen hälytystila ja se olivatko aluksen kilvet päällä. Avoimen lähdekoodin vähemmän käytetyn ja täten vähemmän kehitetyn DMX-tuen käyttöönotto ja sisäänvienti valopöytään

haluamallamme tavalla vaati jonkin verran testausta yhdessä Odysseuksen Empty Epsilon -vastaavan kanssa. Empty Epsilon ja valopöydän kommunikoinnin yhteensopivuus varmistettiin yhteisellä testauksella helmikuussa 2019.

Ensimmäisen pelin jälkeen komentosillan henkilöstöä pelanneet kiittelivät kovasti tekniikan toimivuudesta ja sanoivat että “...oli aivan mieletöntä kun silloin kun painoi nappia niin se todella näkyi ja tuntui ja vaikutti kaikissa aluksen järjestelmissä. Miten hienoa oli kun yhdellä napinpainalluksella oli niin paljon vaikutusta.” Pelaaja viittasi tällä komentosillan käyttöliittymien kautta pelaajien käytettäväksi mahdollistettuihin toiminnallisuuksiin kuten hälytystilan muuttaminen Empty Epsilonissa tai hypyn aloittaminen, jotka molemmat näkyivät ja kuuluivat samantien koko aluksella. Tämä pelaajan sitaatti kertoo ehkä kirkkaimmin interaktiivisuuden tuottamasta toimijuuden ja merkityksellisyyden kokemuksesta.

Backend -järjestelmä

Odysseuksen järjestelmäkehityksestä vastanneet Nico Hagelberg ja Sampo Juustila aloittivat järjestelmän palvelinpuolen kehittämisen syksyllä vuonna 2018. Järjestelmä toteutettiin käyttäen Javascript-ohjelmointikieltä. Backend toimi taustajärjestelmänä kaikille pelaajien käyttämillä tai pelaajille näkyneillä muilla järjestelmillä. Näitä järjestelmiä olivat pelaajille annetuilla kännyköillä toimineet varta vasten peliä varten kehitetyt HANSCA-sovellukset, ilmalukkojen käyttöliittymien ja tilojen hallinnointi sekä admin-toiminnot. Palvelin hoiti myös EOC Datahubia eli pelaajien käytössä olleita Web-pohjaisia käyttöliittymiä, joilla pelaajat pystyivät lähettämään viestejä toisilleen tai pelinjohdon pelaamille nk. NPC-hahmoille (*non player character*). Backend myös säilytti aluksen tilan vaihdettaessa skenaariota Empty Epsilonissa ja synkronoi aluksen tilan seuraavaan skenaarioon.

Odysseus admin
Data stores
Jump drive
Social
Fleet
Ship log
Infoboard
Operations
Empty Epsilon
Airlocks
DMX
http://localhost:8888

Jump drive

Status:	calculating	Entered coordinates need GM approval. May be approved or rejected.
Ready countdown:	T-00:07:43	Last jump started 2 h 39 min ago
Cooldown countdown:	T-00:00:00	
Jump type:	breaking	Will break a lot of things (can be changed during jump)
Coordinates:	Alpha-6-D3	
Temperature:	717°C (nominal)	800°C + randomness
Coherence:	69%	

Actions

Approve jump
Reject jump
(Approve or reject proposed jump coordinates)

Change current jump cycle length

Legend: Necessary action Optional action Dangerous action

Initialization

Initialize the jump drive to a specific duration since the last jump start. To be used once when setting up the game.

It asks how many minutes has passed since the last jump start, then sets the jump drive to 'cooldown' state with proper last jump time. Jump cycle 2h 47min = 167 minutes, cooldown time 2h 15min = 135 minutes.

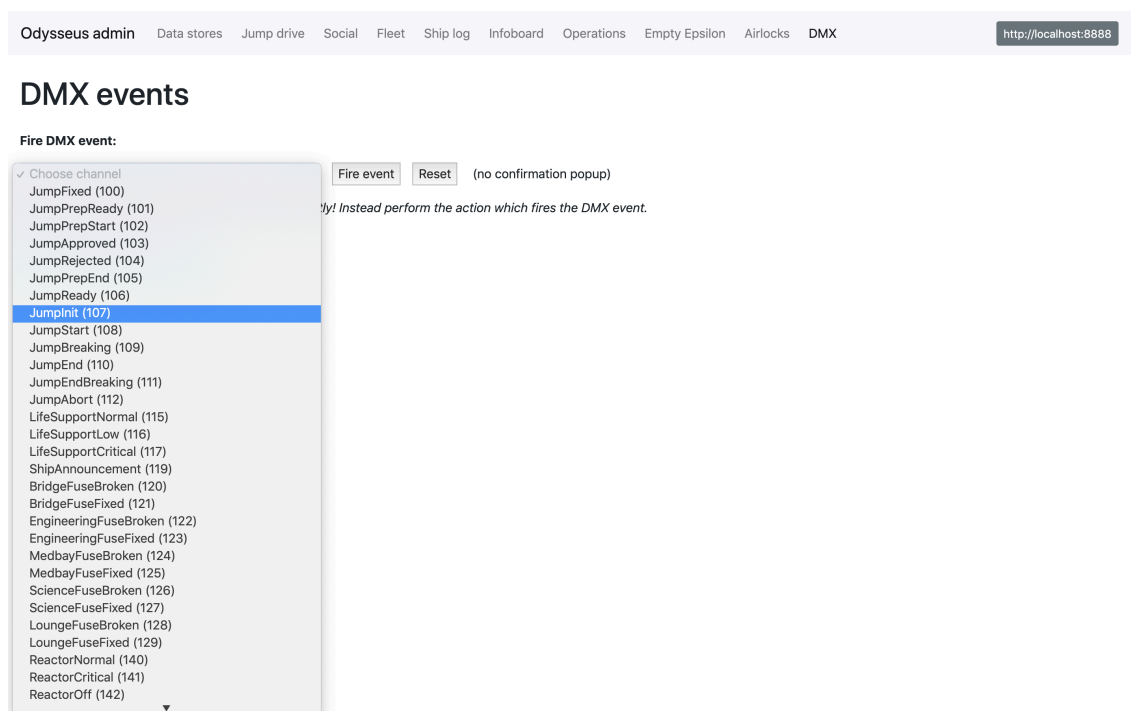
Initialize jump drive

Backendin näkymien kautta pelinjohto pystyi mm. hyväksymään pelaajien syöttämät uudet koordinaatit. (*Odysseus Backend Jump drive tab* Ruutukaappaus: Sampo Juustila.)

