

**TEATTERI-  
KORKEAKOULU**

**✕ TAIDEYLIOPISTO**

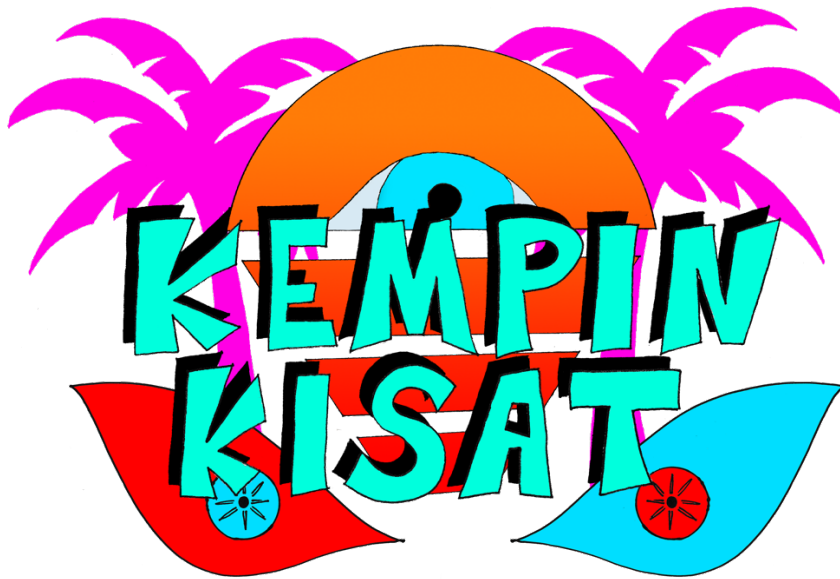
**2020**

OPINNÄYTETYÖ

# Kempin kisat

Suunnittelijalähtöinen teos

ANTERO KEMPPI



ÄÄNISUUNNITTELUN MAISTERIOHJELMA

**TIIVISTELMÄ****PÄIVÄYS:**

<b>TEKIJÄ</b> Antero Kemppi		<b>KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA</b> Äänisuunnittelun maisteriohjelma	
<b>KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI</b> Kempin kisat - Suunnittelijalähtöinen teos		<b>KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET)</b> 68 s.	
<b>TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI</b> Kempin kisat (ensi-ilta 27.3.2019, Teatterikorkeakoulu).			
Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input checked="" type="checkbox"/>			
Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/>			
Taiteellisesta osiosta ei ole tallennetta <input type="checkbox"/>			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>
<p>Käsittelen kirjallisessa opinnäytetyössäni, mihin ongelmakohtiin olen törmännyt äänisuunnittelijana niin Teatterikorkeakoulussa kuin taiteen ammattikentällä, ja mitkä syyt ajoivat minut toteuttamaan suunnittelijalähtöisen teoksen <i>Kempin kisat</i>. Itselläni on kokemuksia siitä, että suunnittelijoissa piilevä voimavara sivuutetaan helposti esitysprosesseissa ja pohdin, kuinka suunnittelijat voisivat toimia vahvemmin osana työryhmää. Yksi tärkeä tekijä on suora dialogi suunnittelijoiden ja esiintyjien välillä. Moni asia on mennyt paljon eteenpäin niistä ajoista, kun itse aloitin opiskelut Teatterikorkeakoulussa vuonna 2014. Toivonkin, että monet näkemykseni työryhmämuotoisen taiteen tekemisen ongelmakohdista, kuten eri osa-alueiden välisestä epätasa-arvoisuudesta ja dialogin puuttumisesta ovat vanhentuneita.</p> <p>Taiteellinen lopputyöni <i>Kempin kisat</i> oli suunnittelijalähtöinen teos, joka toteutui Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa vuonna 2019. Teos oli kilpailuesitys, johon kuka tahansa pystyi hakemaan kilpailijaksi. <i>Kempin kisat</i> oli toisaalta game show ja toisaalta se oli teatteriesitys. Varsinaiseen esitykseen liittyi myös toinen teos: <i>Gekkopeli – Taas myöhässä!</i>. Teos oli toteuttamamme esitykseen liittyvä markkinointipeli, jota pystyi pelaamaan Teatterikorkeakoulun torilla.</p> <p>Olin <i>Kempin kisojen</i> koollekutsuja ja vastuussa esityskokonaisuudesta, joka oli itselleni äänisuunnittelijana upea kokemus, joka auttaa toivottavasti minua tulevaisuudessa ymmärtämään laajempia kokonaisuuksia ja rakenteita taiteen kentällä. Produktiossa minulla oli useita työrooleja ja tästä heräsi esimerkiksi kysymys siitä, täytyykö alalla kuin alalla olla moniosaaja, jotta pärjäisi? Esitystä tehdessä havaitsin, että vastuun jakaminen on paljon antoisampaa kuin se, että yrittää tehdä lähes kaiken itse.</p> <p><i>Kempin kisat</i> oli tavallaan pelillinen esitys, vaikka itse pelillisyyttä ei ollut varsinaisen asia, joka minua esityksen tekemisessä kiinnosti. Nykypäivänä valloillaan olevat ilmiöt, kuten henkilökohtaisuus ja tarinan kertominen, ovat käyneet läpi jonkinlaisen metamorfoosin ja niistä on tullut sosiaalipornon omaista massaviihdettä. Kapitalismi kulki vahvasti mukana <i>Kempin kisoja</i> tehdessä ja pureudun opinnäytetyössäni aiheeseen yleisellä tasolla, kuinka kapitalismi vaikuttaa taiteen tekemiseen ja itseeni taiteilijana. Taiteilijat joutuvat brändäämään itsensä ja teoksensa, ja pyrkivät erottumaan joukosta saadakseen taloudellista tukea. Kun tietynlainen kantaottavuus katsotaan hyveeksi taiteessa, siitä tulee taiteen itseisarvo. Vastapainona tälle, <i>Kempin kisat</i> pyrki olemaan viestimättä mitään. Näistä pyrkimyksistä huolimatta, <i>Kempin kisojen</i> maailmassa eli utopistinen kapitalismi, joka heijasteli nykyistä markkinataloutta, brändäämiseen ja kilpailuun perustuvaa maailmaa.</p>			
<b>ASIASANAT</b> Suunnittelijalähtöisyys, game show, kilpailuesitys, äänisuunnittelu, kapitalismi, brändäys, henkilökohtaisuus			

# SISÄLLYSLUETTELO

---

1. JOHDANTO	4
2. TIE KOHTI SUUNNITTELIJALÄHTÖISTÄ TEOSTA	7
2.1. <i>Turhautuminen suunnittelijana</i>	8
2.2. <i>Uskallus, kokeellisuus ja raha</i>	10
2.3. <i>Henkilökohtaisuus</i>	13
2.4. <i>Yksin vai yhdessä?</i>	14
2.5. <i>Köyhä ja rikas teatteri</i>	14

---

3. INSPIRAATION LÄHTEITÄ	17
3.1. <i>Vaporwave</i>	17
3.2. <i>City Pop シティポップ</i>	18
3.3. <i>Beigoma ベーゴマ</i>	19
3.4. <i>Yamaha DX7</i>	20

---

4. KEMPIN KISAT	21
4.1. <i>Ennakkosuunnittelu</i>	24
4.2. <i>Sisällöttömyyden haaste</i>	25
4.3. <i>Markkinointi</i>	26
4.4. <i>Gekko ja Gekkopeli</i>	28
4.5. <i>Kilpailijoista ja katsojista</i>	31
4.6. <i>Pukusuunnittelusta lyhyesti</i>	33
4.7. <i>Työskentely ja harjoitukset</i>	34
4.8. <i>Pelit ja hahmot</i>	37
4.8.1. <i>Peli 1 - Temppelin pöytä</i>	38
4.8.2. <i>Peli 2 - Konstantinopolin ritsa</i>	39
4.8.3. <i>Peli 3 - Ananaspeli</i>	41
4.8.4. <i>Peli 4 - Kuoleman areena</i>	42
4.8.5. <i>Peli 5 - Kempin visat</i>	44
4.8.6. <i>Ekstrapeli – Tuhon torni</i>	45
4.8.7. <i>Wushu (Wú = 武, shù = 術)</i>	46
4.8.8. <i>Leissibotti</i>	47
4.8.9. <i>Palkinto</i>	49

---

5. ÄÄNISUUNNITTELU	50
5.1. <i>Työkalujen rajaaminen</i>	52

---

6. KAPITALISMI	55
7. LOPPUSANAT	58

Lähteet  
Liitteet



# 1. JOHDANTO

Taiteellinen opinnäytetyöni oli suunnittelijalähtöinen teos nimeltään *Kempin kisat*, jonka ensi-ilta oli 27.3.2019 Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa. Olin produktion koollekutsuja ja vastasin esityskokonaisuudesta. Kirjallisessa työssäni käsittelen sitä mikä ajoi minut äänisuunnittelijana tekemään suunnittelijalähtöisen teoksen, mitkä olivat sen hetkiset taiteelliset inspiraation lähteet, ja mitä *Kempin kisat* edusti minulle taiteellisessa mielessä. Käyn läpi suunnitteluprosessia ja esittelen joitain elementtejä lopullisesta esityksestä. Kirjallinen työni ei tutki mitään yhtä tiettyä asiaa tai ilmiötä, vaan se on enemmänkin katsaus, mitä suunnittelijalähtöisen teoksen tekeminen tarkoitti omalla kohdallani.

Kun katsoo *Kempin kisoja*, on ehkä vaikeaa nähdä sitä vakavasti otettavana taiteena, vaikka itselleni henkilökohtaisesti se oli aivan yhtä vakavasti otettavaa, kuin mikä tahansa taide. Mitä on vakavasti otettava taide? Jos sanotaan, että taiteen yksi tehtävistä on peilata olemassa olevaa maailmaa ja kommentoida sitä, miten määritellään se, mitkä asiat ovat kommentoimisen arvoista? Kun esityksessä peilataan maailman epäkohtia, sillä pyritään herättelemään katsojaa ajattelemaan ja jopa toimimaan epäkohdan suhteen kuten esimerkiksi brechtalaisessa teatterissa.

Merkityksettömyys ja sanomattomuus kiinnostavat minua taiteen tekemisessä. *Kempin kisat* pyrki olemaan viestimättä mitään, mutta jo pyrkimys viestimättömyyteen on viesti itsessään. *Kempin kisat* kommentoi sanomattomuuden pyrkimyksistä huolimatta paljon kapitalismia, kilpailuyhteiskuntaa ja varsinkin taiteen tekemistä, vaikka esitys näyttäytyi viattomana ja viihteellisenä. Tämä saattaa olla alitajuinen pyrkimys haluta sanoa asioita, mutta huijaamalla itseään olemaan sanomatta asioita, pääsee ehkä vieläkin syvemmälle asioiden ydintä.

Omasta taustani sen verran, että olen työskennellyt opiskeluni lisäksi suhteellisen laajasti erilaisissa produktioissa äänisuunnittelijana erityisesti vapaalla kentällä, mutta myös muutamissa laitosteattereissa. Esityksiä tehdessäni nojaan paljon intuitiooni ja menen mielelläni alueille, jotka eivät ole entuudestaan itselleni niin tuttuja. Musiikki ja teatteri ovat tärkeimmät kiinnostukseni kohteet. Kummallakaan osa-alueella en malta

pysyä omissa opetelluissa instrumenteissani, vaan haluan jatkuvasti kokeilla uutta ja oppia hahmottamaan erityisesti isoja kokonaisuuksia. Esimerkiksi kandityöni tein Tampereen yliopiston Nätyllä ja tein esitykseen valo- ja äänisuunnittelun, vaikka itselläni ei ollut varsinaisesti aikaisempaa kokemusta valosuunnittelun tekemisestä.

Opittuani hieman valosuunnittelusta kandityötä tehdessäni, innostuin tekemään muutamaan muuhunkin produktioon valo- ja äänisuunnittelun, mutta huomasin nopeasti, että kahden osa-alueen tekeminen ja hallitseminen omalla kunnianhimoisella työskentelytavallani oli pidemmän päälle todella raskasta. *Kempin kisoissa* en tehnyt onneksi valosuunnittelua, mutta pääsin tutustumaan moneen muuhun suunnittelun alaan, kuten pukusuunnitteluun ja lavastukseen.

Työstin *Kempin kisoissa* useita osa-alueita ja se oli oppimisen kannalta erittäin antoisaa, mutta tärkein oivallus oli se, että minun ei tarvitse osata tehdä kaikkea mahdollista itse, vaan on paljon mielekkäämpää jakaa vastuuta. Nykypäivänä moniosaamista arvostetaan alalla kuin alalla, ja se on yksi syy miksi ihmiset ajavat itsensä helposti loppuun.

Taiteen tekemisessä minulla ei ole mitään suurempaa ideologiaa taustalla, että haluaisin muuttaa maailmaa tai jättää jälkeni itsestäni, tai muuta vastaavaa. Taiteen tekeminen on aina tuntunut olevan kutsumus, ja kun ajattelen koko olemassaolon outoutta, taide on se, joka pitää minut maan pinnalla ja se on asia, jota jollain tasolla tunnun ymmärtävän tässä todellisuudessa.

Opinnäytetyöni rakenne on karkeasti seuraavanlainen:

Aluksi pohdin mitkä asiat ajoivat minut toteuttamaan oman suunnittelijalähtöisen teoksen, ja millaiset seikat ovat innostaneet tai turhauttaneet minua teatterin tekemisessä. Kolmannessa kappaleessa puhun inspiraation lähteistä, jotka ovat vaikuttaneet *Kempin kisojen* estetiikkaan. Neljännessä kappaleessa käyn lävitse *Kempin kisojen* esitysprosessia ja esittelen joitain elementtejä lopullisesta esityksestä. Äänisuunnittelu-osiossa puhun laveasti *Kempin kisojen* äänisuunnittelun lähtökohdista ja avaatan tekijyyttäni ja ajatteluaani äänisuunnittelijana.

Lopussa käsittelen Kempin kisoissa vahvasti mukana kulkenutta kapitalismia, sen käsitettä ja miten kapitalismi vaikuttaa taiteilijoihin. Tätä voisi pitää jonkinlaisena kirkastettuna lopputulemana, mitä Kempin kisat lopulta edusti minulle.

Viimeisenä tiivistän miten ajatukseni ovat kehittyneet ja muuttuneet taiteellista – ja kirjallista opinnäytettä tehdessäni. Epilogina on assosiatiivinen proosaruno.

*Kempin kisoista* puhuessani, käytän termejä esitys, teos, kilpailuesitys ja kisat. Termien käyttö riippuu kulloisestakin näkökulmasta, josta katsottuna avaan teosta. Esimerkiksi puhuessani laajemmin teatteritaiteesta, käytän sanaa esitys.

Lähden avaamaan seuraavaksi kulkemaani tietä, jonka yksi iso välietappi oli *Kempin kisat*.

## 2. TIE KOHTI SUUNNITTELIJALÄHTÖISTÄ TEOSTA

Taiteilijana minua kiinnostaa koetella totuttuja rajoja ja rikkoa vanhoja kaavoja, vaikkakaan en pidä tällaista toimintatapaa itseisarvona. Teatteri ei poikkea muista aloista siinä, että totuttuihin tapoihin on helppo jämähtää ja asioita aletaan helposti tekemään kuten on aina ennenkin totuttu tekemään.

*” - Tottumuksen taustalla olevat perusteet ja tarkoitukset valehdellaan aina sen lisäksi vasta sitten; kun jotkut alkavat väittää tottumusta vääräksi ja kysyä perusteita ja tarkoituksia ” (Nietzsche, 2004, 54).*

Tämä Nietzschen lause liittyy enemmänkin moraaliin ja uskontoon, mutta kyse on pohjimmiltaan ihmisyyden perusominaisuuksista. Vanhasta ja tutusta pidetään kiinni kynsin hampain ja uudistusmieliset lynkataan varmuuden vuoksi, koska muutos pelottaa. Turhaudun helposti, jos joudun toistamaan samoja kaavoja useaan otteeseen, varsinkin teatteria tehdessäni. Tällä en kuitenkaan tarkoita, että toisto ja perinteet olisivat mitenkään huonoja asioita.

Teatterin tekemiseen liittyvät traditiot ja perinteet on hyvä lähtökohtaisesti tuntea edes jollain tasolla, jotta tekijä osaa rikkoa kaavoja ja oivaltaa uusia asioita. Perinteisen teatterin ja perinteisten muotojen sisällä itsessään on yleensä paljon liikkumavaraa ja klassikkotekstin käyttäminen ei poissulje uuden syntymistä. Esiityksen sisällä olevat ratkaisut voivat herättää klassikkotekstin eloon aivan uudella tavalla ja tuoda uusia näkökulmia aiheeseen.

Teatteriproduktion työryhmää voi verrata leikkisästi diktatuuriin, jota johtaa itsevaltiainen ohjaaja, joka ottaa alaistensa mielipiteet huomioon tai ei, tai sitten työryhmä noudattaa muinaisen Kreikan demokratiaa, jossa kaikki saavat äänensä kuuluviin, ainakin kaikki vapaat ateenalaiset. Todellisuus ei ole tietenkään näin mustavalkoista, mutta kuitenkin eriävät mielipiteet ja näkemykset työryhmän sisällä täytyy yleensä saada jotenkin sovitetuiksi, jotta kaikki osapuolet olisivat edes jollain tasolla tyytyväisiä. Dilemmaksi

voi muodostua, voiko lopputuloksesta tulla mielenkiintoista, jos siihen on päädytty konsensuksen kautta?