Backend hoiti myös ympäri pelialuetta sijainneiden erilaisten inforuutujen näkymiä sekä hyppyyn ja sen valmisteluihin liittyneiden vaiheiden hallinnointia LORA Science Voyager -nimiseksi ristityn pelaajakäyttöpinnan avulla. Järjestelmä lähetti DMX-signaalin ulos 156:sta eri tapahtumasta, kuten hypyn alkamisesta ja päättymisestä tai siitä olivatko pelin sisäisten sulaketaulujen sulakkeet ehjiä vai eivät. DMX-lähtöjen testaamista varten meidän oli myös mahdollista ajaa DMX-käskyjä suoraan backendistä ulos. Muutammat backendin kautta kulkeneet signaalit kulkivat pitkän reitin esimerkiksi HANSCA-kännykstä backendiin, siitä valopöytään ja vielä siitä eteenpäin äänen ajoin. Olimme alkuvaiheessa huolissamme monen järjestelmän ketjun aiheuttamasta mahdollisesta viiveestä ja erityisesti siitä että ääni ja valo olisivat epäsynkassa, mutta huolestamme osoittautuivat turhiksi.

Järjestelmän monista tehtävistä huolimatta sen rakenne oli kevyt muokata ja koska ohjelmiston kehittäjät olivat pelipaikalla paljon rakennuksen aikana ja aina pelien aikana niin myös muutoksia pystyttiin tekemään hyvin joustavasti. Projektin suuresta koosta ja keskitetyn koordinoinnin puutteesta johtuen eri osastot eivät olleet ennen rakennuksen alkua kovin tietoisia siitä mitä muut osastot tekivät. Osa toiminnallisuudesta, kuten äänen ja valon reagointi ilmalukon toimintaan tai ilmalukon

oven avautuminen moottorilla innovoitiin vasta rakennuksen aikana kun selvisi, että backendistä pystyttiin helposti lähettämään DMX-käskyjä mistä asiasta hyvänsä.



Backendin kautta pystyi simuloimaan kaikkia järjestelmältä lähteviä DMX-käskyjä testausta varten. (*Odysseus Backend DMX events tab* Ruutukaappaus: Sampo Juustila.)

Spectral recalibration -järjestelmä

Saimme paljon lavastusmateriaalia käsiimme ilmaiseksi ja roskalavoilta löytäen. Konehuoneen hyppymoottorin säätölaitteeksi päätynyt kytkintaulu oli perimätiedon mukaan alunperin osa alkuperäistä Turun kaupunginteatterin näyttämömekaniikan kytkintaulua vuodelta 1962. Hyppymoottorin ytimen olennaiseksi osaksi valikoitui roskalavalta löytynyt arviolta ainakin 10 vuotta vanha toimimaton nk. centerpiece-multiskanneri Robe Dominator 1200XT, jota parantelimme maalilla ja lisäämällä sen osaksi nykyaikaisia pikseliohjattavia lediputkia. Kytkintaulu oli kytketty analogi-digitaalimuuntimeen, jonka kautta saatiin valopöytään tietoa kytkinten asennoista sisääntulevana DMX-signaalina. DMX:n kautta tarkkailtiin kytkinten asentoa ja muutettiin hyppymoottorin lediputkien väriä.



Kierrätimme löydettyjen laitteiden osia aluksen järjestelmien ja lavastuksen osaksi. (*Odysseus Engine room spectral recalibration switchboard*. Valokuva: Mira Strengell.)

Järjestelmän interaktiivisuus toteutettiin niin että kytkintaulun säätimien asennon muuttaminen vaikutti moottorin sisällä olevien polttoainesauvojen eli lediputkien väriin. Hahmojen tehtävänä oli ennen jokaista hyppyä kalibroida polttoainesauvat moottorin hohtavan ytimen värisiksi. Ennen jokaista hyppyvalmistelukierrosta pelaajille arvottiin jokin viidestä mahdollisesta väristä ja heidän oli katsottava hohtavan ytimen väri moottorin sisäosan valoista ja verrattava sitä kaavakuviin, joissa luki kytkinyhdistelmät eri värejä varten. Sitten he asettivat kytkimet oikeaan asentoon ja pelinjohtohuoneessa seurasimme tehtävän edistymistä ja kun kaikki polttoainesauvat oli saatu kalibroituja ja muut hypyn valmisteluun liittyvät tehtävät suoritettua niin backendiin merkittiin hyppy mahdolliseksi suorittaa ja moottori alkoi sykkiä hyppyvalmiutta.

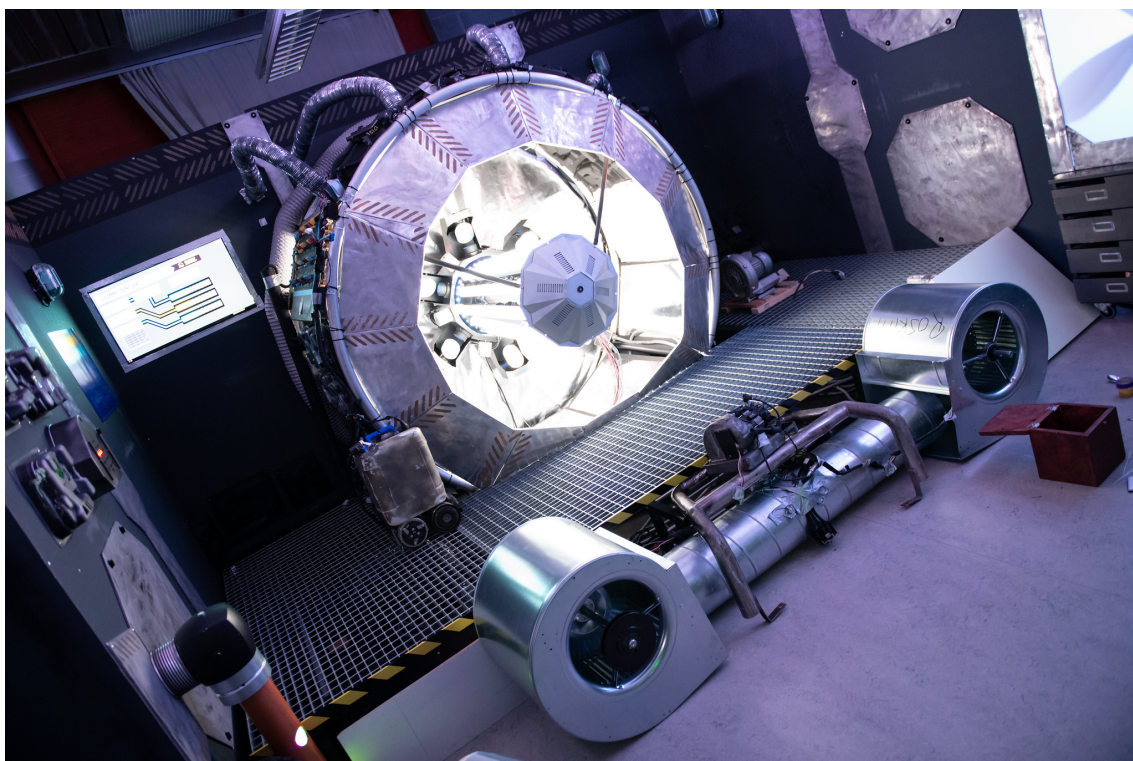
Itse tehtävänä kytkinten laittaminen oikeaan konfiguraatioon ei ollut kovin haasteellinen, ainoastaan aikaavievä. Pelaajat saattoivat kuitenkin yhteistyötä tekemällä saada kytkintehtävän suoritettua nopeammin kuin yksin. Koin tämän pelaajien yhteistyöhön nojaavan elementin hyvin tärkeäksi tehtävää suunnitellessa. Teimme tahallaan kytkintehtävästä hieman vaivalloisen suorittaa. Kytkimiä ei todellisuudessa oltu kytketty analogi-digimuuntimeen kuin 16, joten kaikki kytkimet eivät antaneet palautetta värinmuutoksena pelaajille, mutta pelaajat läpi kolmen pelin käänsivät tunnollisesti kaikki pyydettyt kytkimet oikeaan asentoon. Kytkimet olivat melko jäykkiä kääntää oikeaan asentoon, niitä oli paljon ja niitä ei oltu merkitty vaan niiden

kytkemiseksi oli erillinen kaavakuva, jota pelaajien piti tulkita. Kytkinten kääntäjä ei myöskään helposti nähnyt moottorin sisälle eikä täten pystynyt havaitsemaan tekikö hän oikeita kytkentöjä. Vähentämällä järjestelmän käytettävyyttä pyrimme saamaan



aikaiseksi pelaajien välistä yhteistyötä ja parhaimmillaan vaikutti siltä että yksi luki ohjetta (ks. liite 8), toinen käänsi kytkimiä ja yksi katsoi moottorin sisältä että kaikki meni niinkuin piti. Tehtävän oli tarkoitus olla yksinkertainen, mutta aikaavievä ja sen näköinen että konehuoneen henkilökuntaan kuulumattomien pelaajahahmojen mielestä tehtävän selvittäminen olisi ammattimaisen ja monimutkaisen oloista.

Aluksen mekaanikko kalibroi hyppymoottoria keltaiseksi. (*Odysseus Engine room spectral recalibration*. Valokuva: Mira Strengell.)

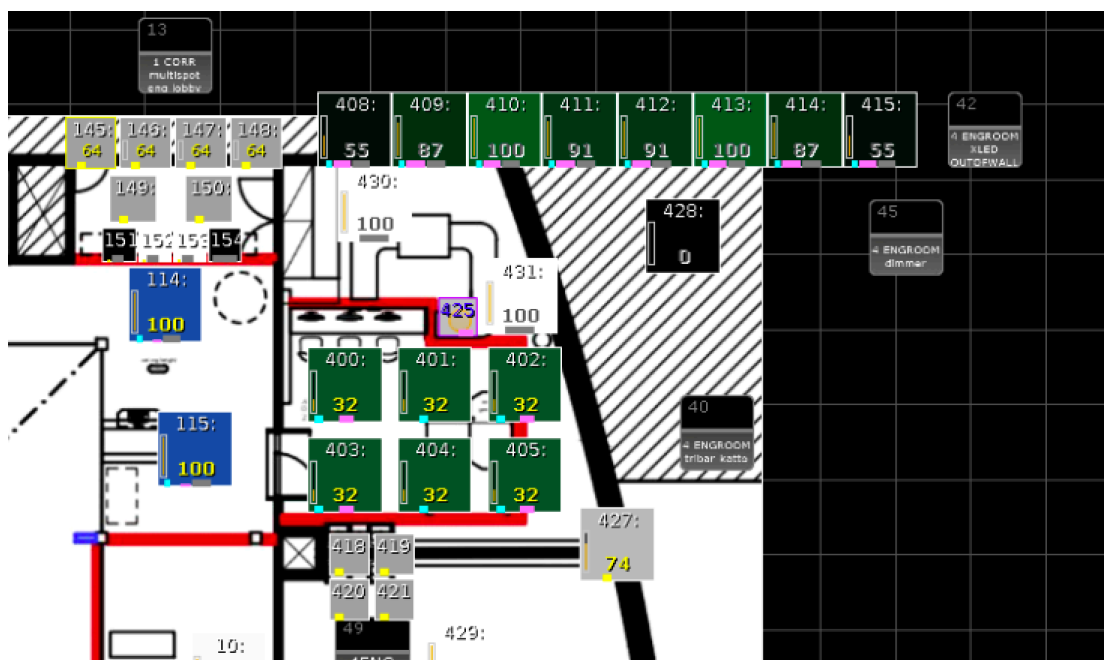


Pelaajat muokkasivat myös pelin lavastusta pelin aikana: hyppymoottorin eteen on lisätty lisäjähdytinsikkö. (*Odysseus Engine room*. Valokuva: Tuomas Puikkonen.)

GrandMA2

Valojen ajoon käytimme MAlighting GrandMA 2 -valopöytää sen helpon saatavuuden ja pääasiallisten operaattoreiden laitteistoon liittyvän runsaan osaamisen takia. Tein etukäteisohjelmoinnin valopöydän layout-näkymiä käyttäen huhti-toukokuussa 2019 ja pelipaikalla säädin enää lähinnä luomieni presettien värit, efektit, positiot ja nopeudet kohdalleen. Pelin aikana tehtäväkseni jäi lähinnä tarkkailla, että valopöytä suoriutui ohjelmoinnista tarkoittamallani tavalla ja korjata mahdolliset ilmenneet ohjelmointivirheet. Ajoimme myös ns. käsin muutaman tapahtuman valo- ja savuefektit.

Koska työskentelin hieman etuajassa verrattuna äänisuunnittelutiimiimme lähetin heille videoita layout-näkymästä ja kerroin kestot, joita olin ohjelmoinut tietyt tapahtumat kestämään. He sovittivat äänet valoihin sopiviksi ja pyysivät muutoksia niitä halutessaan. Testasimme toteutuneet ääni-valoyhdistelmät pelipaikalla ja säädimme erityisesti hypyn eri vaiheita paremmin yhteensopiviksi. Oli minulle poikkeuksellinen työtapana tuottaa ensin valomateriaalia, johon äänisuunnittelu sitten sovitti äänet. Yleensä äänimateriaalia kuten tehosteita tai musiikkia on tarjolla ensin ja valot ottavat äänen muutokset huomioon ja mukautuvat niihin.



Käytin valojen ennakko-ohjelmointiin koulun pohjapiirroksen päälle luotua layouttia.
(GrandMA 2 Layout view. Ruutukaappaus: Essi Santala.)

Päädyimme laitteisto-ongelmien takia hoitamaan myös äänten kaikki signaalit valopöydästä äänelle lähtevinä MIDI-iskuina. Tämä mahdollisti sen että saimme synkronisoitua valon ja äänen keskenään täydellisesti: valomuutokseen liittyi ääni ja toisinpäin, eikä niiden välillä ollut minkäänlaista viivettä. Palautteen perusteella pelaajat eivät nähneet valoa ja ääntä toisistaan erillisinä osa-alueina vaan yhtenäisinä tapahtumakokonaisuuksina, joissa oli täysin luonnollista ja odotettavaa että valon välähtäessä kuului myös ääni. Pelin syklisen rakenteen ansiosta eri valon ja äänen muutokset tulivat myös pelaajille tutuiksi ja he pystyivät sekä valo- että äänimuutoksista päättämään aluksen tilan muutokset luotettavasti.