## 2.1. Turhautuminen suunnittelijana

Kaikki produktiot, joissa olen ollut mukana eivät ole olleet suunnittelijan näkökulmasta yhtä epäoikeudenmukaista kärsimystä, vaan olen päässyt tekemään esityksiä, joissa kokonaisuus on toiminut lähes maagisella tasolla. On ohjaajia, näyttelijöitä ja suunnittelijoita, jotka ottavat huomioon myös muiden osa-alueet tarkkanäköisesti. Kokonaisuus on se, mikä mielestäni ratkaisee enkä hae vastakkainasettelua suunnittelijoiden, näyttelijöiden tai muiden osa-alueiden välille, vaan haluaisin, että nämä rajat hälventyisivät ja ymmärtäisimme paremmin toisiamme, koska teemme kuitenkin taidetta yhdessä.

Yleensä laitosteattereissa on eritelty erikseen taiteellinen työryhmä, joka sisältää ohjaajan, tai koreografin, dramaturgin ja suunnittelijat, mutta ei näyttelijöitä tai esiintyjiä. Tällaisissa tapauksissa suunnittelija ei välttämättä pääse kommunikoimaan suoraan esiintyjille, vaan kaikki kommunikaatio tapahtuu ohjaajan kautta. Vapaalla kentällä taas puolestaan ei ole välttämättä näin selkeitä jaotteluita ja kaikki työryhmän jäsenet ovat enemmän tai vähemmän tasa-arvoisia. Taidetta tehdessä hierarkiat voivat välillä tuntua absurdeilta ja epäoikeudenmukaisilta, ja tasapuolinen demokratia voi taas hidastaa päätöksentekoa ja produktion valmistumista.

Muutamissa teatteriproduktiossa, joissa olen ollut mukana, on käynyt niin, että erityisesti ääni- ja valosuunnittelun potentiaali on jäänyt hyödyntämättä, vaikka niiden tarjoamat mahdollisuudet kokonaiskuvaa ajatellen ovat olleet selkeästi näkyvillä jo harjoitusvaiheessa. Syynä tähän on voinut olla taiteellisen työryhmän yhteisen kielen puuttuminen tai yksinkertaisesti ajan puute.

Tilanteet, joissa ääni- tai valosuunnittelulle ei ole uhrattu harjoitusaikaa, pakollista teknistä läpimenoa muutamaa päivää ennen ensi-iltaa lukuun ottamatta, ovat yleensä johtuneet siitä, että ohjaajan fokus on ollut tekstissä tai esiintyjissä. Jos asian kääntää toisinpäin ja esimerkiksi harjoituksissa keskitytään valoon tai ääneen, se voi taas

puolestaan turhauttaa näyttelijöitä, jotka valittavat siitä, että se on pois heidän ajastaan. Tilanne teatteriesitystä tehdessä, jossa eri osa-alueet tavallaan kilpailevat ohjaajan huomiosta ja siitä kuka saa kuinkakin paljon aikaa, on mielestäni tilanne, johon ei pitäisi koskaan joutua.

Mikä on sitten äänisuunnittelijan rooli produksioissa yleensä? Onko työ jonkun muun vision toteuttamista ja kuinka paljon suunnittelijalla saa olla omaa taiteellista kunnianhimoa? Muistan useaan otteeseen kuulleen klassisen lauseen vanhan liiton äänisuunnittelijoilta, (tekijöiltä, jotka ovat tehneet teatteria jo vuosikymmeniä), että tämä on palveluammatti. Vaikka tämä on toivottavasti aikansa elänyt lausahdus, niin kuitenkin näitä ammattipalvelijoita on töissä varsinkin laitosteattereissa edelleen. Tällä palvelemisella he tarkoittavat ohjaajien ja näyttelijöiden tarpeiden tyydyttämistä, alentaen itsensä ja koko suunnittelijoiden alan vähempiarvoisemmiksi taiteilijoiksi.

Äänisuunnittelijan rooleja on yhtä paljon kuin on produktioitakin. Olen itse pyrkinyt tuomaan omaa taiteellista näkemystäni esityksiin suhteellisen voimakkaasti ja itsepäisesti, mutta nyt olen alkanut arvostamaan myös sitä, jos jollain on selkeä valmis visio, jonka voi toteuttaa. Siitä olen kuitenkin täysin varma, että äänisuunnittelu, eikä mikään muukaan suunnittelun ala taiteen kentällä ole palveluammatti.

On vaikea määritellä, mitä äänisuunnittelu tarkoittaa. Näen, että teatterissa se tarkoittaa yhtä palasta muiden osa-alueiden joukossa ja nimenomaan taiteellisessa mielessä. Minulle äänisuunnittelija on yhtä lailla taiteilija, kuin näyttelijäkin on taiteilija. Kun puhutaan äänisuunnittelun roolista esityksessä, puhutaan yleensä näyttämötoiminnan tukemisesta. Toinen, vanhan maailman klassinen ajatus on, että äänisuunnittelija on onnistunut työssään, kun kukaan ei huomaa hänen työtään - äänisuunnittelija on onnistunut tukemaan esitystä hienovaraisin elein, lähes alitajunnan tasolla, eikä yleisö ole tullut edes ajatelleeksi kaiuttimien olemassaoloa. Katsojan fokus täytyy olla esiintyjässä ja koko teatterikoneisto on oikeastaan olemassa vain ja ainoastaan tukeakseen esiintyjää.

Näille asioille on varmasti paikkansa teatterissa, mutta minusta nämä ajatukset tuntuvat olevan seurausta ajalta, jolloin ei edes puhuttu äänisuunnittelijoista, eikä varsinaista alan

koulutusta ollut olemassa. Jos puhutaan työryhmämuotoisesta teatteriproduktiosta, niin eikö ole itsestään selvää, että kaikki osa-alueet toimivat yhdessä, toinen toistaan tukien? Jos esityksessä on näyttelijöitä, he ovat yleensä eniten fokuksessa, mutta se ei tarkoita, että esimerkiksi äänellä tai valolla ei voisi olla isoa roolia esityksessä. On outo ajatus varsinkin nykypäivänä, että katsoja olisi kiinnostunut vain näyttelijästä lavalla ja kaikki muu sen ympärillä on vähempiarvoista.

Pyrin vaikuttamaan näihin asioihin olemalla sellainen äänisuunnittelija, joka on kontaktissa esiintyjiin ja teoksen eri taiteellisiin osa-alueisiin, vaikka sille ei prosessin sisällä olisi erikseen budjetoitu aikaa. Suunnittelijoiden, itseni mukaan lukien, pitäisi olla vaikuttamassa siihen, että osa-alueiden välillä tulisi vielä enemmän olemaan dialogisuutta jo heti prosessin alusta lähtien.

## 2.2. Uskallus, kokeellisuus ja raha

Omasta näkökulmastani kokeellisuus taiteessa liittyy ilmiöiden syklisyyteen. Ihmiskunnan muisti historiasta on todella lyhyt ja varsinkin taiteessa nyt moni vallankumoukselliselta tuntuva löytö on voitu tehdä hyvinkin jo sata vuotta sitten. Klassismin aikana ihannointiin mennyttä ylevää antiikin aikaa ja avantgarden kukoistaessa ei katsottu enää mennyttä aikaa, vaan haaveiltiin jostain, mitä ei ollut vielä olemassa. Nyt ehkä elämme ajassa, jossa suuntaukset eivät ole niin selkeitä. Haaveilemme muutoksesta ja uuden syntymisestä futuristien tapaa, mutta samalla katsomme kaihoisasti menneitä vuosikymmeniä.

Omana opiskeluaikanani koulussa on tehty kurssien yhteydessä lukuisia määriä erilaisia demonstraatioita eli demoja, jotka ovat olleet enemmän tai vähemmän esityksellisiä. Niiden tekeminen on ollut kurssista riippuen suhteellisen paineetonta ja hauskaa, ja niissä on usein saavutettu tietty vilpittömyyden taso. Syynä tähän on varmasti se, että taiteellisessa mielessä lopputuloksella ei ole ollut niin väliä, eikä ylianalysointia ole ehtinyt tapahtumaan demoa nopeasti kasatessa.

Vaatiiko hyvä teos rohkeutta, heittäytymistä ja oman mukavuusalueen ulkopuolelle menemistä? Omalla kohdallani olen huomannut, että olen ollut, ja olen vieläkin

epävarma ja jopa ujo oman tekemiseni ja olemiseni suhteen monessa asiassa. En tiedä johtuuko se lapsuudesta, ympäristöstä, kulttuurisista normeista vai synnynnäisestä persoonallisuudesta, vai kaikista näistä, vai yritänpö syyttää kaikkea muuta kuin itseäni. Kuitenkin joka kerta kun pääsen yli takaraivossa vaanivista ajatuksista kuten: ”Mitähän muut tästä ajattelevat?” tai ”Ymmärtääkö kukaan minua?”, tuntuu, että olen päässyt lähemmäksi jotain, mitä ehkä haluan olla tässä maailmassa. Omalla kohdallani tämä on vaatinut epämuukavuusalueelle menemistä.

Omana opiskeluaikanani tehdyt demot ovat olleet antoisia, mutta valmiit esitykset koulussa ovat välillä jääneet valitettavan vaisuiksi. Esitysprosessien aikana on voinut olla aivan loistokkaita ideoita, mutta ne ovat yleensä pikkuhiljaa kuihtuneet kasaan ja loputtomien kompromissien myötä lakanneet olemasta. Tuntuu, että työryhmässä on ollut helpompaa valita keskittie, kuin ylittää omat ennakkoluulot ja pelot epäonnistumisesta. Kysymys on, miksi ja mitä me oikein pelkäämme?

Varsinkin taiteen ammattikentällä produktioissa on aina taloudellisia paineita, ellei kyseessä ole mittavalla apurahalla toteutettu teos. Raha on siis yksi syy, miksi harva uskaltaa lähteä tekemään jotain aivan päätöntä ja kokeilevaa. Koulussa rahallisia paineita ei ole, joten luulisi, että se olisi oivallinen paikka tehdä enemmän myös kokeellista taidetta. Paineita luovat koulussa ehkä samat asiat kuin kentälläkin, kuten pelko epäonnistumisesta kollegoiden silmissä: ”Haluaako kukaan enää työskennellä kanssani, kun nyt kaikki ovat nähneet millaista tekotaiteellista paskaa olen tehnyt?” On vaikea sulkea itsensä kokonaan pois muiden arvosteluilta ja kulkea taide edellä.

Kokeellisten teosten tekemiseen Teatterikorkeakoulussa vaikuttavat paljon koulutusohjelmien väliset suhteet ja sen hetkiset opintojen rakenteet. Ainakin omana opiskeluaikani Teatterikorkeakoulussa näyttelijät ja heidän kouluttamisensa ovat menneet suunnittelijoiden edelle ja myös taiteellisen kunnianhimon edelle. En mitenkään väheksy eri koulutusohjelmien tarpeita kouluttaa opiskelijoitaan mahdollisimman hyvin, mutta yhteistyötä tehdessä, ketkä tai mitkä asiat määrittelevät eri koulutusohjelmien väliset hierarkiat?

Helsingin Sanomien artikkelissa (Laura Kytölä, 22.3.2020), joka käsittelee, millaisia esityksiä teatterialan uusimmat tulokkaat nyt tekevät, yksi haastateltavista, Teatterikorkeakoulun dramaturgian lehtori Tuomas Timonen mainitsee, että näyttelijäopiskelijoille täytyy olla esityksessä selkeitä rooleja näyteltäväksi ja tämän takia esitykset eivät voi olla kovinkaan kokeellisia. Oletettavasti Timonen viittaa tässä kandidatuksiin, jotka ovat hänen mukaansa tiukemmin rajattuja, kuin maisteriproduktiot. Tämän logiikan mukaan myös ääni- ja valosuunnittelijoille pitäisi olla tarjolla *selkeitä* rooleja koulutuksen aikana.

Epätasa-arvo koulutusohjelmien välillä näkyy myös siinä, kuinka paljon budjettia suunnitteliä opiskelija saa lopputyötään varten, verrattuna ohjaaja- tai näyttelijäopiskelijaan. On toki ymmärrettävä, että koulutusohjelmien omat budjetit vaikuttavat saatavan rahan määrään ja se, montako opiskelijaa koulutusohjelmassa on, ja kuinka paljon opiskelijan kouluttaminen maksaa yhteensä keskimäärin. Joka tapauksessa esimerkiksi ohjaajaopiskelija saa budjettia taiteellista opinnäytetyötään varten käsittääkseni noin viisi kertaa enemmän kuin ääni- tai valosuunnittelun opiskelija. Vaikka ymmärrän, että rahaa on lähes mahdotonta saada jakaantumaan tasan, niin näin iso ero kuitenkin asettaa opiskelijat eriarvoiseen asemaan siinä mielessä, millaisia produktioita on mahdollista toteuttaa.

On loistavaa, että Teatterikorkeakoulun produktiota tulee katsomaan alan kriitikoita ja arvosteluja julkaistaan isoissa medioissa, mutta sillä saattaa olla käänköpuolensa. On hienoa, jos kouluaihana tehty teos avaa tekijöilleen mahdollisuuksia ammattikentällä ja en tiedä miksi kukaan ei sitä haluaisi. Vaikka opiskelijat sanoisivat, että eivät välitä arvosteluista ja kriitikoista, on varmasti opiskelijalle iso asia, jos kouluproduktion arvostelu julkaistaan esimerkiksi Helsingin Sanomissa. Tällainen mahdollisuus voi tuoda paineita esityksen tekemiseen ja väistämättä vaikuttaa siihen, millaista taidetta Teatterikorkeakoulussa tehdään. Mitkä produktiot ovat huomion arvoisia ja mitkä eivät? Teatterikorkeakouluun pitäisi saada luotua paineeton taiteen tekemisen ja luomisen tila, joka aikanaan siirtyisi tekijöiden mukana myös ammattikentälle.

## 2.3. Henkilökohtaisuus

Tarvitseeko taiteen koskettaa tekijäänsä henkilökohtaisella tasolla, jotta siitä tulee kiinnostavaa? Kärjistettynä: jos taiteilijana et avaa jokaista sielusi sopukkaa, et luultavasti ole kiinnostava. Henkilökohtaisuutta hyödynnetään nykypäivänä niin mediassa, markkinointialoilla, kuin taiteessakin. Henkilökohtaisuus ja varsinkin tarinat, ovat niitä, jotka myyvät ja kiinnostavat ihmisiä.

Autofiktiivisyys eli omaelämäkerrallisuus teatterissa ja taiteessa on yksi aikamme ilmiöistä, jonka suosion syynä ovat tosi-tv, blogit ja sosiaalinen media. Päivi Koivisto kirjoittaa autofiktiivisyydestä kirjallisuuden näkökulmasta, että autofiktiivisyys voidaan mieltää narsistiseksi tunnustuksenomaiseksi avautumiseksi, joka voi käsittää kipeiksi, häpeällisiksi ja salaisiksi ajateltuja asioita. Koiviston mielestä autofiktiivisyyttä käytetään kuitenkin tyypillisemmin poliittiseen kannanottamiseen ja esimerkkinä hän käyttää Anna-Leena Härkösen teosta *Loppuunkäsitelty*, jossa Härkönen käsittelee sisarensa itsemurhaa ja syyttää tästä mm. mielenterveyshoitoa. (Mustekala, 7.12.2011.)

Onko henkilökohtaisuudessa sitten jotain pahaa? Olen pohtinut henkilökohtaisuutta useaan otteeseen tätä opinnäytettä kirjoittaessani ja olen miettinyt, pitäisikö minun tarkastella asioita omien kipeiden kokemusteni kautta, jotta työ olisi kiinnostavampi. Mielestäni ei. En väitä, että henkilökohtaisuus ja autofiktiivisyys olisivat huonoja asioita taiteessa, mutta minusta tuntuu, että niiden glorifointi on mennyt aikamme muodin mukana liian pitkälle ja ne ovat muuntautuneet salakavalasti sosiaalipornoksi. Ei voida vaatia taiteilijaa *rohkeasti* antamaan itsestään kaikkea, nälkäisille paljastuksia vaativille yleisöille.

Henkilökohtaisuutta ei voi välttää kokonaan taidetta tehdessä, mutta *Kempin kisat* olivat jälkiviisaana ajatellen kaikkea tätä vastaan, vaikka en osannut vielä tekovaiheessa tätä selkeästi artikuloida. Ennen *Kempin kisojen* toteuttamista, pohdin ajatuksen tasolla, pitäisikö minun tehdä teos, joka käsittelee itseäni ja omia kipeitä kokemuksiani. Aivan kuin tällaisen teoksen tekeminen olisi ollut taiteilijana lähes velvollisuus ja ainoa keino tehdä vakavasti otettavaa taidetta.

## 2.4. Yksin vai yhdessä?

Pitkään ajattelin, että haluaisin tehdä teoksen täysin yksin, sillä silloin en voisi syyttää kuin itseäni, jos en olisi tyytyväinen lopputulokseen. Voi olla, että taustalla on narsistinen näyttämisen halu, mutta lähinnä minua kiinnostaa edelleen ajatus itseni haastamisesta, pystyisinkö siihen täysin yksin? Suunnittelin jossain vaiheessa lopputyökseni sellaista teosta, jossa olisin esiintynyt itse ja tehnyt ääni- ja valosuunnittelun. Vuosien varrella ajatus yksin tekemisestä kuitenkin muuttui.

Opiskeluaikanani yhteistyö, varsinkin oman vuosikurssini ääni- ja valosuunnittelijoiden kanssa oli ollut niin antoisaa ja inspiroivaa, että oli alkanut mietityttämään, miksi ihmeessä emme tekisi enempää yhteistyötä? Toteutimme eräällä kurssilla Väs-vuosikurssini kanssa kuusi tuntia kestävä *dream wave*-nimisen esitystapahtuman. Teoksessa oli mukana viisi äänisuunnittelijaa ja neljä valosuunnittelijaa, ja lopputulos oli jotain unikonsertin ja surrealistisen performanssin väliltä. Sen enempää teosta kuvailematta, tärkein oivallus oli se, että jos suunnittelijoiden kesken pystyy tekemään suuremman mittakaavaan teoksen, niin miksi ei myös kokonaista esitystä?

## 2.5. Köyhä ja rikas teatteri

Taiteen tekemisessä, ja oikeastaan kaikessa tekemisessä, olen selvästi viehättynyt ääripäistä. Teatterissa olen kiinnostunut äärimmilleen viedystä minimalistisesta estetiikasta, mutta myös äärimmilleen viedystä runsaasta ja rikkaasta kabareemaisesta ylilyövästä estetiikasta. Välitilaiset kompromissit koen kuolettavan tylsiksi. Ensimmäiset teatteriproduktiot, joita olen ollut tekemässä, ovat toteuttaneet enemmänkin *köyhän teatterin* periaatteita, joka näkyy edelleenkin ajattelussani.

Puolalainen teatteriohjaaja ja -teoreetikko Jerzy Grotowski (1933-1999) puhuu teoksessaan *Kohti köyhää teatteria* teatterin erityisyydestä suhteessa muihin taiteen lajeihin. Hän pohtii mitä teatteri on ja mikä on teatterin voimavara tai ainutlaatuisuus, mitä ei voi jäljitellä muilla taiteen aloilla. Grotowskin mielestä kilpailu elokuvan ja television kanssa on johtanut siihen, että teatterissa yritetään käyttää mahdollisimman paljon muiden taiteenalojen elementtejä, jotta se pärjäisi vaikuttavuudeltaan ja

joustavuudeltaan suhteessa elokuvaan ja televisioon. Tuntuukin, että varsinkin nykypäivänä teatteri on hyvinkin alisteinen suhteessa elokuvaan ja sarjoihin, vaikka niin ei tarvitsisi olla. (Grotowski 2006, 31.)

Grotowski sanoo, että teatteri, joka on eri taiteenlajien kooste, menettää teatterille ominaisen ainutlaatuisuuden. Tällaista teatteria hän kutsuu ”rikkaaksi teatteriksi”. Tässä mielessä voisi sanoa, että äänisuunnittelijana edustan taiteenalaa, joka ei kuulu teatteriin ja joka hälventää näyttelijän ja katsojan välistä ainutlaatuista suhdetta. Vastine *rikkaalle teatterille on köyhä teatteri*, joka riisuu kaiken tarpeettoman pois säilyttäen vain näyttelijän:

*Eliminoimalla asteittain kaikki poistettavissa olevat rakenneosat havaitsemme, että teatteri voi toimia ilman naamioita, ilman valotehosteita, musiikkitaustaa ja niin edelleen. Mutta teatteri ei voi olla olemassa ilman elävää näyttelijän ja katsojan suhdetta, heidän selkeää ja välitöntä vuorovaikutustaan.* (Grotowski 2006, 31.)

Ajatus köyhästä teatterista on mielestäni toimiva, koska silloin todella säilytetään teatterin ainutlaatuinen kyky luoda asioita tyhjästä. Ei tarvita massiivisia lavasteita ja valoja, jotta katsoja pääsee johonkin fyysiseen tilaan, vaan tila syntyy näyttelijän toiminnasta. Grotowski pyrki uudistamaan ajatteluaan jatkuvasti ja ymmärtääkseen hänen filosofiaansa, täytyy ymmärtää mitä taide hänelle edusti, ainakin jossain hänen elämänsä vaiheessa. Grotowski puhui rajat ylittävästä teosta:

*Miksi teemme taidetta? Kyetäksemme ylittämään rajamme, päästäksemme rajoituksistamme, täyttääksemme tyhjän tilamme ja vajavaisuutemme, toteuttaaksemme itseämme, saavuttaaksemme täyttymyksen.* (Grotowski 2006, 34.)

Palatakseni teokseemme *dream wave*, jota oli toteuttamassa pelkkiä suunnittelijoita, pohdin voiko ajatuksen köyhästä teatterista kääntää pääläelleen? Millainen olisi esitys ilman näyttelijöitä ja voidaanko rajat ylittävä teko saavuttaa esimerkiksi äänellä, valolla, lavastuksella ja videolla, vai ovatko ne täysin voimattomia suhteessa elävään

näyttelijään? Millä muilla tavoin Grotowskin kuvailemaa vuorovaikutusta katsojiin voisi saada, jos näyttelijää ei ole olemassa?

Vaikka produktiossa olisi mukana näyttelijöitä ja eri taiteen alojen suunnittelijoita, voidaan mielestäni silti toteuttaa köyhän teatterin periaatteita. Mielenkiintoista on, että Grotowski mainitsee heidän (Grotowski ja hänen oppilaansa) luopuessaan valotehosteista, kuinka he voivat liikkeessaan hyödyntää paikallaan olevaa heitintä ja leikitellä valolla ja varjolla (Grotowski 2006, 33). Tämä kuitenkin on valosuunnittelua. Missä siis menee köyhän teatterin ja rikkaan teatterin raja? Mitä jos esityksessä on yhden konventionaalisen heittimen sijasta yksi liikkuva heitin, joka liikkuu hitaasti koko esityksen ajan? Mitä jos esityksessä on lavalla yksi kaiutin, josta tulee esityksen ajan vain yhtä ja samaa ääntä ja mitä jos kaiuttimia onkin viisi? Itselleni köyhä teatteri tarkoittaa juuri luottamista teatterin keinoihin ja sitä, että ei pyritä elokuvalliseen realismiin.

*Kempin kisat* edusti rikasta teatteria, mutta samalla se toteutti myös köyhää teatteria. Vaikka esityksellä oli massiiviset puitteet, esitys ei pyrkinyt aidosti näyttäytymään täydellisyyteen asti hiottuna speaktaakkelinä. Lavastusta ei juurikaan ollut, ja projisointipintoja tehtiin itse maitokartongista ja itse pelilaitteet oli rakennettu köykäisesti materiaaleista, joita nyt sattui mistäkin löytymään. Näen, että juuri nämä asiat tekivät kisoista entistäkin aidomman ja todellisemman kokemuksen katsojille.

### 3. INSPIRAATION LÄHTEITÄ

Ennen kuin alan käymään läpi Kempin kisojen prosessia ja lopullista esitystä, avaan muutamaa inspiraation lähdettä, joilla oli suuri vaikutus Kempin kisojen estetiikkaan. Henkilökohtaisesti olen ollut pienestä pitäen kiinnostunut japanilaisesta kulttuurista, jossa asiat viedään tinkimättä äärimmilleen ja yhden asian taitamista voidaan harjoitella koko ihmisen elämän ajan.

#### 3.1. Vaporwave

Tämä ilmiö ei liity suoranaisesti Japaniin, mutta liittyy kuitenkin. Vaporwave on ilmiö, jota on vaikea selittää yksinkertaisesti, eikä sen selittämiseen löydy varsinaisia lähteitä, koska ilmiö verrattain uusi. En ole myöskään itse niin syvällä genressä, että voisin sitä oikeaoppisesti jäsentää, mutta yritän avata asiaa niin hyvin kuin itse sitä ymmärrän.

Kyse on elektronisen musiikin alalajista, joka leikittelee 1980- ja 90-luvun musiikilla ja estetiikalla, nostalgian ja ironian kautta. Kapitalismi on vahvasti läsnä genressä.

Musiikin tuottamistapa perustuu lähinnä kokonaisen valmiin, esimerkiksi 80-luvun hittibiisin, muokkaamiseen ja pilkkomiseen. Mitään uutta ei varsinaisesti sävelletä, vaan kyse on kokonaisvaltaisesta sämpläämisestä. Kappaleen hidastaminen ja kaiuttaminen ovat tunnusomaisia piirteitä, jolla saadaan aikaan nostalginen, kulahtanut ja surrealistinen tunnelma.

Vaikkakaan kappaleen hidastaminen ei ole mikään uusi keksintö, se saattaa tuoda kappaleesta kuuluviin asioita, joita ei ole aikaisemmin kuullut ja näin ollen kappale tavallaan syntyy uudestaan uudessa muodossa. Sama asia tapahtuu myös kappaletta nopeuttaessa. Koen, että vaporwave pyrkii luomaan tunnetiloja menneestä ja omakohtaiset suhteet 80- ja 90-lukuun vaikuttavat kuuntelukokemukseen vahvasti. Mielenkiintoista on, että nostalgiaa voi tuntea jotain aikakautta kohtaan ilman, että on itse elänyt siinä.

Yksi tunnetuimmista vaporwave-albumeista on: Macintosh Plus – Floral Shoppe (julkaistu 2011).

Vaporwaveen liittyy myös toinen ilmiö, oikeaoppisesti kirjoitettuna: a e s t h e t i c s. Kyse on nimensä mukaisesti visuaalisesta estetiikasta, joka ottaa vaikutteita 80- ja 90-luvun mainoksista, internetkuvastosta (world wide web avattiin laajemmalle käyttäjäkunnalle vuonna 1991) ja verkkosivusuunnittelusta. Vaikutteita on otettu myös antiikin Kreikasta ja erilaiset patsaat ja pylväät ovat tyypillistä kuvastoa.



Macintosh Plus – Floral Shoppe, kansitaidetta.

### 3.2. City Pop シティポップ

Vaporwavessa on käytetty paljon sampleja 80- ja 90-luvun japanilaisesta musiikista ja tämä suhde näkyy myös esimerkiksi levynkansitaiteessa, jossa on usein japanilaisia merkkejä. Tästä päästään toiseen suuntaukseen, joka on kiinnostanut itseäni viime vuosina. 70- ja 80-luvun Japanissa oli suuntaus, mitä kutsutaan tänä päivänä City Popiksi. Tämä ei ollut aikanaan mikään varsinainen musiikillinen suuntaus, eikä ole edelleenkaan, mutta se kattaa alleen tietynlaisen vaihtoehtoisen populaarisen musiikin. Tähänkään asiaan ei ole olemassa luotettavia lähteitä, joten City Pop voi tarkoittaa hieman eri asiaa eri ihmisille.

Sen syvemmin City Popin ontologiaan menemättä, itselleni se tarkoittaa tietynlaista groovaavaa musiikkia, joka yhdistelee eri tyyliä, kuten jazzia, funkia, discoa ja

loungea – toisin sanoen voidaan puhua fuusiomusiikista. City Pop on ottanut vaikutteita länsimaalaisesta musiikista, mutta lainaaminen on tapahtunut varmasti myös toiseen suuntaan. Tosin varsinkin 80-luvulla Japanissa vieraili paljon amerikkalaisia studiomuusikkotähtiä, kuten Toton jäseniä, soittamassa osuuksia japanilaisiin musiikkituotantoihin.

City Popissa kiinnostaa erityisesti se, kuinka kekseliäitä kappaleet ovat. Kappaleet ovat toisaalta poppia, mutta aivan odottamatta kappaleessa voi tulla erikoinen isku tai hieman monimutkaisempi sointukuljetus, joka pudottaa kuuntelijan hetkellisesti kärryiltä. Tämä on virkistävää vaihtelua nykypäivän populaarimusiikille, jossa varotaan tekemästä liian isoja rytmillisiä muutoksia. 70-luvulta 80-luvulle siirryttäessä City Poppiin tuli mukaan syntetisaattorit ja rumpukoneet, joiden luova käyttäminen oli hämmäntävällä tavalla edellä aikaansa ja juuri tämä aikakausi inspiroi minua *Kempin kisojen* äänisuunnittelua tehdessä.

Tällaisesta musiikista yhtenä hyvänä esimerkkinä on monipuolinen klassikkolevy Kaoru Akimoton *Cologne*. Muita esimerkkikappaleita ovat Mariya Takeuchin *Plastic Love*, Kiyotaka Sugiyaman *River's Island* ja Takako Mamiyan *Love Trip*.

### 3.3. Beigoma ベーゴマ

Tutustuimme pienellä Väs-porukalla japanilaiseen Beigoma-peliin, jota innostuimme pelaamaan Vässillä. Beigoma on vanha 1700-luvulta peräsin oleva hyrräpeli, jota pelaa yleensä kaksi pelaaja. Pelin tarkoituksena on sinkauttaa vastustajan hyrrä peliareenalta tai pysäyttää se, ennen kuin oma hyrrä pysähtyy. Nykypäivänä hyrrät tehdään metallista ja ne singotaan pyörimään narun avulla peliareenalle. Hyrrissä on paljon energiaa ja kipinöiden lentäminen ei ole poikkeuksellista. Pelialusta on koulukunnasta riippuen, joko pyöreään saavimaiseen artefaktiin pingotettu kangas tai puuhun koverrettu pitkulainen areena. Beigoma on varhaisessa muodossaan ilmeisesti rantautunut Japaniin Kiinan kautta. Beigomasta on olemassa moderni, enemmän lapsille suunnattu versio Beyblade.

### 3.4. Yamaha DX7

Vuonna 1983 Yamaha julkaisi menestyksekkään syntetisaattorimallin DX7:n. Se oli ensimmäinen kohtuuhintainen kaupallinen syntetisaattori, jonka listahinta oli aikanaan 1995,00 \$. Siihen aikaan oli jo olemassa muita digitaalisia syntetisaattoreita kuten Fairlight Computer Musical Instrument ja Synclavier, mutta ne olivat lähinnä vain ammattilaiskäytössä, koska niiden hinnat liikkuivat noin kolmessakymmenessä tuhannessa dollarissa. (Massey 1986, ei sivunumeroa.)

Yamaha DX7 on FM-syntetisaattori, joka toimii kuudella operaattorilla. Toiminta perustuu siihen, että jokainen operaattori tuottaa siniaaltoja ja siniaallot voivat puolestaan moduloida toisiaan, luoden taas uudenlaisia äänensävyjä. Tästä tulee lyhenne FM eli frequency modulation. DX7:ssä on oletuksena 32 erilaista soundia, jotka saadaan tuotettua muuttamalla operaattoreiden järjestystä ja näitä järjestyksiä kutsutaan algoritmeiksi.

DX7:ää on käytetty monessa varsinkin 80-luvun hittikappaleessa (esim. Berlin - *Take My Breath Away* (1986) ) ja moni varmasti tunnistaa kyseisen syntetisaattorin soundin, vaikka ei tietäisi mikä laite on kyseessä. Siitä huolimatta, että amatöörikäyttäjän oli mahdollista ostaa aikanaan laite kotikäyttöön, niin se on edelleen yksi vaikeimmista ohjelmoitavista syntetisaattoreista. Käyttöliittymä on toteutettu insinöörimäisellä logiikalla ja laitetta on aivan naurettavan vaikea käyttää. Asioita ei pysty mitenkään päättämään, ja jotta esimerkiksi tietyn valikon taakse pääsee, voi joutua painamaan kolmea nappia yhtä aikaa eri puolilta syntetisaattoria.

DX7:stä tuli nopeasti päivitettyjä malleja, jotka olivat: DX7s, DX7II D ja DX7II FD. *Kempin kisojen* äänisuunnittelua tehdessäni käytin mallia DX7s, joka on halvin päivitetystä malleista. Erona alkuperäiseen malliin mk2-malleissa on laajempi soundivalikoima, paranneltu käyttöliittymä, sekä muutama muu paranneltu ominaisuus.

## 4. KEMPIN KISAT

*”Ennennäkemätön kilpailuesitys, jossa pääset seuraamaan kuinka kilpailijat ottavat mittaa toisistaan.*

*Esityksiä on viisi (+ finaali), ja jokaiseen niistä on valittu erillisen haun kautta kaksi kilpailijaa. Viimeiseen esitykseen eli finaaliin pääsee kisojen kaksi parasta kilpailijaa, joista toinen saattaa voittaa koko kisat!”*

Työryhmä:

Konsepti ja äänisuunnittelu: Antero Kemppi (Äma, tait. opinnäyte, TeM)

Peli- ja erikoissuunnittelu: Kalle Rasinkangas (Äma, tait. opinnäyte, TeM)

Valosuunnittelu: Jere Suontausta (Vma, tait. opinnäyte, TeM)

Dramaturgia: Anni Rajamäki (D)

Teija Turtio (Aalto ARTS)

Kisastudiossa:

Juho Keränen (D), Sami Ahonen (N), Karlo Haapiainen (N), Jaakko Hutchings (Vier.) ja Talvikki Eerola (Vier.)