Merijalkaväkisotilaat odottavat komentosillalta käskyä siirtyä hangaariin. Ilmalukon käyttöpaneelin kosketus vaikutti myös ilmalukon valaistukseen. (*Odysseus Airlock 02*, Valokuva: Mira Strengell.)

LIITE 2: Tekijät

Pääpelinjohto Laura Kröger, Sanna Hautala, Antti Kumpulainen

Pelimateriaalin kirjoitus Laura Kröger, Saara Honkanen, Sanna Hautala, Marjukka Lampo, Jaana Takalo, Anni Aarinen, Nonna Laeslehto, Merli Juustila, Janina Kahela, Sari Lehtinen, Satu Kylmämetsä, Ruska Kevätkoski, Jaakko Rinne, Ari Rekonen, Hanna Puolakka, Jupe Rantalainen

Järjestelmät Nico Hagelberg, Sampo Juustila, Ilmari Karonen, Ria Böök, Kalle Kivimaa, Jukka Dahlbom, Sanna Hautala, Janne Koponen, Jarno Yliluoma, Mikko Behm

Tilasuunnittelu Mia Makkonen

Valosuunnittelu Essi Santala

Äänisuunnittelu Hannu Niemi, Aarne Linden, Pentti Hämäläinen

Tekniikkavastaavat Henri Sareskivi, Essi Santala, Ossi Miikkulainen, Mikko Behm, Eero af Heurlin

Valokuvaus Tuomas Puikkonen, Santtu Pajukanta, Ami Koiranen, Minttu Hopeasuo, Henry Söderlund, Mira Strengell, Eleanor Saitta

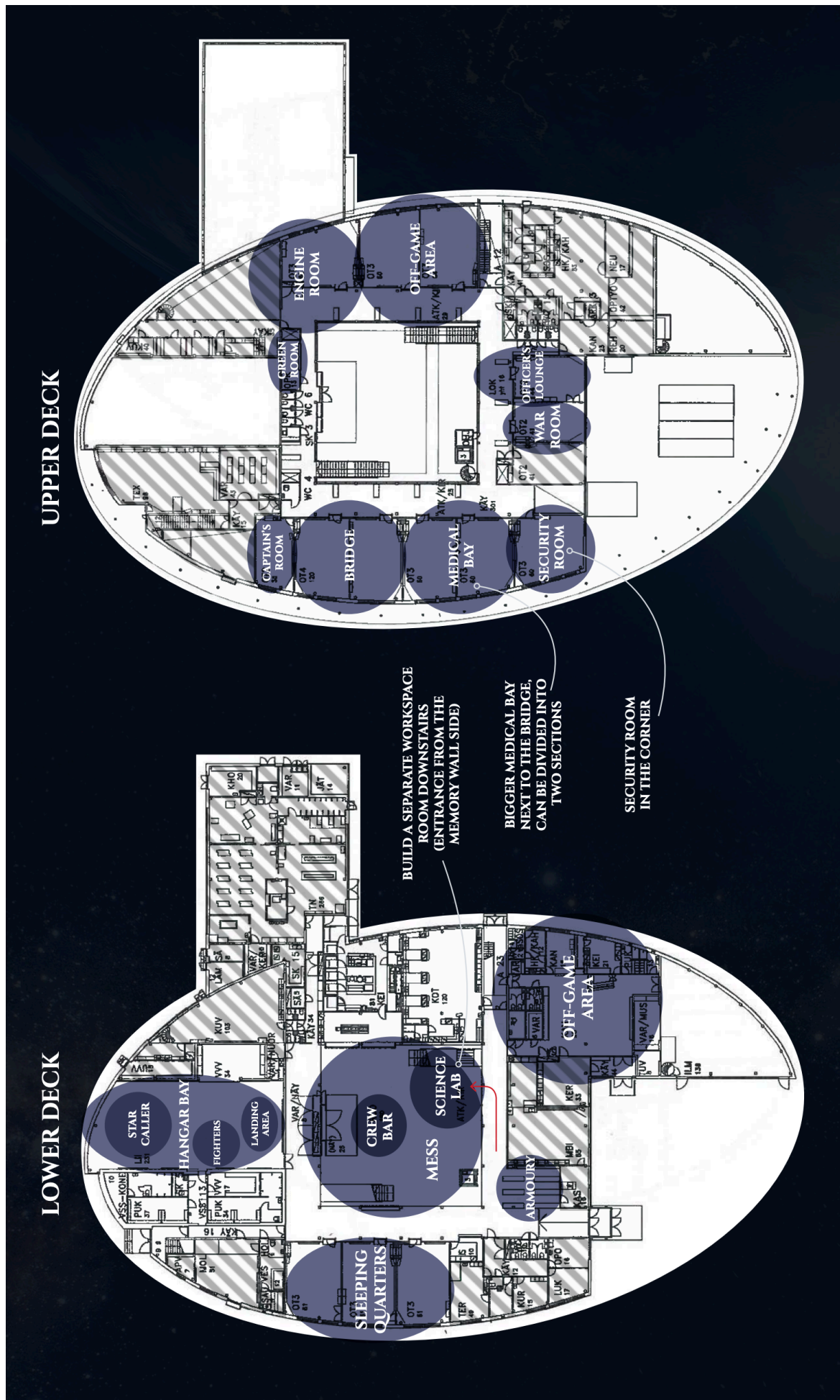
Videokuvaus Valtteri Niskavaara

Grafiikka, puvustus, lavastus ja proppaus Valtteri Blom, Mari Tapaila, Henri Sareskivi, Essi Santala, Sara Westerholm, Kalle Rantanen, Ville Miettinen, Iines Partanen, Helinä Nurmonen, Sara Kannasvuo, Ashley Hirsimäki, Rakka Salminen, Pekka Väisänen, Artur Bergman, Asla Heikkari, Aleksi Karisalo, Tilli Lahtinen, Lotta Laukkanen, Dani Ikonen, Martti Laakso, Jani Talonen, Iida Kontkanen, Jonni Lehtiranta, Ville Marttila, Tanja Ylitalo, Tuija Laine, Sirian Holappa ja Carolin Piotrowski

Viestintä ja koordinointi Paula Pennanen, Laura Kröger, Mika Lopenen, Nonna Laeslehto, Jaana Takalo, Outi Mussalo, Aiko Lohtander, Essi Vallenius, Mikko Hansen, Aino Haavisto

Projektin toteuttamiseen osallistui edellämainittujen lisäksi kymmeniä muita vapaaehtoisia erilaisissa tehtävissä.

LIITE 3: Tilakartta



LIITE 4: Poimintoja pelaajien kommenteista pelaajakyselystä

I had the feeling the ship was alive. That we really were a functioning bridge, engineering and ship alltogether. Great settings, details, how it was integrated together (sounds, story, place, lights) and great people always ready to play you up and improve your Experience.

Thank you! It was a once-in-a-lifetime experience, one of those larps you just carry with you for the rest of your life. Loved the space ship, all of it: the spatial and visual design, lights, sounds, jumps and red alerts, the way the ship was alive and had it's own rhythm. Loved the way my character was written with the web of plots and contacts, loved to play that character. Loved to be a part of the Odysseus NPC/help team later on, it was a wonderful team to work in. Just you know, loved it all. So just thanks. For it all. <3

On äärettömän vaikeaa edes yrittää kuvata sitä, miten upean kokemuksen tarjositte ja toteutitte. Itse pelin lisäksi oli hienoa se, miten mahdollistitte osallistumisen niin pelin rakentamiseen, muissa pelautuksissa auttamiseen kuin pelipaikan purkamiseenkin. Olen loputtoman kiitollinen tästä pelistä, joka on aivan rehellisesti yksi koko elämäni hienoimpia ja uniikeimpia kokemuksia.

Tunnelma siitä, että elää keskellä fiktiota kuin olisi hahmo elokuvassa tai tv- sarjassa, kun immersio on täydellinen ja maailma ympärillä tuntuu kokonaiselta sekä ympäristön, fiktion että hahmojen osalta.

Interacting with the Odysseus systems while working on the Bridge. The feeling of being a valuable part of the whole organism of the ship. The interactions with the fighters, the fleet, shuttles, land missions.

THE SHIP, the feeling of family between the engineers, the feeling of being a part of a living breathing thing, the immersion

Apart from amazing and breathtaking set... :D it was overall feel. I had the feeling the ship was alive. That we really were a functioning bridge, engineering and ship alltogether. Great settings, details, how it was integrated together (sounds, story, place, lights) and great people always ready to play you up and improve your experience. Other than that It's really hard to say what were the best things. I also very much enjoyed playing elements of my plots. Getting on board Tristan Fukui's storyline was an emotional rollercoaster which I will never forget. Also I must highlight the fact, when I was feeling things can't get worse... or that we finally can have a bit of peace to breath out (after learning the pattern of attacks and jumps)... the organizers shot another problem/situation our way. It felt like a never ending spiral of misfortune and desperation. No matter what we did, we barely made it. And I loved that.

The production, as a whole, was extremely impressive. But still, the theme of humans as monsters really resonated with me.

Which visual elements of the Odysseus most supported an illusion of a spaceship and why?

Valaistus ja äänet. Riittävä ero normaalimaailmaan, tunnistettava miljöö tvsarjoista. Se että päivänvaloa ei näkynyt. Konehuone laitteineen.

Out of specific items, definitely the light pillars. I loved them, and there were so many of them that it created cohesion. Also the fans near the engine room because they added movement. More generally, I have to mention the colour scheme and all the big wall elements and the super impressive amount of detail in everything. ESS Odysseus was 100% a working spaceship to me, and the spatial design and props team did an incredible job! Thank you!

Light and sound that was synchronised with Empty Epsilon. Because it was synchronised. Because it was seamless, professional and thorough.

If I had to pick one, I would say the lighting combined with the school architecture was by itself pretty effective in creating a sci-fi atmosphere. Also, having functional

information screens and signs everywhere and having most players in matching uniforms did have a big effect.

I can't pick just one. The colourscheme/lighting was super immersive.

Hämärä, sinisävyinen valaistus ja päivänvalon puute tekivät tosi paljon,

The lights that worked seamlessly with the sound design

The way sounds and lights changed to reflect the status of the ship, but I also loved the way different spaces had different light, medbay for example was a great contrast to bridge.

Päivänvalon puute oli kaikista keskeisin, sillä se irrotti hyvin ulkomaailmasta ja häivytti sen olemassaoloa. Samoin se myös antoi tilaa pelipaikan omalle valoympäristölle, joka oli loistava ja tuki elävyydessään tunnelmaa.

The jump motor and the calibrations needed to make it functional, as that was an element that was very distinctly different than anything you'd encounter on the day-to-day life, and due to how it visibly responded to the manual switches attached to it.

hämyinen tunnelma, joka piilotti täysin koulumaisuuden

And the lighting, which you've given a separate section to, was a gorgeous and immersive part of the illusion.

The lights and sounds, because they were a constant that changed perception of day&night and gave a feeling of reality

Pretty much everything, but mostly the lights I would say and how they reflected the ship's status.

The lighting and change thereof, along with the sound - which is admittedly not a visual element, strictly speaking, but it made such an enormous difference for me that I wanted to mention it. Especially the bridge and engineering room were from out of this world.

Colors of the lightning created an alien environment and hid the fact it was a school. Also fake walls created an illusion of different rooms and spaces

The sound and interactive lighting, plus the lack of anything "normal"

The lights, living on a constant blue /purple light constantly reinforced that we were not under a normal situation.

The light (darkness hides alot, color generates strange space)

The lighting, and it was such an off-game signal every time any other kind of light showed.

But if I'd have to really choose one or two, it'd mostly be the lack of daylight and all the different artificial lighting and changes of those during the game in reaction on event - red alert, yellow alert, being attacked, jump sequence...

Light and sound. Without them the ship would be a "tv studio" but with different lights and sounds the ship got a mood. It felt angry or afraid, even proud in the end.

The lighting! (And the sound, but that's not visual...) In terms of sets, the bridge, engineering room, science lab, and the armoury/airlock section of corridor were the bits that most screamed "spaceship" - other areas like the medbay and security were equally realistic, but also felt more mundane, like those rooms would look in modern life. In terms of the bridge and engineering, the impact was mostly because of the integrated technology.

The lighting, esp. the blue lighting around the enclosed corridors that turned white slightly luminescent, and the sound system that was powerful enough to physically shake the reactor room during jumps. --

The coloured lighting in general because it's so different from daylight. Also the flashing lights during red and yellow alerts, they really contributed to the feeling of being in a spaceship or facility.

The lighting design was a key feature in making and keeping the illusion, as was all the wall panelling with its textured features. These were visual elements that are not seen in normal life, helping to cue the 'this is sci-fi/space' reaction.

The lighting both obscured stuff that wasn't perhaps perfect and evoked the feel of classic TV scifi.

gave you an idea as to what was going on, darker = danger, bright = safer

The lighting scheme of the ship was tremendously effective in creating a spaceship atmosphere - I found myself gravitating to the medbay every so often simply because the bright lighting there felt a bit like sunshine in comparison to the gloom of the rest of the ship! The choice of brighter lighting for the center of the War Room also felt like it was laying bare those who gathered around the table, making it feel less like a shadowy cabal of politicians and more like people trying desperately to find a way to continue on. The light-up seating of the Celestial Lounge created a distinct atmosphere as well, though it's a bit harder to put a finger on what it was. -- I have larped a few times, 1st int

The ambient lighting was the biggest overall contributor to the atmosphere of the ship, setting it perceptibly apart from the outside world for the characters that left and came back. The bridge and science lab in particular had very unique feels to them, contributed to in huge part by the lighting. I also really liked the and bright backlighting of the armoury against the cage texture. The two light changes that had the most impact were the shift to red alert - sudden red lights still made me jumping up to action stations for several days after the larp ended - and the eerie desaturation of the

lighting during the jump, which tied in beautifully with the sound changes to make it feel like we were in the spaces between worlds. -- Female, I have larped for a decade, 1st int

See above, without the lighting this was a beautiful but soulless ship. With the lighting it became a living world with moods and messages.