Ensi-ilta 27.3.2019

Tila: Teatterikorkeakoulun Teatterisali

*Kempin kisojen prosessi oli todella vaiherikas ja niin monisyinen, että sen aukikirjoittamiseen uhrautuisi satoja sivuja, joten pyrin pitämään prosessikuvauksen mahdollisimman minimissään ja nostamaan sieltä ainoastaan mielestäni merkillepantavia asioita. Ideoita oli ennakkosuunnittelun aikana paljon ja niiden jalostuminen saattoi kestää kuukausia. Keskityn ideoiden kehittelyprosessien sijasta kertomaan enemmänkin lopputuloksesta.*

*Kempin kisat oli viikon kestävä kilpailuesitystapahtuma, joka muodostui kuudesta kilpailuesityksestä, joista viimeinen oli finaali. Kempin kisat syntyi halusta tehdä suunnittelijoiden kanssa esitys, joka ei olisi vakavaa taidetta, eikä välttämättä*

tarkoittaisi mitään. Emme halunneet tietoisesti tutkia mitään tai möyriä syvällisten kysymysten äärellä. Jaoimme sillä hetkellä suunnittelijoiden kesken kollektiivisesti tunteen, että nyt haluamme tehdä jotain erilaista, mitä on totuttu tekemään opiskeluaikanamme Teatterikorkeakoulussa.

Mitä tarkoitan vakavalla taiteella, on myös epämääräistä, sillä sellaista ei ole olemassa. Kyse on ehkä enemmänkin suhtautumisesta tekemiseen. Vaikka taiteen tekemisen merkityksiä yrittää paeta, niitä syntyy kuitenkin, mutta on eri asia, tarttuuko niihin vai ei. Kaikki tämä liittyy myös koulun ilmapiiriin, joka on vallinnut omana opiskeluaikanani. Kun olemme ottaneet opiskelijoina tekemisen liian tosissaan, olemme hukanneet kokonaan sen, miksi teemme taidetta ja jonkinlainen ydin on jäänyt puuttumaan.

Työryhmän kokoonpano eli prosessin aikana jonkin verran ja ehkä kriittisimmät tekijät olivat ne, että produktion alkuperäiset kaksi lavastajaa eivät lopulta tehneet lavastusta ollenkaan, ja pukusuunnittelijamme joutui jättäytymään pois jo ennen prosessin alkamista, enkä ehtinyt saamaan ketään tilalle. Nämä asiat tarkoittivat käytännössä sitä, että jäljelle jääneiden suunnittelijoiden toimenkuvat laajenivat huomattavasti.

Ajatus suunnittelijalähtöisen produktion tekemiselle oli syntynyt vuosia aikaisemmin ennen *Kempin kisoja*. Olimme puhuneet muutaman vuosikurssini ääniopiskelijan kanssa erityisesti game show-estetiikasta ja jostain yksinkertaisesta pelistä, kuten Beigomasta, jonka ympärille voisi rakentaa esityksen. Nämä puheet olivat olleet puoliksi vitsiä, mutta siinä vaiheessa, kun itselläni ei ollut kiinnostavaa taiteellista lopputyötä näköpiirissä, ryhdyin itse kasaamaan suunnittelijana työryhmää, ajatuksena toteuttaa game show-henkinen esitys.

*Kempin kisat* -nimi ei ole itseni keksimä, vaan nimi syntyi jo rekrytointivaiheessa, kun eräs tulevan työryhmän jäsenistä sanoi jotenkin näin: ”Olet tekemässä niitä Kempin kisoja vai mitä pelejä ne olivatkaan?” Nimi oli niin mieleenpainuva ja hölmön tuntuinen, että siitä tuli lopullisen esityksen nimi. Vaikka produktio oli suunnittelijalähtöinen, se ei tarkoittanut sitä, että teoksessa olisi vain suunnittelijoita. Halusin alusta alkaen mukaan dramaturgin, näyttelijöitä ja muita mahdollisia esiintyjiä.

Siitä lähtien, kun pääsin opiskelemaan Vässille, olen halunnut päästä tekemään produktiota Teatterikorkeakoulun isoimpaan tilaan Teatterisaliin (tätä hienoa ja uniikkia tilaa ei ole enää välttämättä olemassa alkuperäisessä muodossaan). Kyse oli myös siitä, että suunnittelijaopiskelijat saisivat kerrankin tämän massiivisen tilan käyttöönsä omaa produktiotaan varten. Asia ei ollut itsestäänselvyys, sillä käytännössä muut koulutusohjelmat, kuin valo- ja äänisuunnittelun koulutusohjelmat, ovat olleet etusijalla Teatterikorkeakoulun tiloja jaettaessa. Pitkän produktiohakemusprosessin jälkeen saimme kaikista ennakkoluuloistani huolimatta Teatterisalin käyttöömmme.

Yritin alusta asti saada kaikkia työryhmän jäseniä ideoimaan produktiota yhdessä, enkä tarjonnut mitään valmista kokonaisuutta, joka täytyisi toteuttaa tietyllä tavalla. Yritin kannustaa kaikkia työryhmässä, että nyt olisi mahdollisuus tehdä sitä, mikä oikeasti kiinnostaa tai mitä on aina halunnut tehdä. Oma asenteeni produktioiden tekemistä kohtaan on yleensä se, että lopputuloksesta ei tarvitse tietää kaikkia yksityiskohtia, koska asiat tulevat kuitenkin muuttumaan matkan varrella. Pääpiirteittäin on kuitenkin järkevää suunnitella kokonaisuuksia ennakkoon ja ennakoida myös tulevia haasteita.

Oli todella jännittävää ja kiehtovaa olla produktion koollekutsuja. Olen tottunut työskentelemään suunnittelijana osana työryhmää, mutta en ole koskaan varsinaisesti vetänyt työryhmää. En ole luonteeltani niin sanottua johtajatyyppeä, joten alussa oli hieman opettelemista, kuinka palaverissa pitäisi toimia ja kuinka viedä asioita hallitusti eteenpäin. On haastavaa saada välitetyksi muille omia ideoitaan isommasta kokonaisuudesta, sekä saada samalla työryhmän dynamiikka toimimaan. Työryhmä alkoi lopulta toimimaan orgaanisesti omalla painollaan, eikä varsinaiselle ohjaajan tapaiselle vetäjälle ollut loppujen lopuksi tarvetta.

## 4.1. Ennakkosuunnittelu

Ihan ensimmäiset palaverit koko työryhmän kesken olivat käytännössä jo ennakkosuunnittelua, jossa luotiin pohja tulevalle esitykselle. Koko työryhmällä tarkoitan sitä, että suunnittelijoiden lisäksi paikalla oli mahdollisimman usein myös näyttelijät, jotka saivat vaikuttaa tasa-arvoisesti ideoillaan esityskokonaisuuteen. Mitä pidemmälle prosessia edettiin, sitä enemmän suunnittelijoilla oli vastuuta ja viimeinen sana asioiden ratkaisemisessa. Prosessin edetessä meille syntyi suunnittelijoiden kolmikko, johon kuului itseni lisäksi peli- ja erikoissuunnittelija Kalle Rasinkangas ja valosuunnittelija Jere Suontausta. Tämä suunnittelijoiden kolmikko oli loppujen lopuksi olio, joka oli koko produktion vetävä voima.

Katsoimme ennakkosuunnittelumateriaalina työryhmän kesken paljon japanilaisia tv-ohjelmia. Japanilaiset kisailuohjelmat ovat toinen toistaan mielikuvituksellisempia ja yllätyksellisempiä. Yksi inspiroivimmista ohjelmista oli *Slippery Strairs*, jossa noin kuusi kilpailijaa kilpailee siitä, kuka pääsee nousemaan portaat ensimmäisenä ylös ja painamaan nappia portaiden ylätasanteella. Portaat ovat pehmustettu ja voideltu jonkinlaisella liukasteella, joten nimensä mukaisesti portaat ovat erittäin liukkaat. Jos yksi kilpailija alkaa liukumaan ylhäältä alas, hän luultavammin osuu myös muihin kilpailijoihin kaataen ja pudottaen myös heidät alas.

Kiehtovinta näissä japanilaisissa mieltä hämmentävissä peleissä on intensiivisyys, jolla kilpailijat, juontajat ja katsojat ovat pelissä mukana. Kaikki ovat todella tosissaan, mutta silti riemuissaan ilosta. Kulttuuriero on niin valtava, että aina ei hahmota mille nauretaan ja miksi. Japani on tunnettu häpeän kulttuuristaan, joten en tiedä saavatko japanilaiset katsojat nautintoa tai joitain muita tuntemuksia siitä, kun kilpailija joutuu tekemään jotain noloa tai hassua. Keskustelimme ennakkosuunnittelun alkuvaiheessa siitä, että emme halua nolata kilpailijoita, asettaa heitä epämukavaan tilanteeseen tai naurattaa yleisöä heidän kustannuksellaan.

Inspiroiduin paljon japanilaisista game show’ista, mutta emme halunneet lähteä tekemään toisintoa niistä, vaan halusimme löytää jotain omaa. Japanilainen game show toimii vain Japanissa, japanilaiselle yleisölle ja pelkkä japanilainen selostus

intonaatioineen on jotain, mitä ei voi jäljitellä muilla kielillä. Emme olisi voineet saavuttaa myöskään samanlaista energian laatua suomalaisella yleisöllä, joten jonkinlainen representaatio sellaisenaan japanilaisesta game show’sta olisi ollut luultavasti outoa ja etäännyttävää, ja olisimme joutuneet pohtia asiaa myös kulttuurisen apropriaation kannalta.

## 4.2. Sisällöttömyyden haaste

Koko työryhmän yhteisten suunnittelupalaverien lisäksi pidimme keskenämme dramaturgi Anni Rajamäen kanssa omia palavereja, joissa purimme yksityiskohtaisemmin esityksen rakennetta ja sitä, kuinka esitys näyttäytyy katsojalle. *Kempin kisoille* alkoi jossain vaiheessa kehittymään vaarallisesti sellainen fiktion taso, joka olisi todennäköisesti etäännyttänyt katsojan ja tehnyt esityksestä sekavan. Tarkoitin tällä sitä, että puhuimme esimerkiksi fiktiivisestä maailmasta ja fiktiivisestä kilpailusta, joka olisi ikään kuin kiertänyt maailmalla jo pidemmän aikaa ja se olisi nyt saapunut Teatterikorkeakouluun. Fiktiivinen kehys oli kisojen suhteen turha ja pystyimme luottamaan siihen, että *Kempin kisojen* maailma syntyi katsojien päässä siinä hetkessä ja tilassa, kun se esitettiin, ilman tietoisesti lisättyjä lisäkerroksia.

Puhuin johdannossa merkityksettömyydestä ja sanomattomuudesta taiteen tekemisessä. Sisällöttömyys on tavallaan asia, joka ajaa näitä kahta asiaa, ja niin kuin dramaturgi itse sanoi, hänen yksi tärkeimmistä tehtävistä oli valvoa, että esitykseen ei pääse syntymään sisältöä. Halusimme välttää tilanteen, jossa katsoja alkaisi pohtia kesken kisojen jonkin asian syvempää merkitystä, jolloin aletaan puhua esityksen sisällöstä. Tätä asiaa on vaikea artikuloida, sillä koko esitys tavallaan perustui yksinkertaistettuna kapitalistiselle utopialle, nykypäivän tosi-tv kulttuurille, sekä nykyteatterin ja taiteen asemaan, viihteen dominoimassa maailmassa. Halusimme olla sanomatta mitään, mutta kuitenkin sanoimme paljon. Sisällöttömyyden tavoittelu liittyy myös siihen, että totuuden jälkeisessä ajassa arvostetaan vahvaa mielipidettä ja suorastaan vaaditaan ottamaan kantaa asioihin, vaikka todellisuudessa perehtyneisyys asiaa kohtaa olisi vähintäänkin riittämätöntä.

Dramaturgista oli suuri apu ja hyöty prosessin aikana ja ilman hänen apuaan, teos olisi voinut lähteä helposti väärälle tielle. Tämä oli herätys sen suhteen, että aion jatkossa äänisuunnittelijana pyrkiä tekemään enemmän yhteistyötä nimenomaan produktioiden dramaturgien kanssa.

Kiinnostavaa on se, että pyrkiessämme sisällöttömyyteen, Yle kävi kuvaamassa uutisia varten harjoituksiamme, ja toimittajat alkoivat rakentaa ja luoda tiettyä tulkintatapaa esityksestä. Ylen piti kuvata vain hetki harjoituksiamme, mutta he kuvasivatkin koko läpimenon. *Kempin kisat* saivat illan tv-uutisissa aivan naurettavan paljon lähetysaikaa. Toimittajat tulkitsivat esityksen pelillisyyden teeman kautta ja uutisena oli, että teattereihin halutaan lisätä peliteknologiaa. Pelillisuus oli osana *Kempin kisoja* ja olihan meillä oma videopelikin, mutta itselleni pelillisuus ei ollut varsinainen esityksen teema. Nurinkurista tässä on se, että meille sisällöttömyyden lähtökohta näyttäytyi muille merkityksiä täynnä olevalta kokonaisuudelta, josta sai aikaan muutaman minuutin uutispätkän.

### 4.3. Markkinointi

Kisojen markkinointi alkoi jo varhaisessa vaiheessa ja se oli lähes yhtä tärkeää kuin lopullinen esitys. Loimme paljon erilaisia oheistuotteita *Kempin kisoille* ja teimme kisoja markkinoivan pelikoneen. Isoissa tapahtumissa kuten urheilutapahtumissa on yleensä paljon sponsoreita, jotka mainostavat omia tuotteitaan ja varsinkin brändiään. Coca-Cola on ehkä tunnetuin kapitalismin symboli - se on maailman myydyin virvoitusjuoma ja se tällä hetkellä maailman kuudeksi arvokkain brändi (Forbes 16.3.2019). Tällainen jättifirma olisi ollut taiteellisessa mielessä mielenkiintoinen sponsori, mutta käytännönsyistä päädyimme omaan virvoitusjuomabrändiimme, jonka nimeksi tuli Kempin Cola.



Tein useita erilaisia kolalogoja ja esimerkkikuvissa kaksi käytetyintä logoa.

Kempin Colan lisäksi ja teetimme Kempin kisat-hikipantoja, sekä rannenuhoja ja Kempin Cola-tarroja. Tavoitteena oli, että olisimme voineet myydä eri tuotteitamme ennen ja jälkeen kisojen, mutta Teatterikorkeakoulun säännöt valitettavasti estivät tämän. Voiton tekeminen olisi ollut *Kempin kisojen* kapitalistisessa maailmassa taiteellisesti hyvinkin perusteltua.

Teatterikorkeakoulun kohtauslehtiseen ja nettisivuille piti saada kuva *Kempin kisojen* markkinointia varten. Kuva piti tehdä alun perin piirtämällä, eikä ajatuksena ollut missään vaiheessa, että kuvassa olisi omat kasvoni. Kiireen vuoksi päädyimme todella kyseenalaiselta näyttävään kuvaan, joka kuitenkin sopi tulevan esityksen estetiikkaan ja henkeen. Kuvan takia ”*Kemppi*”-hahmo päätyi lopulliseen esitykseen.



Kuvassa kolme Kemppiä. Valokuva: Samuli Pekkarinen

#### 4.4. Gekko ja Gekkopeli

Gekko oli hahmo, jollaista en olisi ihan heti osannut kuvitella *Kempin kisoihin*. Gekko syntyi sen hetkisen toisen lavastajamme Teija Turtion mielenkiinnosta tehdä esitykseen outoja eläimiä, ja koska siinä vaiheessa esitykseen oli suunnitteilla yksi eläinhenkinen peli, eläinhahmot olivat perusteltuja. Gekosta oli olemassa luonnoksia, sekä pieni patsasmainen malli, jotka lavastaja oli tehnyt. Olin aluksi epäileväinen koko hahmoa kohtaan, koska se oli todella outo ja irrallinen. Jälkeenpäin ajatellen ilman Gekkoa kisat eivät olisi olleet sellaiset kuin piti.

Gekon piti alun perin olla vain *Kempin kisojen* maskotti, joka mainostaisi esitystä Teatterikorkeakoulun torilla. Kävi kuitenkin hyvin nopeasti selväksi, että Gekon täytyisi olla mukana myös itse esityksessä. Ennen kisojen alkamista Gekko jakoi aulan kolabaarissa ihmisille Kempin Colaa ja nostatti yleisön tunnelmaa. Monet katsojista halusivat ottaa kuvan Gekon kanssa, joka oli hauska odottamaton lisä esitykselle.

Keskustelimme työryhmän kanssa paljon siitä, millaisia pelihahmot ovat yleisesti ottaen ja minkälaisen hahmon me haluamme markkinointipeliimme. Aika usein pelihahmot ovat sukupuoleltaan miehiä, varsinkin jos kyse on toimintapelistä. Muutamia poikkeuksia kuitenkin on, kuten yksi vanhimmista pelimaailman naissankareista löytyy 1986 Famicom Disc System:ille ja myöhemmin Nintendo Entertainment System:ille julkaistu *Metroid*. Pelisuunnittelija Kalle Rasinkangas mallinsi Gekon pelimoottoriin lavastajan luomuksesta ja lopputulos oli hyvä ja hauska. Gekko oli juuri sellainen sukupuoleton olento, jota olimme peliin etsineet ja mikä parasta, en ainakaan itse keksinyt minkäänlaista ylimääräistä symboliikkaa Gekosta.

Ideoimme yhdessä *Gekkopeliä* suunnittelija Rasinkankaan kanssa, mutta suurin työ oli hänellä pelin koodaamisessa ja sisällön ideoimisessa ja luomisessa. Oma roolini pelin tekemisessä oli musiikin sävellys ja toteuttaminen, äänisuunnittelu ja muutamien 2D-kuvien piirtäminen. Äänisuunnittelua oli tekemässä itseni lisäksi äänisuunnittelija Markus Tapio. Gekkopeli pyöri Unreal Engine 4 - pelimoottorissa ja kattavampaa tietoa pelin koodaamisesta ja toteutuksesta löytyy Kalle Rasinkankaan (äänisuunnittelun koulutusohjelma) kirjallisesta opinnäytetyöstä: *Virtuaalisen ja fyysisen rajalla*.