Well, I sort of mentioned some of it in the previous question, but I will write again. It was very helping that there were lights around the sort of signaled if the ship was safe or in any sort of danger, of yellow or red code when one was supposed to go to ones station. The dim light during a jump enhanced the feeling of one not really being able to work during that time, both due to the jump being nasty if one weren't used to it, but also with the computers not working during that time.

Lights really made the game movie like, Hollywood feeling, and sounds made the illusion even more real.

LIITE 5: Poimintoja oppimispäiväkirjasta

23.6.2019

Aamulla ekaksi laitettiin Henkan kanssa plasma pressure puzzle loppuun. Nyt majassa on hyvin merkitty kahva jota täytyy vetää, kahvanveto puristaa paineilmapistoolin kahvaa seinän toisella puolella mikä päästää ilmaa putkeen, joka johtaa täysin osiinsa puretun entisen teatteriheittimen läpi kahteen kokispulloon, jotka on pahviputken sisällä. Pahviputkessa on reikiä, joista näkyy alemmassa kokispullossa oleva fluoresiinineste joka kuplii ja porskuu ylempäänkin putkeen asti kun sinne tulee ilmaa. Pullojen päällä teatteriheittimen purettujen sisusten tilalla on piskuinen UV-valokuutio joka värjää fluoresiinin vielä reippaan väriseksi. Pullot on pulloroskiksesta, letku äitin sairaalasta tuomia, teatteriheitin Martin Koko-teatterin roskiksesta tuoma, pahviputket saatiin Roinarännistä, kompressorin Sampoilta lainassa, vaneri jossa pyssy on kiinni saatiin vässin alakerrasta ylimääräisenä, kahvan sisällä on ostamaani reikäpantaa. Fluoresiinin Henkka sai suunnilleen Dragonbanen aikoihin Fyriltä, UV-kuutio on lainassa Vässiltä, kaikki nämä on kytketty Brightin sukoilla ja DMX:llä. Tämä kuvaa

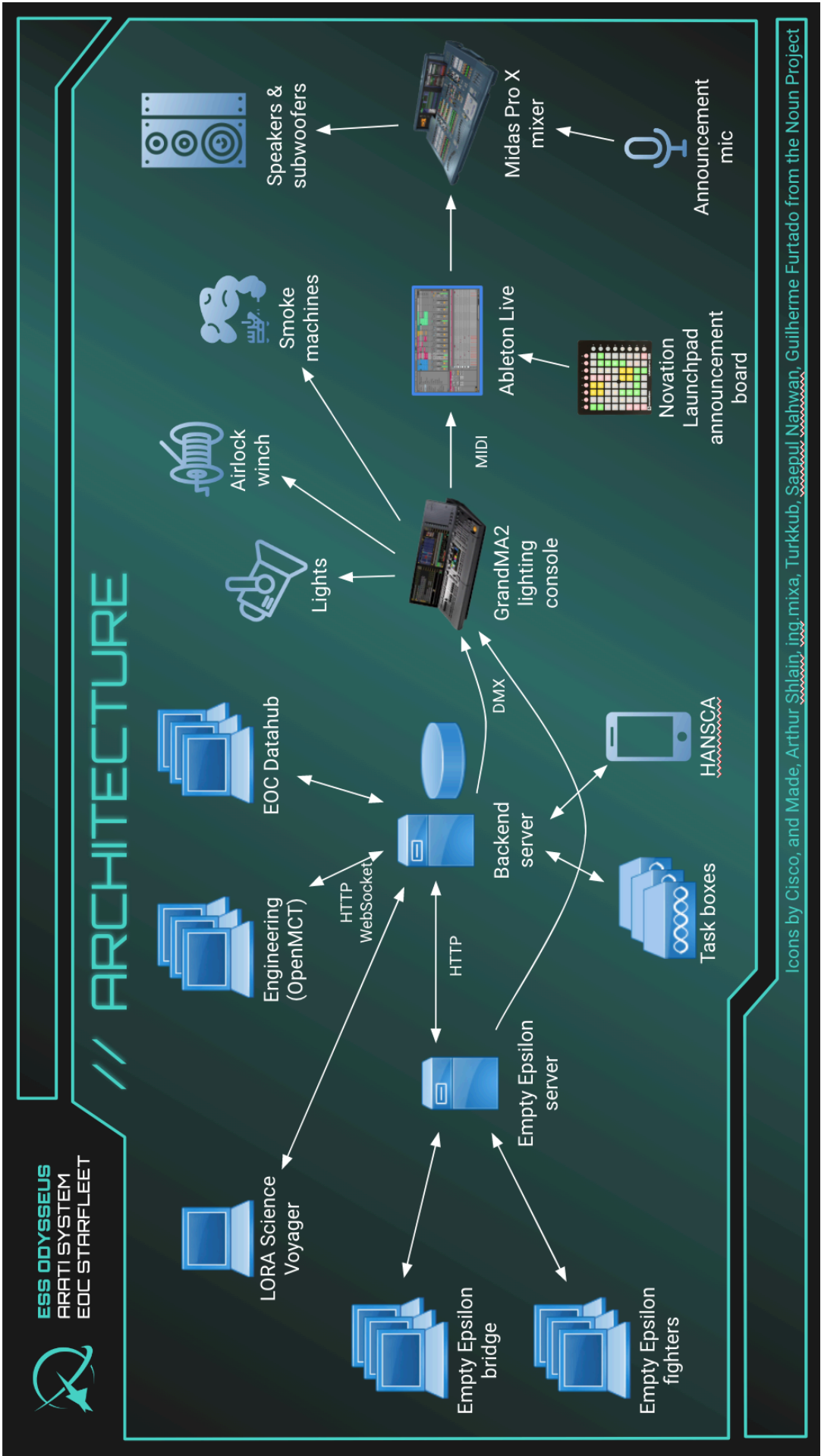
aika hyvin sitä millaista luovaa rakentelua olemme paljon duunailleet. Niinkuin koulun tilavastaava Nestori (joka oli ennen nykyistä työtään oopperalla näyttämöllä töissä ja josta sanoi että se on hänen intohimonsa, siis se työ) sanoi että kun on katsellut meidän rakennusta niin hän on verrannut sitä mielessään isojen oopperajuttujen vierailuihin ulkomaisiin oopperoihin. Mutta että ne ovat aika erilaisia sillä tiedetään mitä ollaan rakentamassa koska kaikki on ennenkin ollut kasassa sellaisena kuin pitäisi ja kaikki palaset ovat sijainneet samassa paikassa joskus. Kun taas me teemme hajasijoitetusti tuoduista palasista yhteen kokonaisuutta. Luottaen aika pitkälti yhteiseen jaettuun visioon siitä millaista on scifiavaruusaluksessa. Eli kaikilla on elokuvien, sarjojen ja pelien tuottama mielikuva siitä millaista aluksella pitäisi olla.