*Gekkopelin* estetiikka ja värimaailma ottivat paljon vaikutteita vaporwave-estetiikasta. Kliseiset 80- ja 90-luvun liukuvärit olivat käytössä ja vallitsevat värit olivat pinkki ja turkoosi, ähkyyn asti. Pelin maailma heijasteli vahvasti kapitalistista utopiaa: Suuret kerrostalot, uima-altaat, valtava kauppakeskus ”Megamall”, kahvilat ja korkealle ilmaan rakennettu junarata. Kaupungin infrastruktuurin kannalta tärkein keksintö oli kolaputki, joka kuljetti Kempin Colaa ympäri kaupunkia huimalla vauhdilla. Kaupunki oli kiiltokuvamainen, utopistinen lupaus kapitalismin tuomasta täydellisyydestä ja onnesta.



Kuvakaappaus ”*Gekkopeli – Taas myöhässä!*” lähtötilanteesta.

Pelin ansiosta Gekon lisäksi syntyi myös toinen hahmo, ”Kemppi”. Pelin ideana oli, että Gekon täytyi päästä korkeassa tornissa sijaitsevaan Kempin toimistoon mahdollisimman nopeasti, samalla keräten mahdollisimman paljon Kempin Colaa. Pisteitä sai sen mukaan, kuinka nopea oli ja kuinka paljon keräsi kolaa. Bonuspisteitä sai erikoistuotteista, kuten ananaksista. Vaihtoehtoisia reittejä Kempin toimistoon oli monta ja pelaajat joutuivat pätkäilemään, mikä oli tehokkain reitti ajan ja kolamäärien suhteen.

”Kempin” peliin loi pelisuunnittelija Rasinkangas. Markkinointia varten tehty promokuva osui omaan nilkkaani, sillä sen ansiosta Kemppi alkoi elämään omaa elämäänsä *Kempin kisojen* maailmassa. Oli häiritsevää, että päädyin hahmona *Gekkopeliin*, mutta pystyin pääsemään asiasta yli ajattelemalla, että ”Kemppi” on *Kempin kisojen* olento, en minä itse.

*Gekkopeli* oli mainostempu, joka mainosti erityisesti Kempin Colaa ja *Kempin kisoja*. Pelillä oli kaksi mahdollista loppua, joko olit todella tehokas ja sait kiitosta hyvästä työstä, tai jos et päässyt top 10 listalle, sait potkut. Tämä oli tietoisista kommentointia nykypäivän tehokkuuden arvostamiseen ja ihannointiin. Pelikoneen yksi ominaisuuksista oli pistetilanteiden ja nimimerkkien tallennus. Parhaat pelaajat *Gekkopelissä* saivat VIP-paikat *Kempin kisoihin*.



Gekkopeli Kempin kisojen kolabaarin läheisyydessä.



Pelaaja Teatterikorkeakoulun torilla.

#### 4.5. Kilpailijoista ja katsojista

*Kempin kisat* koostuivat viidestä kilpailupäivästä, sekä yhdestä finaaliapäivästä. Niin sanotun kisahenkilökunnan puuttumisen takia emme voineet ottaa kuin kaksi kilpailijaa jokaiseen esitykseen. Kaksi parhaat pisteet saanutta kilpailijaa viiden kilpailun ajalta etenivät finaaliin. *Kempin kisoja* pystyi seuraamaan paikan päällä katsomosta tai striimauspalvelu Twitchin kautta livenä. Kolmas katsomiskokemus oli olla mukana kisoissa kilpailijana.

Pyrimme tekemään kilpailuhausta mahdollisimman houkuttelevan. Korostimme, että kilpailijat eivät joutuisi tekemään mitään, mitä eivät haluaisi tehdä, ja show tulisi olemaan ainutlaatuinen kokemus. Kilpailijahaku oli olennainen osa markkinointia, sillä on poikkeuksellista, että on olemassa esityskonsepti, johon kuka tahansa voisi hakea kilpailijaksi. Hakemuksia tuli runsaasti ja jouduimme suorittamaan karsinnan arvannon avulla.

En missään nimessä halunnut, että *Kempin kisat* olisi osallistava esitys, vaan että sitä pystyisi seuraamaan katsomossa omassa rauhassa. Käytännössä katsojat kuitenkin osallistuivat esitykseen omasta aloitteestaan aktiivisesti, kuten kannustamalla kilpailijoita kovaäänisesti ja olemalla elävästi mukana jo heti alusta lähtien, kun juontaja astui sisään. On kiinnostavaa, että ilman erillistä ohjeistusta, yleisöt käyttäytyivät game show'hun kuuluvalla tavalla opitun mallin mukaisesti. Esityskauden aikana muodostui hokema ”Kempin kisat!”. Jos joku sanoi tämän hokeman, toisen piti vastata sanomalla ”Kempin kisat!”. Tätä ilmiötä tapahtui niin kasvokkain kuin sosiaalisessa mediassa. Hokemaa toistivat sekä työryhmän jäsenet, katsojat että ihmiset, jotka eivät edes olleet nähneet esitystä.

Huhujen mukaan osa yleisöstä luuli, että kilpailijat olivat näyttelijöitä, eikä ulkopuolelta tulleita osallistujia. Kuulin myös kommenttia ja pohdintaa siitä, että olisiko ollut aivan sama, jos kilpailijat olisivat olleetkin näyttelijöitä. Vastaukseni on, että koko esityksen kannalta oli erittäin kriittistä, että kilpailijat tulivat esityksen ulkopuolelta. Tämä toi ennalta-arvaamattomuutta ja koko esityksen dynamiikkaan vaikutti se, millaisia impulsseja näyttelijät saivat kilpailijoilta.

Kolmen kilpailijan palautteet liitteenä.

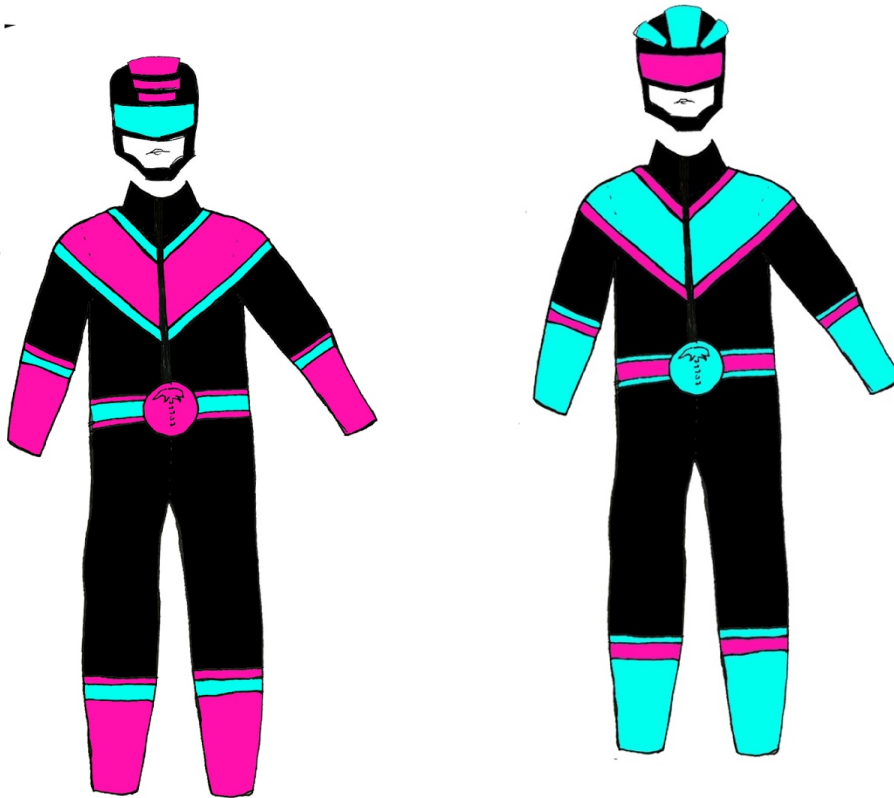
## 4.6. Pukusuunnittelusta lyhyesti

Monen mutkan jälkeen teimme lopulta pukusuunnittelua yhdessä lavastaja Teija Turtion kanssa. *Gekkopelin* Gekko oli niin mainio hahmo, että halusimme sen myös esitykseen mukaan. Teija Turtio suunnitteli ja toteutti upean Gekko-asun.



Gekko (Talvikki Eerola) Kempin kisoissa. Kuva: Sanni Siira.

Gladiaattoreille suunnittelimme yhtenäiset asut, joiden värimaailma kommunikoi esityksen värimaailman kanssa. Gladiaattoreiden asuissa otimme mallia japanityylisistä supersankaritrikoista ja varsinkin klassikkosarjasta *Super Sentai*. Länsimaalaisille tutumpi amerikkalainen, lähes suora kopio on *Power Rangers*.



Luonnoksia gladiaattoreiden asukokonaisuuksista.

Kilpailijoille suunnittelimme lavastajan kanssa Kempin kisojen värimaailmasta poikkeavat värit, jotka olivat oranssi ja vihreä. Asuissa oli samanlaista haalariestetiikka kuin gladiaattoreilla, mutta paljon yksinkertaistettumpana.

#### 4.7. Työskentely ja harjoitukset

Harjoittelumetodimme oli se, että käytännössä jokainen harjoituskerta esiintyjien kanssa oli läpimeno. Valitsin tällaisen työskentelytavan tietoisesti, sillä muutamissa produktionissa, joissa olen ollut mukana, on ollut tapana rakentaa esitystä niin, että kohtaukset harjoitellaan yksi kerrallaan, jonka jälkeen ne lätkäistään kasaan, josta sitten muodostuu esityskokonaisuus. On tietenkin helpompi hallita isoja kokonaisuuksia, kun paloittelee niitä osiin, mutta itse koen usein tällaisen työskentelytavan ongelmalliseksi. On tyypillistä, että puolet harjoituskaudesta menee kahden ensimmäisen kohtauksen hieromiseen, vaikka kohtauksia olisi vielä kymmenen jäljellä.

Kokemukseni mukaan se, että lähdetään räppimään suoraan koko esitystä läpi, vaikka se olisi kuinka kesken, on auttanut hahmottamaan jo varhaisessa vaiheessa, millainen esityskokonaisuudesta voisi tulla ja mitkä ovat sen isoimmat kysymyskohdat. Varsinkin suunnittelijan kannalta vaihdot, eli liukumat eri kohtausten välissä, ovat erittäin kriittisiä, ja on tyypillistä, että niihin kiinnitetään yleensä huomiota liian myöhään. Kaiken tämän takia halusin alusta asti tehdä kokonaisuuksia ja läpimenoja.

*Kempin kisojen* maailma ja henki alkoivat herätä eloon toden teolla vasta läpimenoissa. Esiintyjien keskinäinen dynamiikka hioutui ja tietynlainen esittämisen tyyli ja -muoto löytyivät läpimenojen myötä. Juontajaa esittänyt Juho Keränen löysi improvisaationsa kautta aivan uskomattomia tasoja esitykseen. Materiaali, jota Keränen tuotti improvisoidessaan, oli jotain sellaista, jota olisi ollut hyvin vaikea kirjoittaa etukäteen.

Näyttelijäntyö *Kempin kisoissa* perustui tietynlaiselle hallitulle epävarmuudelle, joka toi esityksiin yllätyksellisyyttä. Tilanteiden ja tekstin improvisaatiovara toi kisoihin rentoutta ja vilpittömyyttä. Jos esityksessä olisi ollut enemmän kirjoitettuja repliikkejä, olisimme joutuneet harjoittelemaan huomattavasti enemmän, jotta olisimme päässeet samalle rentouden ja yllätyksellisyyden tasolle, jossa jo olimme. Lyhyen harjoitusaikataulun vuoksi esitys hioutui vielä esityskauden aikana. Kokeilimme riskillä suoraan esityksissä jotain muutoksia ja esimerkiksi näyttelijöiden tarjouksia.

Jos olisimme esittäneet esitystä pidempään, olisi täytynyt keksiä vaihtuvia pelejä, yllätysesintyjä tai jotain muuta, mikä olisi pitänyt kisojen luovaa kaaosta yllä. Kisojen energiataso oli lähes aina hyvin tasapainossa, mutta huomasimme varsinkin eräässä esityksessä, jossa kokeilimme toiselle gladiaattorille erilaista esiintymisen tasoa, että herkkä tasapaino järkkyy helposti. Itseäni kiinnostaisi puhua näyttelijäntyöstä enemmänkin, mutta joudun rajaamisen takia jättämään asian lyhyeksi. Kabukimestari Yoshi Oidan (synt. 1933) sanat näyttelijän energiasta kuvaavat hyvin myös omia havaintojani näyttelijäntyöstä *Kempin kisoissa*, joita en ole osannut sanallistaa: *”Näyttelijän ongelma on miten saada ”läsnäolonsa” säilymään yleisön edessä. Vaikkei osaisikaan pukea sitä sanoiksi, yleisö vaistoaa esittäjän energian, ja se on sille teatterin yksi tärkein mielihyvää. Kaikki mikä edistää energiaasi edistää näyttelemistäsi.”* (Oida 2004, 56).



Juontaja Giovanni Gomitolo (Juho Keränen) saapuu areenalle. Kuva: Sanni Siira.

## 4.8. Pelit ja hahmot

Jotta lukija saisi paremman kuvan esityksen luonteesta ja esiintyjistä, kuvaan lyhyesti Kempin kisojen viittä vakiopeliä. Kisojen rakenne oli aina samanlainen, paitsi finaalissa oli kuudes, ”Tuhon torni” -niminen ekstrapeli.

Esityksen hahmot olivat:

Juontaja: Giovanni Gomitolino

Gladiaattori ”Sysmän Paha Karitsa”

Gladiaattori ”Marko”

Gekko

Kuoleman Areenan Vartija

Leissibotti

Kemppi



Laulu- ja tanssinumero. Kuva: Sanni Siira

### 4.8.1. Peli 1 - Temppelein pöytä

Idea oli vetää pöytäliina pystyssä olevien Kempin Cola -tölkkien alta kaatamatta niitä. Kierroksia oli yhteensä kolme ja jokaisella kierroksella lisättiin yksi tölkki edellisen tölkin päälle. Peli oli idealtaan todella hölmö, mutta tarkoituksena oli tehdä pienestä ja yksinkertaisesta pelistä isompaa ja jännittävämpää, kuin se oikeasti oli. Peli sisälsi armotonta tuotesijoittelua ja mainostusta. Kolauutuuksia Original Kempin Colan lisäksi oli mm. Kempin Cola Slim ja Kempin Cola Deluxe.



Temppelein pöytä ja koekilpailija Jussi-Petteri Peräinen. Kuva: Sanni Siira.

#### 4.8.2. Peli 2 - Konstantinopolin ritsa

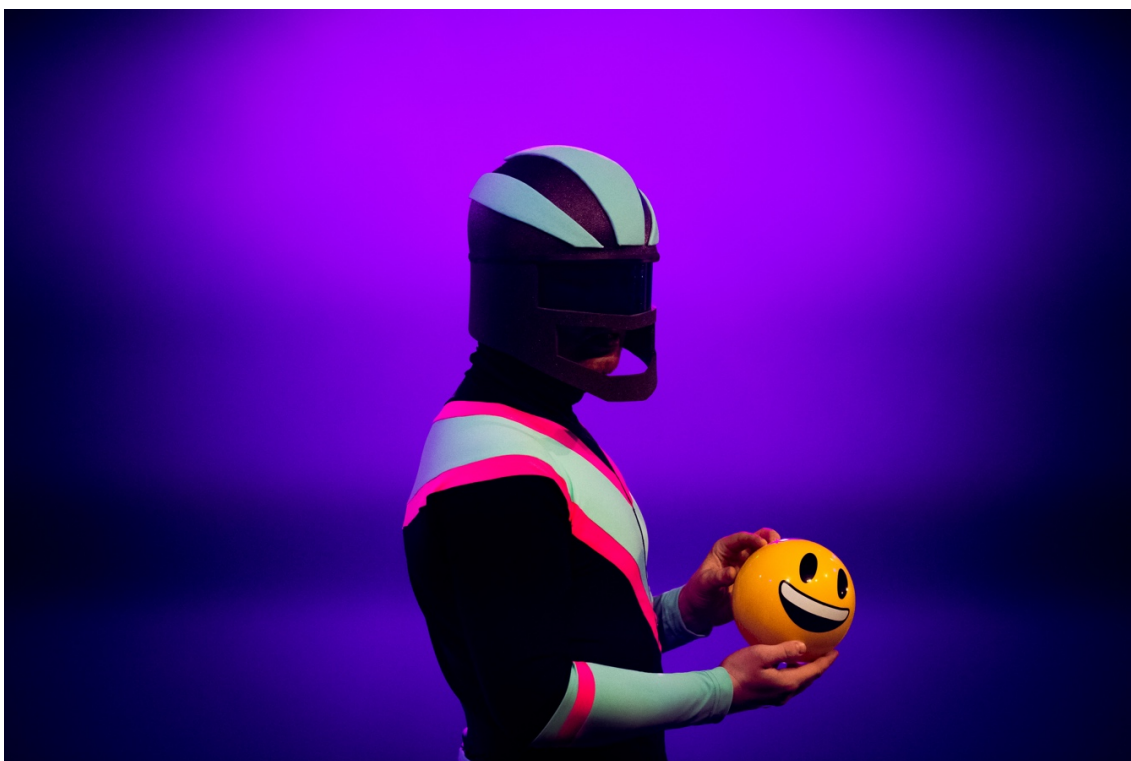
Lavalle tuotiin suurieleisesti jättimäinen ritsa, jolla oli tarkoitus ampua, vielä kilpailijoille ja katsojille tuntematonta ”kohdetta”, joka paljastui Gekoksi (Talvikki Eerola). Gekko asteli kisastudioon henkivartijan saattelemana. Pelin idea oli, että kun juontaja antoi merkin, kilpailijoiden oli yritettävä osua ritsalla Gekkoon. Gekkoa suojeli henkivartija Gladiaattori Marko, joka suojasi Gekkoa hyppäämällä ammuksen eteen. Ammukset olivat pelin nimen mukaisesti Konstantinopolin piirityksessä käytettyjä ihmisten irti leikattuja päitä eli käytännössä emoji-palloja. Twistinä oli se, että Gekko lauloi livenä ampumisen ajan herkkää balladia. Tarkoituksena oli kohottaa yleisön ja kilpailijoiden sympatiaa Gekkoa kohtaan. Tavoitteena oli, että yleisöstä tuntuisi suorastaan pahalta, kun Gekkoa ammutaan.