24.6.2019: Aluksellehan tässä tehdään töitä.

27.6.2019

Yhdessä vaiheessa alus otti paljon hittiä vihollisilta ja tuli jopa hull damage. Alus meni hyvin huonoon kuntoon. Sitten kun he hyppäsivät niin tuli tietenkin breaking jump ja paljon asioita meni rikki. Me ajettiin savua engineeroomiin kaiken kukkuraksi! Yksi engineer tuli engineeroomiin ja näki savun ja kaikki vilkkuvat punaiset valot ja heitti itsellään olleen pienen pyyhkeen kohti moottoria. =D

Tehtiin päivällä noin tuntia ennen pelin loppua yhdelle hahmolle itsemurhapommivyö. Siihen tuli puolen litran juomapulloja, aika paljon teippiä, yksi nappi Sampon nappitaulusta, johtoa ilmatieteenlaitoksen roskiksesta, Rambolta arduinoledejä, virtalähteeksi äitin lonkkaleikkauseen virtalähde ja toki elintarvikevärjättyä nestettä pulloihin. Oikein kiva. Sitten hahmo kävi ammuttamassa itsensä pommilla uhaten.



Icons by Cisco, and Made, Arthur Shlain, ing.mixa, Turkub, Saepul Nahwan, Guilherme Furtado from the Noun Project

LIITE 7: Järjestelmäintegraatio, dokumentaatio

Source	DMX Universe	DMX channel	Midi channel	Values	Function name	Definition	Action (lights, sound, ...)	Used by MA2 lighting desk	Used by Audio system
EE	1	1	-	0, 255	SystemComCheck_HasShip	Sending alternating 0 / 255 continuously to see that EE is sending data. (Breaks during jump setup)			
EE	1	3	1	0, 255	HullTakesDamage	Hull takes damage event			EE01
EE	1	4	2	0, 255	FShieldTakesDamage	Front shield takes damage event			EE02
EE	1	5	3	0, 255	RShieldTakesDamage	Rear shield takes damage event			EE03
EE	1	6	4	0, 255	ShieldsUp	Shields up event			EE04
EE	1	7	5	0, 255	ShieldsDown	Shields down event			EE05
EE	1	9	14	0, 255	InNebula	Odysseus is in nebula event			EE07
EE	1	10	15	0, 255	OutOfNebula	Odysseus is no longer in nebula event			EE08
EE	1	11	7	0, 255	RedAlert	Red alert event			EE09
EE	1	12	8	0, 255	YellowAlert	Yellow alert event			EE10
EE	1	13	9	0, 255	AlertOff	Alert off event			EE11
EE	1	14	-	0, 255					
EE	1	15	10	0, 255	ImpulseOff	Impulse = 0	Mootorit pois päältä		
EE	1	16	11	0, 255	ImpulseOn	Impulse != 0	Mootorit päällä		
EE	1	17	12	0, 255	ImpulseHigh	-0.5 < Impulse > 0.5	Mootorit päällä, tehot yli 50% eteen tai taaksepäin.		
EE	1	18	-	0, 255					
EE	1	19	16	0, 255	ShipHullRepairAction	Ship hull is repaired a little	New		
EE	1	28	-	0, 255	Energy	Energy < 20	Lighting drops to emergency lighting level	Blink 0.9/0.1 like SystemCom	Check
Backend	2	100	-	0, 255	JumpFixed	Engineering tasks for fixing jump drive performed			
Backend	2	101	-	0, 255	JumpPrepReady	Jump drive is ready to be prepped (i.e. you can enter coordinates in Jump UI)			
Backend	2	102	20	0, 255	JumpPrepStart	Coordinates entered in Jump UI	Announcement "Jump preparations initiated" ?		
Backend	2	103	-	0, 255	JumpApproved	GMs approved jump coordinates and tasks are appointed to engineers	LIGHT: jump engine spectral puzzle start	jump engine spectral puzzle start	
Backend	2	104	19	0, 255	JumpRejected	GMs rejected jump proposed by players			
Backend	2	105	21	0, 255	JumpPrepEnd	Preparations done, announcement	Announcement "Jump preparations completed" ?		
Backend	2	106	-	0, 255	JumpReady	Ready for safe / regulation jump	LIGHT: Jump engine light state changes	jump prep complete	Own sound in en
Backend	2	107	22	0, 255	JumpInit	Jump 60s countdown initiated (normal jump) cannot be aborted by players	Jump countdown sequence (jump always commences 60s after this event, unless JumpAbort is fired before that)	Go jump sequence	Own sound in en
Backend	2	108	23	0, 255	JumpStart	Jump starts (always 60s after JumpInit unless aborted)	Jump effect + ambience (this event doesn't need to be used, may be combined to trigger 60s after JumpInit)	after 60s countdown jump always happens unle	
Backend	2	109	18	0, 255	JumpBreaking	GM's or backend choose to have breaking jump instead in the middle of the jump		ESSI jump to another sequence: 'jumpbreaking'	
Backend	2	110	24	0, 255	JumpEnd	Jump ends (sent in case of regular jump)	Change back to EE control + normal ambience	go to end of the normal jump sequence	
Backend	2	111	25	0, 255	JumpEndBreaking	Jump ends (sent in case of breaking jump)	Change back to EE control + normal ambience	go to end of the breaking jump sequence	
Backend	2	112	26	0, 255	JumpAbort	Jump aborted by GMs after JumpInit (exceptional case, probably never used, does not need to be pretty)	Revert to pre-JumpInit state (does not need to be pretty)	go to cue jump preparations complete	
Backend	2	115	30	0, 255	LifeSupportNormal	Life support deemed OK	Announcement. to be added		
Backend	2	116	31	0, 255	LifeSupportLow	Life support deemed low (functional but damaged) <70	Announcement. to be added		
Backend	2	117	32	0, 255	LifeSupportCritical	Life support deemed critical state <20	Announcement. to be added		
Backend	2	119		0, 1-255	ShipAnnouncement	Ship-wide announcement. Value indicates which announcement to fire.	Announcement (defined by value)		
Backend	2	120	100	0, 255	BridgeFuseBroken	Fuse broken	Cut power from monitors		
Backend	2	121	101	0, 255	BridgeFuseFixed	Fuse fixed	Resume power to monitors		
Backend	2	122	102	0, 255	EngineeringFuseBroken	Fuse broken	Tuulettimeet kaikki, greenroom kattovalot		
Backend	2	123	103	0, 255	EngineeringFuseFixed	Fuse fixed	Tuulettimeet takas		
Backend	2	124	104	0, 255	MedbayFuseBroken	Fuse broken	Kattovalot tai skannerit		
Backend	2	125	105	0, 255	MedbayFuseFixed	Fuse fixed	Kattovalot skannerit takas		
Backend	2	126	106	0, 255	ScienceFuseBroken	Fuse broken	Kaikki ohjauksessa oleva		
Backend	2	127	107	0, 255	ScienceFuseFixed	Fuse fixed	Kaikki ohjauksessa oleva		
Backend	2	128	108	0, 255	LoungeFuseBroken	Fuse broken	Musa ja kaikki valot		
Backend	2	129	109	0, 255	LoungeFuseFixed	Fuse fixed	Musa ja kaikki valot		
Backend	2	130	110	0, 255	TBDFuseBroken	Fuse broken	TBD?		
Backend	2	131	111	0, 255	TBDFuseFixed	Fuse fixed	TBD?		
Backend	2	140	33	0, 255	ReactorNormal	Reactor working	Ambience track for reactor		
Backend	2	141	34	0, 255	ReactorCritical	Reactor very damaged (health < 45%)			
Backend	2	142	35	0, 255	ReactorOff	Reactor completely damaged (health <= 0%)			
Backend	2	143	36	0, 255	GeneralStatusNormal	General ship status normal (average of (hull, reactor, impulse, life support, maneuver) > 40%)			
Backend	2	144	37	0, 255	GeneralStatusBroken	General ship status damaged (average of (hull, reactor, impulse, life support, maneuver) < 40%)			
Backend	2	145		0, 255	DriftingValueOutOfRange	Drifting value box is out-of-range, causing impulse engine to start taking damage			
Backend	2	146		0, 255	DriftingValueInRange	Drifting value box is in safe range			

LIITE 8: Spectral re-adjustment calibration ohjeistus (diegeettinen)



ESS ODYSSEUS
ARATI SYSTEM
EOC STARFLEET

ENGINEERING

JUMP ENGINE SPECTRAL RE-ADJUSTMENT CALIBRATION PROCEDURE

For a successful jump to be possible the jump engine needs spectral re-adjustment completed manually before each hyperspace jump.

The engine fuel rods need to cool down sufficiently following the previous jump. It is possible to visually observe the temperature of the fuel rods inside the engine.

The engine has reached a safe calibration temperature when the red glow disappears from the fuel rods and they turn a dim white. At the same time the core elements of the engine start pulsating in a specific frequency visible on the spectral range (a specific color). Pay attention that a safe calibration temperature may not be a safe jump drive operation temperature.

At least two jump drive engineers are needed for a successful calibration. One needs to operate the switchboard and the other observe and report of the changes in the colors of the fuel rods. First make sure that all switches are in the OFF position. In order to begin the calibration procedure both engineers compare the pulsating color with the available spectral frequency choices. Choose the corresponding color from the following list and refer to the attached charts to find the correct calibration sequence of the switchboard. The switchboard operator adjusts the spectral re-adjustment switchboard in the order specified by the charts. The inspector observes the changes in the jump drive core and reports the changes to the operator. In the following charts the cells marked in black correspond to the switches needed to be in the "ON" position. All switches marked in white need to be in the "OFF" position. During the cooldown period all the switches on the switchboard must be switched in the OFF position (up).

After a successful calibration (all the fuel rods are of the same color as the pulsating core elements) there is a delay varying of 5 seconds up to 30 minutes during which the engine synchronizes the core to the fuel rods. After ship engineers have completed all jump preparations the core and the fuel rods will start pulsating together and a jump is possible to execute.

ESS ODYSSEUS



ESS ODYSSEUS
ARATI SYSTEM
EOC STARFLEET

ENGINEERING

GREEN

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									

BLUE

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									

YELLOW

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									

VIOLET

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									

PINK

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y
1																									
2																									
3																									
4																									

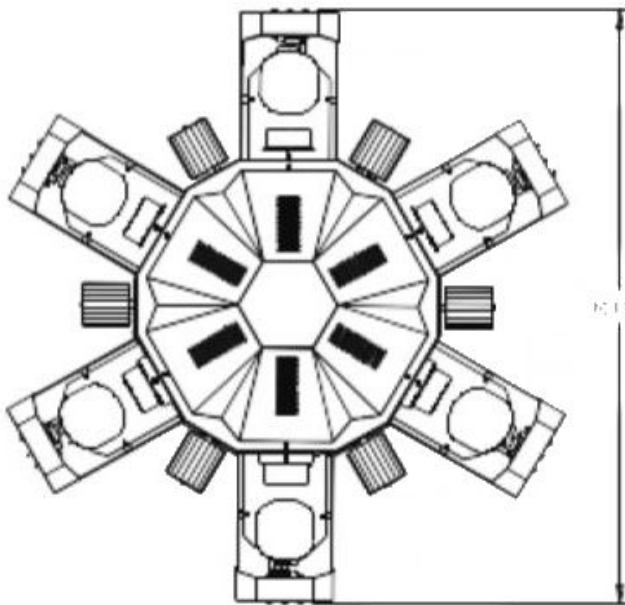
ESS ODYSSEUS



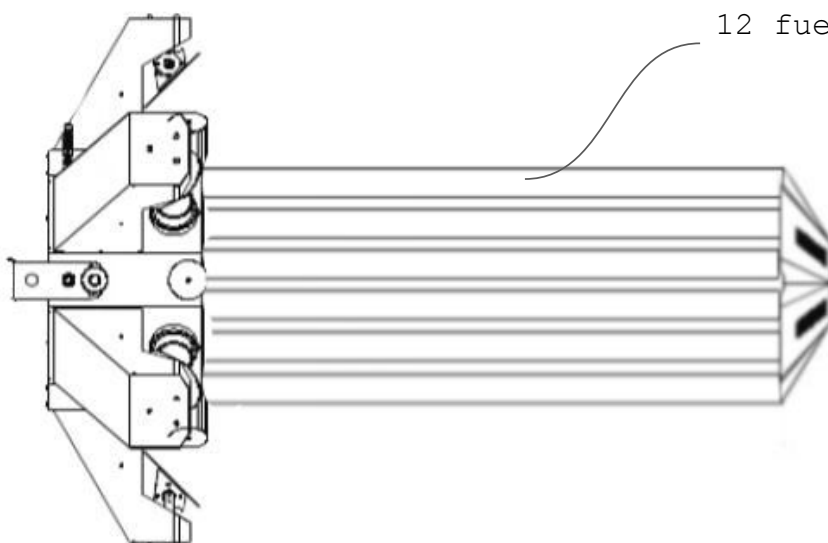
ESS ODYSSEUS
ARATI SYSTEM
EOC STARFLEET

ENGINEERING

JUMP DRIVE SPECIFICATIONS



Front view with
radiator shield



12 fuel rods

ESS ODYSSEUS