Konstantinopolin ritsa. Kuva: Sanni Siira.



Henkivartija gladiaattori Marko (Sami Ahonen) yrittää suojata Gekkoa (Talvikki Eerola) ammuksilta. Kuva: Sanni Siira.



Gladiaattori Sysmän Paha Karitsa (Karlo Haapiainen). Kuva: Sanni Siira.

### 4.8.3. Peli 3 - Ananaspeli

Ananaspeli oli bonuspeli, joka alkoi kuulutuksella: ”Ananakset nyt tarjouksessa!” Pelissä kilpailijat yrittivät vuorotellen napata ostoskärryillä mahdollisimman monta katosta putoavaa ananasta. Putoamispisteitä oli neljä ja kilpailija pystyi päättelemään ananaksen putoamiskohdan valon ja äänimerkkien perusteella (neljässä kohtaa, joista ananaksia pudotettiin, oli kaiutin).



Ananaspeli ja koekilpailija Jaakko Sirainen. Kuva: Sanni Siira.

#### 4.8.4. Peli 4 - Kuoleman areena

”Areena” pelin nimessä viittaa Beigoma-areenaan. Ennen peliä Kuoleman temppelin vartija esitti rituaalisen taistelukoreografian. Beigoma oli teknisesti kaikkein haastavin peli, sillä hyrrän ympäri täytyi pyörittää narun pätkä, jonka avulla hyrrä saadaan pyörimään heitettäessä se areenalle. Areena oli todella pieni suhteessa isoon teatterisaliin ja peli suoritettiin kaiken lisäksi kaukana katsomosta. Jotta katsojat näkivät hyrrien taistelun, käytössämme oli kamera, joka kuvasi Beigoma-areenaa suoraan ylhäältä päin ja jonka kuva heijastettiin tilan päädyssä olevaan pintaan.



Kuoleman temppelin vartija (Jaakko Hutchings). Kuva: Sanni Siira.



Beigoma-arena. Kuva: Sanni Siira.

#### 4.8.5. Peli 5 - Kempin visat

Esityksen viimeisessä pelissä kilpailijoiden täytyi kohdata Kemppeä ja vastata hänen esittämiinsä kysymyksiin.



Kemppi kysyy visaisia kysymyksiä kilpailijalta. Kuva: Sanni Siira.

#### 4.8.6. Ekstrapeli – Tuhon torni

Tuhon torni oli ainoastaan finaalissa ollut peli, jossa piti kasata torni kolatölkeistä, samalla kun purkupallo kaatoi niitä.



Kuvakaappaus tuhon Tornista.

#### 4.8.7. Wushu (Wǔ = 武, shù = 术)

Halusin jo ennakkosuunnitteluvaiheessa kisoihin väliaikaohjelmanumeroita, mutta hylkäsin ajatuksen niistä jossain kohtaa. Olen ollut muutaman produktion verran tekemisissä Peking-oopperan kanssa, ja sen maailma ja estetiikka ovat kiehtovia. Sen enempää estetiikkaan menemättä, halusin kisoihin ohjelmanumeron, jossa olisi hyödynnetty kyseistä estetiikkaa. Tutustuin eräässä Peking-ooppera produktiossa, jossa olin valosuunnittelijana, mukana olleeseen Jaakko Hutchingsiin, joka on perehtynyt erilaisiin taistelulajeihin. Yksi näistä oli wushu, joka tarkoittaa Suomen Wushu Kungfu Seuran mukaan kaikkia kiinalaista alkuperää olevia taistelulajeja. Wushu on kattotermi esimerkiksi kungfulle ja taijille.

Kokeilimme Teatterisalissa erilaisia mahdollisia versioita koreografiasta, myös erilaisten aseiden, kuten miekan kanssa. Päädyimme siihen, että Hutchings tekisi koreografian ilman aseita. Taistelurituuaali toi esitykseen juuri sellaista yllätyksellisyyttä ja taitoa, joita olin kisoihin kaivannut. Vaikka koreografia ei ollut suoranaista Peking-oopperaa, estetiikkaan oli kuitenkin löyhiä viittauksia asun ja vahvan maskin kautta.



Jaakko Hutchings. Kuva: Sanna Siira.

#### 4.8.8. Leissibotti



Leissibotti tuodaan lavalle. Kuva: Sanni Siira.

Leissibotti tuotiin lavalle ennen viimeistä peliä, ”Kempin visoja”, ja botin idea oli, että se manasi itse Kempin esille. Äänisuunnittelija Nicolas ”Leissi” Rehnin piti alun perin olla esityksessä house-muusikkona, mutta päällekkäisyyksien takia hän ei olisi päässyt esityksiin. Mietimme jossain vaiheessa, että Leissi olisi korvattu digitaalisesti esimerkiksi hologrammina, mutta nämä suunnitelmat osoittautuivat liian kunnianhimoisiksi. Lopputulos oli Rasinkankaan suunnittelema puumainen haarautuva metallirunko, josta roikkui useita näyttömonitoreja ketjujen varassa. Jokaisesta monitorista tuli videokuvaa Leissin eri ruumiinosista soittamassa manauskappaletta, joka oli kuvattu etukäteen. Botissa oli langaton kaiutin, josta Leissin manausriimit kuuluivat.



Gladiaattori Marko yrittää pitää Leissibottia aloillaan. Kuva: Sanni Siira.

#### 4.8.9. Palkinto

Pelien välissä oli aina pisteidenlasku ja pisteitä sai luonnollisesti Kempin Colina ja ananaksina. Lopullinen voittaja oli se, jolle oli kerääntynyt korkeampi pino kolia ja ananaksia. Voittajan selvityksessä kaksi konfettikonetta ampui silppua tilaan ja musiikki alkoi pauhaamaan juhlallisesti. Taiteellisessa mielessä olisi ollut mielenkiintoista, jos kisoista olisi saanut rahapalkinnon. Mietin, että finaalin voittaja olisi saanut esimerkiksi tuhat euroa. Kuinka tämä olisi vaikuttanut kilpailijoihin ja esityksen luonteeseen, jää toistaiseksi mysteeriksi.

Voittajan selvittyä, katosta laskeutui kaksi salkkua, joista voittaja sai valita toisen avattavaksi. Laukkujen sisällä oli erilaisia palkintoja. Tyypillisimmät palkinnot olivat Kempin kisat - hikipanta, rannepanta tai Kempin Cola - tarrat.



Palkintosalkku. Kuva: Sanni Siira.

## 5. ÄÄNISUUNNITTELU

Kempin kisoissa äänisuunnittelijan rooli oli vain yksi monista rooleistani, joten en pääpainoisesti ehtinyt syventyä esityksen äänisuunnittelun tekemiseen haluamallani intensiteetillä. Toisaalta esityksen luonteeseen kuului keskeneräisyyden estetiikka. Käyn tässä luvussa läpi lähtökohtiani Kempin kisojen äänisuunnittelun tekemiseen ja aavaan yleisesti omaa tekijyyttäni ja ajattelua äänisuunnittelijana.

Opinnäytteeni alussa pohdin hieman mitä äänisuunnittelijuus tarkoittaa esityksituotiossa. Toinen kysymys on, mikä kaikki luetaan äänisuunnitteluksi ja mikä ei? Kuten monella muulla äänisuunnittelijalla, itselläni on vahva musiikkitausta, vaikka en ole kuitenkaan ammattimuusikko. Ennen äänisuunnitteluiden tekemistä, suhteeni teatterin tekemiseen on ollut se, että olen ollut lähinnä muusikkona teatterilavalla.

Olen ollut aina kiinnostunut musiikista, mutta myös äänestä. En koe, että hain äänisuunnittelijaksi sen takia, jotta voisin laajentaa muusikkouttani, vaan kyse on erilaisen ilmaisutavan löytämisestä, joka on tasa-arvossa muusikkouden kanssa. Minun on välillä vaikea erottaa toisistaan äänisuunnittelua ja musiikin säveltämistä, ja en tiedä onko se edes tarpeellista. Itselläni ei ole tiettyä linjaa, millaista äänisuunnittelua yleensä teen ja olen aina kiinnostunut kokeilemaan uusia asioita. Tietenkin joku ulkoapäin näkevä saattaa tunnistaa maneerini ja tyylilliset keinoni. Joka tapauksessa olen viime aikoina päättänyt tekemään usein musiikkia esityksiin, kuten *Kempin kisoihin*, mutta nyt selvästi kaipaen, että pääsisin tekemään produktioita, joissa pääsisin syventymään pelkästään äänellisiin maailmoihin.

Suhtautumiseni valmiin musiikin käyttöön esityksissä, ellei se ole todella hyvin perusteltu, on ollut aina kielteinen. Tästä aiheesta voisi kirjoittaa toisen opinnäytetyön, mutta sanon sen verran, että valmis musiikki rikkoo helposti hauraan maailman, joka on rakennettu työryhmän kanssa. Se ei ole tavallaan syntynyt tiettyyn maailmaan, vaan maailma joutuu sopeutumaan ulkopuolelta tuotuun elementtiin ja näin myös menetetään sitä teatterille ominaista ainutlaatuisuutta, josta myös Grotowski puhui.

Koulun pääsykokeista lähtien, minulla on ollut melkein pä huono omatunto, jos olen tehnyt ja säveltänyt musiikkia esityksiin. Se johtuu osittain kommentista, jonka sain pääsykokeissa, joka liittyi siihen, että ajattelin ääntä liikaa musiikin kautta. Hetken aikaa tuntui, että musiikin tekeminen ei ole oikeaa äänisuunnittelua. Nykyään en ehkä yritäkään kategorisoida itseäni mihinkään tiettyyn lokeroon, vaan ajattelen itseäni tekijänä, joka osaa tehdä erilaisia asioita, kuten äänisuunnittelua ja musiikkia. Jokaiseen produktion pitää sopeutua teoksen ehdoilla ja tarkastella mitkä asiat ovat kokonaiskuvan kannalta parhaita ratkaisuja.

Ironista on, että *Kempin kisat* oli ehkä ensimmäinen esitys, johon äänisuunnittelijana suostuin ottamaan valmiin kappaleen. Sovitin ja äänitin sen Gekon esittäjän Talvikki Eerolan (koskettimet) kanssa. Kyseessä oli Eric Carmenin *All by Myself* (1976), josta Céline Dion esitti tunnetun version vuonna 1996. Kappaleessa on paljon kerroksia ja yksi tärkeimmistä on se, että se perustuu Sergei Rachmaninoffin (1873) sävellykseen (pianokonsertto nro 2 C-molli, Op. 18 II *Adagio sostenuto*). Eric Carmen on lainannut kappaleeseen elementtejä myös muista projekteistaan, enkä tiedä onko Carmen nero vai roisto. Joka tapauksessa, edellinen kuvaus osoittaa kuinka paljon merkityksiä ulkoapäin tuotu kappale voi sisältää.

Kappaletta käytettiin Kempin kisoissa Gekon ampumispelin aikana ja Eerola lauloi sen livenä. Miten sitten tässä tapauksessa perustelen valmiin kappaleen käyttöä? Alun perin kappale piti säveltää itse, mutta ajallisten syiden takia päädyimme Eerolan kanssa valmiiseen kappaleeseen. Sävellykseen ja sanoituksiin puuttumatta *All by Myself* on itselleni viittaus 90-lukuun nimenomaan soundillisesti, josta vastuussa on tuottaja David Foster. Henkilökohtaisesti en muista noteeranneeni kappaletta 90-luvulla, esimerkiksi ala-asteen diskoissa, mutta monella on varmasti jonkinlainen tunneside kyseiseen kappaleeseen ja se tuo itsellenikin vahvasti tietyn aikakauden mieleen.

Eli perustelen kappaleen käyttöä henkilökohtaisilla syillä ja mieltymyksillä, jotka eivät välttämättä aukea muille? Olen kuullut muilta suunnittelijoilta ja olen myös itse törmännyt siihen, että produktion ohjaajalla voi olla fiksaatio johonkin tiettyyn musiikkikappaleeseen, jota hän on käyttänyt esimerkiksi omassa luomisprosessissaan ja hän haluaa, että kappaletta käytetään harjoituksissa ja lopullisessa esityksessä. Tämä on

juuri, kuten aikaisemmin kuvailin, ongelmallista siinä mielessä, että kappale ei ole yhteisen luomisprossin tulos, vaan kaiken muun täytyy sovittautua sen ympärille.

Omaksi puolustukseksi voin sanoa, että *All by Myself* ei ollut oma valintani kisoihin ja näyttelijä pystyi tukeutumaan kappaleeseen ja välittämään sen kautta haluttua tunnelmaa kohtaukseen, joten miksi olisin kieltänyt sen? Ylipäätään yksi syy miksi *Kempin kisat* onnistuivat mielestäni hyvin, oli se, että jokainen työryhmän jäsen pääsi toteuttamaan omia kiinnostuksen kohteitaan ja tuoda omia näkemyksiään näyttämölle.

Kasatessani vielä työryhmää, ajatuksena oli, että esityksen musiikista vastaisi erillinen suunnittelija ja itse keskittyisin lähinnä äänisuunnitteluun. Tämä toteutui onneksi edes osittain, sillä kaksi vuosikurssilaistani äänisuunnittelijaa, Markus Tapio ja Nicolas Rehn, sävelsivät ja toteuttivat itsenäisesti muutaman kappaleen, joita hyödynnettiin omien sävellyksieni lisäksi esityksessä.

Oli avaavaa keskustella kahden äänisuunnittelijan ja musiikintekijän kanssa, millaisia heidän tekemistään kappaleistansa pitäisi ja voisi tulla. Vaikka meillä oli yhteinen kieli ja termistö, silti lopputuloksista tuli aivan erilaisia kuin olin kuvitellut, mutta ehdottoman positiivisessa mielessä. Verbaalinen äänen tai musiikin kuvailu on aina haastavaa ja vaikka tekijät luulevat puhuvansa samasta asiasta, totuus on kuitenkin toinen.

## 5.1. Työkalujen rajaaminen

Jo ennen *Kempin kisojen* prosessin alkua, minua kiinnosti 80- ja 90-luvun digitaaliset syntetisaattorit. Kiinnostus niitä kohtaa perustuu osittain menneen aikakauden musiikin soundi- eli äänimaailmojen synnyttämiin tunnereaktioihin itsessäni, toisin sanoen voidaan puhua nostalgiasta. Toinen syy on se, että minua on aina kiehtonut historia ja se, miten ihmiset ovat joutuneet toimimaan tiettyssä ajassa. Itse elän nyt ajassa, jossa lähes kuka tahansa voi tehdä kannettavalla tietokoneella sellaisia asioita, joista ei edes osattu haaveilla, sanotaan nyt esimerkiksi 80-luvulla.

Äänisuunnittelijana tärkein työkalu itselleni on ehdottomasti kannettava tietokone ja siinä pyörivä Ableton Live. Sen enempää ohjelmaa esittelemättä voidaan sanoa, että se tarjoaa lähes rajattomat mahdollisuudet luoda erilaisia soundeja, niin äänisuunnittelun kuin musiikin näkökulmasta. Kun Ableton Liveen yhdistää vielä Cycling'74:n luoman Max-ohjelman, voi käyttäjä koodata juuri omaan käyttötarkoitukseen sopivia työkaluja.

Lähes rajattomat mahdollisuudet voivat kuitenkin surkuhupaisasti rajoittaa luovuutta. Ableton Live on itselleni lähes korvaamaton ohjelma, mutta sen tarjoamien laajojen mahdollisuuksien takia, voi joutua tilanteeseen, jossa ei osaa enää päättää mihin suuntaan lähtisi. Tällaisissa tilanteissa asioiden rajaaminen voi auttaa eteenpäin pääsemisessä, mutta vaikka rajauksen tekisi ohjelman sisällä, lukemattomat mahdollisuudet ovat kuitenkin vaanimassa muutaman klikkauksen päässä. Tässä mielessä rajoittuneempi laite, kuten vanha syntetisaattori, voi olla luomisen kannalta välillä virkistävä vaihtoehto.

*Kempin kisojen* äänimaailma oli musiikkipainotteinen ja vaikutteita tuli paljon 80-luvun japanilaisesta City Popista. Ensimmäinen sävellys produktion liittyen oli *Gekkopelin* pelimusiikki, jonka toteutin Yamahan DX7:llä kokonaan rumpuja lukuun ottamatta (joitain rumpusoundeja oli myös DX7:stä). Kappaleen tekeminen oli itselleni todellinen ensikosketus kyseisen syntetisaattorin kanssa ja tykästyin siihen heti. DX7:n käyttö oli itselleni inspiroiva taiteellinen rajaus, johon viittasin aikaisemmin. Jotta sain syntetisaattorista haluamiani soundeja, täytyi sen eteen nähdä vaivaa - manuaalia piti selata moneen otteeseen ja taistella hankalan käyttöliittymän kanssa. Lopulta oli kuitenkin palkitsevaa, kun opin käyttämään ja ymmärtämään laitetta. Nykyään on onneksi olemassa editoreita, kuten Patch Base, joilla pystyy muokkaamaan vanhojen syntetisaattoreiden asetuksia ja soundeja järkevän käyttöliittymän avulla.

Pelkkien musiikillisten soundien lisäksi DX7:llä pystyy luomaan atmosfäärejä ja ääniefektejä, joita käytinkin *Gekkopelissä* ja *Kempin kisoissa*. Operaattoreita muokkaamalla syntetisaattorilla voi teoriassa mallintaa lähes mitä tahansa ääntä.

Koska itse en ole kosketinsoittaja ja kitara on pääinstrumenttini, ohjasin DX7:ää suurimmaksi osin Ableton Liven sekvensserillä. Soitin toki itse joitain melodioita ja sointukuljetuksia koskettimilla, mutta vaikeimmat kuviot, kuten nopeat bassokuviot

ohjelmoin etukäteen. Lähetin tietokoneelta MIDI-signaalia Liven kautta DX7:ään ja DX7:n audioulostulon kautta otin signaalin takaisin ohjelmaan, jonka äänitin. Tämä oli myös hyvällä tavalla rajoittava tekijä kappaleiden rakentamisessa, sillä jos halusi esimerkiksi muutoksen johonkin kohtaan melodiaan, pelkkä MIDI-arvojen muokkaaminen ei riittänyt ohjelman sisällä, vaan kyseinen kohta piti myös äänittää uudelleen. Jos minulla olisi ollut käytössä enemmän syntetisaattoreita tai jos DX7:stä olisi ollut kahdeksan yksikön rakkiversio TX816, olisin voinut luoda moniraitaisen kappaleen ilman, että joka raidan joutuisi äänittämään kerrallaan.

On huvittavaa, että valitsin tällaisen työskentelytavan, koska nykypäivä kaiken pystyisi tekemään niin paljon helpommin ja nopeammin joustavien ääniohjelmien avulla. Toisaalta äänitin materiaalin sentään kovalevyille, enkä esimerkiksi nauhalle, jota olisi editoidessaan joutunut fyysisesti leikkaamaan ja liimaamaan. Tämä tekemisen tapa tuntui raikkaalta ja kiehtovalta, kun kaikki ei ole saatavissa heti muutamalla klikkauksella.

## 6. KAPITALISMI

Olen maininnut kapitalismin useaan otteeseen, joten on syytä tarkentaa mitä se oikeastaan tarkoittaa, ja mitä se tarkoittaa minulle taiteilijana. Määritelmänä kapitalismi voi tarkoittaa monia asioita, mutta nykypäivänä se usein yhdistetään häikäilemättömään varallisuuden tavoitteluun, yksityisomistukselle, kuluttamiselle ja luonnonvarojen tuhlaamiselle.

Kapitalismia ei voi kuitenkaan selittää näin yksioikoisesti, eikä sitä voi tiivistää yhteen lauseeseen. Saksalaisen historioitsijan Jurgen Kockan (synt. 1941) mukaan kapitalismin käsitteellä on laaja sisältö, jota on vaikea rajata ja termi on osittain luotu kritiikin välineeksi. Kockan ehdottaa, että kapitalismin käsitteen sijasta voisi puhua markkinataloudesta. Eri muodoissaan kapitalismia on ollut olemassa jo varhain ihmiskunnan historiassa, mutta nimisana kapitalismi tuli yleiseen käyttöön Ranskaan, Saksaan ja Englantiin vasta noin 1800-luvun puolenvälin jälkeen. (Kocka 2016, 7, 9.)

Kapitalismin pääpiirteitä ovat yksityisomistus, päätöksenteon hajauttaminen ja säästöjen ja tuottojen investoiminen, jotta hyöty tulevaisuudessa olisi mahdollisimman suuri. Pääoma liittyy vahvasti työnantajien ja työntekijöiden suhteisiin ja niillä on merkityksiä yhteiskunnallisella tasolla, kuten Jurgen Kockan sanoo: *”Suhde työn ja pääoman, työntekijöiden ja työnantajien välillä on markkinaperiaatteita noudattava vaihtosuhde. Toisaalta se on epäsuhtainen valtasuhde, millä on monia yhteiskunnallisia edellytyksiä ja seuraamuksia.”* (Kocka 2016, 25.)

Kapitalismi ei ole absoluuttinen paha eikä hyvä, mutta se on esimerkiksi mahdollistanut ihmiskunnan nopean kehityksen. Kapitalismin haittapuolia on, miten esimerkiksi pääomaa kasataan muiden kustannuksella, kuten orjuuden avulla. En väitä, että kapitalismi olisi hyvä tai huono, mutta se on vaikuttanut ajatusmaailmani, koska olen kasvanut kapitalistisessa yhteiskunnassa. Kapitalismi vaikuttaa siis siihen minkälaista taidetta teen. Kun puhutaan markkinataloudesta, voidaan puhua myös suurista korporatioista ja brändäämisestä. Taiteen tekemiseen liittyy itsensä ja teostensa myyminen ja brändääminen ja niihin liittyvät omanlaisensa lainalaisuudet, mutta poikkeavatko ne jotenkin muiden alojen toiminnasta?

*Kempin kisat* sisälsi brändäämistä monella eri tasolla. Koko esityskonsepti oli brändätty ja asioita esityksen sisällä oli brändätty, kuten Kempin Cola. Mutta brändäsimmekö myös itsemme? Tuotteistaminen on yksi kapitalismin kulmakivistä, mutta kuinka paljon taiteilija saa myydä itseään ja kuinka pitkälle hänen taidettaan voi tuotteistaa ja missä menee raja, milloin taide muuttuu tuotteeksi? Tähän liittyy myös aiemmin avaamani näkökulma henkilökohtaisuudesta ja siitä, miten taiteilijana myymme itseämme ja tarinoitamme.

Miten teatteriesityksen *arvoa* mitataan? Silloin täytyy kysyä, millainen on kiinnostava teatteriesitys ja kuinka esityksen menestys mitataan? Onko kyse taiteellisen sisällön laadusta, suurista katsojamääristä vai lipputuloista? Jos pohtii kuinka lähtisi toteuttamaan kiinnostavan, mutta myös suuren yleisön tavoittavan esityksen, niin mitä ominaisuuksia tällaisella esityksellä pitäisi olla? Kantaaottavuus ja ajankohtaisuus katsotaan yleensä jonkinlaiseksi hyveeksi taiteessa. Kun esitys peilaa todellisuutemme epäkohtia ja vääryyksiä, se voi tehdä ainakin hetkellisen vaikutuksen katsojassa. Jotta esitys olisi kiinnostava, sen täytyy siis ottaa kantaa yhteiskunnallisiin ongelmiin ja näin taide voi muuttaa ihmisten toiminta- tai ajattelutapoja?

Näitä asioita kohti pyrkiessä taiteilijan vapaus tavallaan vääristyy. Lähtökohdat taiteen tekemiselle tulevat jostain ulkopuolelta muiden sanelemana. Apurahahakemus on tulevan tai olemassa olevan teoksen myyntipuhe, ja jotta hakemus voisi mennä läpi, täytyy sen olla ymmärrettävä, erityinen ja perustella, miksi juuri kyseinen teos on laadultaan sellainen, jotta se ansaitsisi saada rahaa ja tukea.

Anna Tuori ja Aleks Salusjärvi kirjoittavat esseessään *Aikamme estetiikka: kapitalistinen realismi* muun muassa taiteen perustelemisesta eli brändäämisestä. He kirjoittavat siitä, kuinka taiteilija joutuu valitsemaan sellaisen aiheen, jolla on juuri sillä hetkellä paljon media-arvoa. Tuori ja Salusjärvi avaavat kritisoivasti sitä, miten kantaaottavuus katsotaan hyveeksi ja viittaaminen ajankohtaiseen uutisaiheeseen tai konfliktiin riittävät esityksen sisällöksi.

*Käytännössä taiteen vaikuttavuuden perusteleminen ja myyminen ohjaa siihen, että taiteilija valitsee jonkin tunnistettavan aiheen, jolla on julkisuudessa huomioarvoa. Tällöin hän voi sanoa ottavansa kantaa. Kuvataiteen lisäksi vaatimukseen taiteen kantaaottavuudesta törmää myös kirjallisuus-, teatteri- ja tanssikeskusteluissa. Taustalla on ajatus oikeanlaisesta kantaaottavuudesta: Hyvän puolesta paha vastaan. Sisällöksi riittää viittaus ajankohtaiseen konfliktiin tai muuhun uutisaiheeseen. (Tuori, Salusjärvi, Nuori Voima 7.11.2017.)*

Tuori ja Salusjärvi kääntävät sosialistisen realismin meidän aikaamme kapitalistiseksi realismiksi. Sosialistisen realismin tarkoituksena oli ja on ajaa kommunismin aatetta taiteen keinoin. Neuvostoliittolainen maalaustaide kuvasi usein työtä tekeviä ihmisiä nostaten työläisen puolueen aatteen symboliksi ja yhteiskunnan sankariksi.

Kapitalistisella realismilla Tuori ja Salusjärvi tarkoittavat oman tulkintani mukaan sitä, että kun taidetta aletaan arvottamaan sen mukaan, kuinka paljon se tuo hyvinvointia yhteiskunnalle, näennäisestä hyvinvoinnin välittämisestä tulee itseisarvo taiteen tekemiselle. Jotta taiteilija saa rahaa, hänen täytyy valita *tärkeä* ja yhteiskuntaa *parantava* aihe, jotta rahoittajat lähtevät tukemaan taiteilijaa. Tämä taas luo kilpailua taiteilijoiden kesken, jolloin taide muuttuu kaupalliseksi taiteeksi.

*Kempin kisoissa* kapitalismi ilmentyi selkeästi tietoisien brändäämisen ja koko esityksen kilpailuasetelman kautta. Sen lisäksi esityksen maailma katsoi haikeasti menneitä hyviä kapitalistisia aikoja, jolloin näköpiirissä oli vielä hyvinvointi ja loputon materialistinen yltäkylläisyys.

## 7. LOPPUSANAT

Lähdin tekemään tätä kirjallista opinnäytettäni ajatuksella, että avaan suunnittelijälähtöisen teoksen *Kempin kisat* tekoprosessia ja sen lopputuloksen, sillä teos oli itselleni tärkeä ja sen tekemiseen uhrautui yli puoli vuotta. Tätä tietä kulkiessani kuitenkin huomasin, että eteeni avautui paljon suurempi maailma, kuin olin osannut kuvitella. Kisojen tekeminen, suunnittelutyö, taiteellinen työskentely ja nyt tästä kaikesta kirjoittaminen nostikin esiin ajatuksia ja näkökulmia liittyen omaan osaani taiteilijana kapitalistisessa yhteiskunnassa.

Kirjoitin opinnäytteeni alussa, että lähdimme tekemään *Kempin kisoja*, koska halusimme tehdä teoksen, joka ei olisi vakavaa taidetta, eikä välttämättä tarkoittaisi mitään. Mutta ehkä jo *Kempin kisojen* ennakkosuunnitteluvaiheesta lähtien olen alitajuisesti tiennyt mitä haluan vastustaa ja alkanut käsittelemään sitä. Nyt näen selkeämmin, että kyseessä ovat olleet ainakin kapitalistisen realismin ja henkilökohtaisuuden vastustaminen ja näiden tietoinen kommentointi. Samaan aikaan mietin, että *Kempin kisoissa* oli myös kyse niin yksinkertaisesta asiasta, kuin *l'art pour l'art*, taidetta taiteen vuoksi.

Teos oli suunnittelijälähtöinen, mutta se oli oikeastaan laajemmin ajatellen toissijaista. Olennaista oli työryhmämme dynamiikka, paneutuneisuus ja intohimot edellä kulkeva taiteellinen työskentely. Esityksen myötä minulle tärkeimpänä korostui se, että työkentällä ymmärtäisimme ja kunnioittaisimme toisiamme taiteen tekijöinä, ja ettemme toimisi toisiamme vastaan.

*Kempin kisojen* tekeminen herätti enemmän kysymyksiä kuin antoi vastauksia, vaikka mitään kysymyksiä ei edes pitänyt olla. Koko prosessin myötä nousi myös kysymykset äänisuunnittelijan vallasta, vastuusta ja mahdollisuuksista yksin ja työryhmissä, henkilökohtaisuudesta, sekä uskallusta rajoittavista ja mahdollistavista tekijöistä. Alun tavoite siitä, että mitään merkityksiä ei syntyisi, vapautti ja mahdollisti monimerkityksellisyyden syntymisen. Kuten johdannossa kirjoitin, huijaamalla itseään olemaan sanomatta asioita, pääsee ehkä vieläkin syvemmälle asioiden ydintä.

## 8. EPILOGI

Istun saunatuovassa ja kuuntelen takan typerää ulinaa. Kahvia on vielä jonkin verran. Kynsin ja hampain ei ollut hyvä, vaan kynsin hampain. Tuntuu, että yksikään pilkku ei ollut kohdallaan, eikä yhdestäkään ajatuksesta saanut kiinni. Saattaa johtua siitä, että alasteen opettajani sanoi, että minulla on luultavasti ADHD ja lukihäiriö. Ei näitä ole kuitenkaan koskaan virallisesti diagnosoitu. Typerä takka ulisee yhä. Viimeiset sanat pitäisi vielä keksiä kirjalliseen opinnäytetyöhön, eikä minulla ole mitään sanottavaa. Kempin kisat, Kempin kisat, Kempin kisat. En halua kuulla enää Kempin kisoista ja se typerä takka ulisee. Takan ääni pitäisi olla rauhoittava. Ei pitäisi olla liian kovat odotukset itsestään ja ei pitäisi luvata asioita, joita ei voi pitää. Kapitalismi, mitä siitä? Ei ole mitään muutakaan tarjolla. Idän ihmeet ovat kaukana ja kuitenkin niin lähellä. Tässä istun saunatuovassa ja yritän välttää kuvailemasta takan ulinaa ja kuinka auringonlaskun rajaa hienosti pieni ikkuna vai pitäisikö sanoa akkuna? Vältän näitä turhia kuvailuja auringonvalon laadusta ja saunatuovan tuoksusta ja jotain räsymatosta? Kempin kisojen jälkeen. Aika tyhjä olo. Toivottavasti tyhjyyden tunne tulee siitä, että kaikki on sanottu. Kisojen ensi-illasta on nyt jo vuosi. Eilen oli maailman teatteripäivä, niin kuin oli vuosi sitten kisojen ensi-illassa. En varsinkaan kuvaile noita koivuja tuossa, joihin auringonlaskun valo osuu hempeästi ja kuinka niiden takana taivas hohtaa sinisenä luoden upean kontrastin. Vuosi aikaa. Katsoin Ylen tekemän uutispätkän Kempin kisoista, enkä voi katsoa sitä vielääkään nauramatta. Pelillisyyttä halutaan muka laitosteattereihin! Eikä Kempin kisat käsitellyt pelillisyyttä, mutta olkoon. Niin, kisojen jälkeen. Opinko jotain? Seuraavassa produktiossa teen vain ja ainoastaan äänisuunnittelun, mutta luultavasti jo vuoden päästä olen toteuttamassa jotain suuruudenhullua projektia, eikä siinä mitään. Kisoja tehdessä ei tullut ajateltua kuin itse tekemistä ja toteuttamista, joten voisi sanoa, että työskentely tapahtui meditatiivisessa tilassa. Krishnamurti sanoi, että meditoimalla ei voi saavuttaa meditaatiota. Ehkä se on näin. Kun lakkaa tiedostamasta, ihminen kykenee vaikka mihin. Kisojen jälkeen. Ei ole mitään viisaita sanoja. Ei ole syvällisiä kysymyksiä. Mitä tarkoittaa taiteen syvälliset kysymykset? Meriaiheiset peilit ovat hassuja. Kultaisia ankkureita jne. Minkälainen olisi äänisuunnittelija-aiheinen peili? Ymmärsiköhän kukaan mitään kisoista? Ainakin Helavuori ymmärsi, harvinaisen fiksu katsoja, en ymmärrä miten. Eli voisi sanoa, jos kisojen suhteen olisi ollut jotain tavoitteita, että maaliin päästiin! En pääse vielääkään yli siitä uutispätkästä. Kisojen

jälkeen. Suuri työ ja kaikki oli ohi nopeasti. Niin sen ei tarvitsisi olla. Mitä järkeä tehdä produktiota puoli vuotta ja sitten esittää se kuusi kertaa ja sanoa, että se oli siinä. Kempin kisat! Kyllä tälle jatkoa vielä tulee. Pelillisuus ei hiivi teatteriin, vaan Kempin kisat hiipivät varsinkin laitosteattereihin. Luulisiko yleisö, että kyseessä on uusi pelillinen esitysmuoto, jossa pääsee näkemään suosikkijulkiksensa kisailemassa omaa naapuriaan vastaan? Kempin kisat! Loistavaa. Kisojen jälkeen. Istun vielä. Improvisaation kauttako asiat löytyvät? Yllätyksellisyyden taso. Mikä on mielenkiintoista? Murheenkryyni itse pelit. Olisiko niitä tarvinnut esitellä ollenkaan. Nyt haluaisin päästä vaan irti ja keskittyä seuraaviin projekteihin, käykö se?

**Lähteet:**

Grotowski, Jerzy 2006. Kohti köyhää teatteria. Suom. Martti Puukko. Helsinki: Like.

Kocka, Jürgen 2016. Kapitalismin lyhyt historia. Suom. Timo Soukola. Tallinna: Gaudeamus Oy.

Massey, Howard 1986. The Complete DX7. New York: Music Sales Corporation.

Nietzsche, Friedrich 2004. Iloinen tiede. Keuruu: Otavan kirjapaino Oy.

Oida, Yoshi 2004. Näkymätön näyttelijä. Suom. Lauri Sipari. Like.

Suomen Wushu Kungfu Seura: <http://swks.fi/> (Luettu 21.1.2020)

Tuori, Anna, Salusjärvi, Aleks 2017.” Aikamme estetiikka: kapitalistinen realismi.”  
*Nuori Voima* 11/2017. <https://nuorivoima.fi/lue/essee/aikamme-estetiikka-kapitalistinen-realismi> (Luettu 5.11.2019).

Muu ajatteluuni vaikuttanut kirjallisuus opinnäytettä tehdessäni:

Kunst, Bojana 2015. *Artis at Work, Proximity of Art and Capitalism*. UK: Zero Books.

Musashi, Miyamoto 2009. Maa, vesi, tuli, tuuli ja tyhjiys. Suom. Samppa Lahdenperä. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Liitteet (3 kpl):

Liite 1

Kilpailijoiden palautetta:

Palautetta sai antaa vapaamuotoisesti tai tukeutua lähettämiini kysymyksiin.

Kysymykset:

- Millainen Kempin kisat oli kokemuksena?
- Oliko jonkinlaisia ennakko-odotuksia?
- Ajattelitko olevasi osana teatteriesitystä vai osana game show'ta?
- Koitko olevasi kilpailijana yleisön edustaja, esiintyjä vai jotain muuta?
- Urheilukysymys: Mitkä olivat tunnelmat kisojen jälkeen?

Kilpailija 1:

*"Kempin kisat oli kokemuksena uniikin ilomielinen ja viihdyttävä versio Speden speleistä, jossa pelien välit soljuivat myös vauhdilla eteenpäin. Odotin ehkä helpompia pelejä ja esityksellisempää muotoa. Ajattelin olevani enemmänkin osana game showta. Koin olevani kilpailija. Oikein railakkaat, juhlimme suvereenia voittoani hyvässä seurassa huurteisia siemailten."*

Kilpailija 2:

*"Millainen Kempin kisat oli kokemuksena?"*

*Todella mielenkiintoinen ja hauska. Jännitystä helpotti esityksen huumoripitoisuus ja mukava työryhmä.*

*Oliko jonkinlaisia ennakko-odotuksia?"*

*Tiesin sen vaativan jonkin verran fyysistä kuntoa, joten varauduin lämmittelemällä juuri ennen esityksen alkua. Ennakkoon tiesin esityksessä olevan "absurdeja"*

*elementtejä kuten laulava gekko, jota hyppivät gladiaattorit suojelee. Pidän tällaisesta erikoisesta meiningistä.*

*Ajattelitko olevasi osana teatteriesitystä vai osana game show:ta?*

*Olo esityksessä oli erikoinen, esitys tuntui olevan jotain näiden kahden väliltä. En kuitenkaan yrittänyt oikeastaan esiintyä vaan olla oma itseni ja yritin kisata tosissani vaikken kovin kilpailuhenkinen olekaan, halusin voittaa.*

*Koitko olevasi kilpailijana yleisön edustaja, esiintyjä vai jotain muuta?*

*Ennen kaikkea yleisön edustaja kisaamassa. Jätin varsinaisen näyttelemisen sen osaaville.*

*Urheilukysymys: Mitkä olivat tunnelmat kisojen jälkeen?*

*Helpottuneen onnellinen! Olin iloinen ja kiitollinen, että sain osallistua näin mielenkiintoiseen produktion. Vaikkei voittoa tullutkaan =D*

*Kiitos siitä mahtavasta kokemuksesta! ”*

### **Kilpailija 3**

*”Hieno kokemus! Näyttelijänä oli vähän kummallinen väli-tila, kun oli yhtäkkiä näyttämöllä, mutta pyrki olemaan esiintymättä ja vain olemaan osa peliä, mutta toisaalta kyllähän game show kilpailijatkin jotenkin aina esiintyy. Tosi jännä kokemus kyllä tässä mielessä.*

*Ei mitään muuta kuin että hauskaa varmasti tulee, ja niin tuli!*

*Kyllä mä ehkä kuitenkin ajattelin että olen osa teatteriesitystä, jonka muoto on game show. Hiuksenhieno raja siinä kyllä, ja monta kertaa unohdin olevani osa teatteriesitystä ja keskityin vain kilpailemaan täysillä, ehkä näinä hetkinä olin osa game showta.*

*No niin nyt tulikin tämä esiintyisyys kysymys. Ajattelin ehkä ennen kaikkea olevani kilpailija, en esiintyjä enkä yleisön jäsen. Tosin kuten sanoin, välillä tuli olo että oon esiintyjänä siinä, mutta pyrin siitä pois. Toisaalta välillä tuntui, että esitin game show kilpailijaa, tai omaa mielikuvaani sellaisesta. Kaiken väliaikashown aikana olin kuitenkin selvästi myös yleisön edustaja ja pystyin nauttimaan kaikesta fiktiosta ja viihteestä.*

*Tunnelmat oli siis aivan katossa! Uskomattoman hieno fiilis, sitähan on koko lapsuutensa kattonut jotain kilpailuohjelmia ja kuvitellu miltä tuntuis olla mukana! Ja kaikki oli järjestetty niin hienosti että oli mahtavaa.*

*KEMPIN KISAT!”*

## Liite 2

Merkintöjä Hanna Helavuoren työpäiväkirjasta (4.4.2019, Tinfo)

*Hedonistista kuluttamista Kempin kisoissa*

*Teatterikorkeakoulun suuressa salissa käydään kisaa megavaloissa ja äänissä – elämää suurempana, isolla areenalla, jota hallitsevat valojen ja äänen lisäksi Giovanni Gomitolino (Juho Keränen) sekä gekko, henkivartijat ja kilpailijat pyjamasankareina. Meidät on viritetty jo ennen peliautomaateilla ja disney- tai barbiefantasiasuihkulähteellä ja colalla, jota Gekko tarjoaa. Kempin kolaa, kempin kolaa – tuotesijoittelua alusta loppuun! Älykästä ja tarkkaa havainnointia.*

*Valo- ja äänisuunnittelija -/ pelisuunnittelulähtöinen konsepti (Antero Kemppi ja Kalle Rasinkangas, Jere Suontausta) Kempin kisat tutkii pelaamista ja leikkimistä yhtenä ihmislajin käyttäytymismuotona. Minulle se näyttäytyi älykkäänä tapahtumatutkielmana hedonismista ja kuluttamisesta. Mikä onkaan ihanampaa ja koukuttavampaa – tarjolla aistillista mielihyvää tarjoavia leikkimielisiä pelejä, joissa fantasiat toteutuvat, monenlaista tunne-elämystä, kuka voittaa, osuuko ritsa Gekkoon, kuinka monta taivaasta tippuvaa ananasta ostokärryihin ehtii saada. En tiedä, onko tätä tehtäessä luettu Hirschman & Holbrookia. Niin tai näin. Ihan sama. Terävää. Speden pelejä, Gladiaattoria ja Tuurin kyläkaupan pelimaailmaa – nostalgiaa, muka-viattomuutta.*

### Liite 3

Ylen artikkeli ilman kuvia. Alkuperäinen löytyy ainakin toistaiseksi:  
<https://yle.fi/uutiset/3-10708259>

### **Pelit hiipivät teatteriin: ”Emme pysty ennakoimaan, millaista koheltamista esitys pitää sisällän”**

Yle: teatteritaide: 27.3.2019 klo 18.03, päivitetty 27.3.2019 klo 23.13

Pelillisyyttä ja uutta teknologiaa halutaan juurruttaa lisää etenkin laitosteatterien toimintaan.

Useammalla erikokoisella silmäparilla varustettu gekko-lisko hoilottaa traagiseen sävyyn **Celine Dionin** *All By Myselfiä* samalla kun kaksi pelaajaa tähtäilee matelijaa jättiläisritsalla. Kun kirkkaankeltaiset, leveästi hymyilevillä kasvoilla koristetut ammuksat uhkaavat gekkoa, kypäräpäinen henkivartija loikkaa suojaksi. Elämää suuremmilla maneereille operoiva juontaja Giovanni Gomitolino kailottaa mikrofonin:

– Minuakin jännittää, mutta se on iloista jännitystä!

Lopuksi lasketaan pisteet.

Tällaiselta näyttää ja kuulostaa teatteriesitys, johon on lisätty pelillisiä elementtejä. *Kempin kisat* -esityksessä on viisi käsikirjoitusta noudattavaa näyttelijää, mutta myös kaksi toisiaan vastaan kisaavaa pelaajaa – tarinankerrontaan vaikuttaa siis vahvasti se, kuinka peli kulkee tai ei kulje. Itse esitys taas on saanut alkusysäyksensä tietokonepelistä, vähän samaan tapaan kuin moni elokuvakin.

– Meillä on tuolla aulassa pelikone, joka markkinoi *Kempin kisoja* ja jota kuka tahansa voi pelata. Kaikki pelissä tapahtuvat asiat heräävät henkiin myös esityksessä – pelin maailmasta tulee fyysinen ja olemassa oleva, *Kempin kisojen* konseptista ja äänisuunnittelusta vastaava **Antero Kemppi** toteaa.

Enää ei ihmetytä: myös laulutaitoinen gekko on luikerrellut näyttämölle pelikoneen sisältä, jostakin syvältä virtuaalimaailman uumenista.

– Oli kiinnostavaa kokeilla, että promokuvien ja julisteiden tilalla onkin videopeli, jonka ympärille muodostuu tietynlainen fanikulttuuri, ennen kuin varsinainen teos on edes valmis, *Kempin kisojen* peli- ja erikoissuunnittelija **Kalle Rasinkangas** jatkaa.

### **Kieroutuneen humoristinen pelimaailma**

*Kempin kisat* on kolmen Taideyliopiston Teatterikorkeakoulusta teatteritaiteen maisteriksi valmistuvan ääni- ja valosuunnittelijan yhteinen lopputyö, ja sekä muotonsa puolesta että teknisine kokeiluineen kaukana perinteisestä teatteri-ilmaisusta.

– Jos meille olisi annettu joku Kansallisteatterin suuri näyttämö, olisi todennäköisesti tullut himmailtua enemmän. Koska tämä on tehty koulussa, on voinut juosta turvallisesti päin seinää ja katsoa, mitä tapahtuu, Kalle Rasinkangas hymyilee.

Perinteiseen teatteriesitykseen verrattuna Kempin kisoja leimaa ennalta-arvaamattomuus. Vaikka sen rakenne on selkeä, jännitystä aiheuttaa se, mitä tapahtuu pelien sisällä – joku voi hävitä, joku toinen taas voittaa.

– Tiedämme kyllä, kuinka esitys alkaa ja kuinka se päättyy, mutta mitä muuta koheltamista siihen voi sisältyä – sitä emme pysty ennakoimaan. Joku ritsalla ammutuista palloista saattaa esimerkiksi osua screeniin ja mennä siitä läpi. Toisaalta vähän toivommekin, että esityksen aikana sattuisi jonkinasteisia katastrofeja, Rasinkangas jatkaa.

*Kempin kisojen* pelaajaksi voi hakea kuka tahansa.

– Pelaajille annetaan lyhyt perehdytys muutamaan peliin, mutta ihan kaikkea ei kerrota, koska haluamme myös aitoja reaktioita. Mihinkään noloon tilanteeseen ketään ei tietenkään aseteta, Antero Kemppi tarkentaa.

Osa *Kempin kisojen* peleistä on itse keksittyjä ja suunniteltuja, ja niihin on otettu elementtejä niinkin kaukaa kuin 1990-luvun *Gladiatoreista* ja *Speden Speleistä*.

– Osviittaa tyylistämme antanee ajatus, kuinka vakavasti *Speden Spelejä* voi nyt 2000-luvulla katsoa. *Kempin kisojen* pelimaailma on kieroutunut, humoristinen ja hölmö – pullistelu ei ole pääosassa, vaan hauskanpito ja koheltaminen, Kalle Rasinkangas summaa

## **Teknologiakaupunki haluaa tehdä pelillistä teatteria**

Pelillinen teatteriesitys on etenkin suomalaisessa laitosteatterissa edelleen harvinaisuus. Suuntaa ollaan kuitenkin muuttamassa: Oulun teatteri, pari kaupunginteatteria ja vapaan kentän toimijaa sekä oululainen pelialan yritys ovat tehneet hankehakemuksen, jonka tarkoituksena on syventää teatterin ja pelialan yhteistyötä.

– Ajatuksena on ollut, että tämänkaltaista toimintaa pystyttäisiin juurruttamaan institutionaalsiin teattereihin ja tuomaan sitä isommille yleisöille, Oulun teatterin dramaturgi **Jukka Heinänen** kertoo.

Heinäsen mukaan pelillisyyden ja immersiiivisyyden nivomisesta teatteriesitykseen löytyy lukuisia hyviä puolia.

– Monelle katsojalle se olisi aivan uusi ja piristäväkin kokemus, ja muuttaisi taatusti mielikuvaa teatterista. Tällaisia esityksiä ei välttämättä pysty kokemaan yhdellä kerralla, joten on mahdollista, että ihmiset tulevat katsomaan niitä useamman kerran. Uskoisin myös, että tällainen kiinnostaa varsinkin nuorempia yleisöjä ja että se lisäisi teatterin vetovoimaa heidän keskuudessaan.

Heinäsen mukaan etenkin kotimaisessa laitosteatteerimaailmassa uudenlaisen ja kokeellisen ilmaisun läpimurtoa hankaloittaa tekstilähtöisen teatterin vahva länsimainen traditio, mikä tarkoittaa tietynlaista teatterituottamista.

– Lähdetään liikkeelle näytelmätekstistä ja lukuharjoituksista ja mennään eteenpäin tällaisella proseduurilla. Ei uskalleta, pystytäkään tai jakseta ryhtyä tuottamaan erilaisia juttuja, koska niissä tulevat vastaan aivan uudet kysymykset.

Vaikkei hankehakemus menisikään läpi, Heinäsen mukaan Oulun teatteri haluaa uusia tuulia seurata.

– Oulu on kuitenkin teknologiakaupunki. Tuli hankerahaa tai ei, niin ainakin Oulussa tätä jatketaan tavalla tai toisella.

Myös Teatterikorkeakoulussa on tutkittu pelillisyyden ja teatteriesityksen suhdetta. Valo- ja äänisuunnittelun koulutusohjelmissa on jo useampana vuonna toteutettu digitaalisuutta sivuavia ja käsitteleviä yksittäisiä kursseja ja kurssikokonaisuuksia. Niissä on tutkittu esityksen eri osa-alueiden suhteita virtuaalisuuteen, pelillisyyteen ja vuorovaikutteisuuteen.

– Pelillisuus on tällä hetkellä todella hyvin esillä: televisio lähettää meille suoria pelilähetyksiä ja pelaamisesta on tullut hyväksyttävää. Kulttuurin tekijöinä meitä kiinnostaa, kuinka peli voisi olla osana esittävää taidetta, mediateknologian lehtori **Jokke Heikkilä** kiteyttää.

### **Yhteisen kielen puute**

Kalle Rasinkankaan mukaan *Kempin kisoja* eivät ole inspiroineet räiskintäpelit, vaan ihan muut pelilliset asiat.

– Pikemminkin minua kiinnostaa se, millaisia mahdollisuuksia peli tarjoaa kerronnallisesti tai emotionaalisesti. Tässä mielessä peleillä on todella paljon potentiaalia. Ei pelikulttuurin tarvitse olla pelkkää väkivaltaa tai keskittyä pelkästään miehiin, Rasinkangas pohtii.

Antero Kempin mielestä on jopa hieman outoa, että pelit ovat olleet taiteen maailmassa paitsiossa, vaikka pelikulttuuria on ollut olemassa jo kauan.

– Ongelmana on ehkä ollut yhteisen kielen puute. Pelaaminen on tullut nyt laajempaan tietoisuuteen ja nyt taiteentekijöitä kiinnostavat nimenomaan pelimaailman tarjoamat mahdollisuudet.

Mutta millaisia pelejä pelillistettyä teatteria tekevät nuoret miehet sitten itse suosivat?

– Kaikkien aikojen suosikkini on Valven *Half-life 2* -ammuntapeli, kuten myös *Portal 2*. Pidän myös paljon tarinavetoisista peleistä. Hyvänä esimerkkinä tästä on seikkailupeli *What Remains of Edith Finch*, Kalle Rasinkangas listaa.

– Minä olen enemmänkin old school -tyyppiä. Joku Nintendon kasibittinen *Turtles 2* on aika kova, Antero Kemppi sanoo.