

Julkaistu Esitys-lehdessä 1/2009: Pelit
haastattelun käännös Tuomas Laitinen

OSALLISTUMISEN AMMATTILAISET

”Väite, että kuka tahansa ei voi olla taiteilija, on kuin väittäisi että kaikki eivät voi kommunikoida keskenään.” Poikkitaiteilijoita, mediakriitikoita, salaliitto, brändi vai ajatushautomo? Ruotsalainen Interacting Arts kertoo olevansa kaikkea tätä. He puhuvat vuorovaikutuksen puolesta – haluavat innoittaa ja aktivoita ihmisiä luomaan kanssaan täydesti elettyjä ja koettuja elämiä.

Interacting Arts on Tukholmassa toimiva taidetuottajien ja -teoreetikkojen ryhmä, jonka päätehtävänä on luoda ja tutkia vuorovaikutuksen mahdollisuuksia eri yhteyksissä, kuten taiteessa, roolipeleissä, sosiaalisissa kokeissa, kirjallisuudessa, aktivismissa ja todellisuuspeleissä. Projektien lisäksi Interacting Arts kirjoittaa osallistumisen, vuorovaikutteisuuden ja katsojuuden teoriaa. Tämä haastattelu syntyi vuorovaikutteisesti sekin – kuusi ryhmän jäsentä kertoi virtuaalisen foorumin kautta siitä, mitä ja miksi Interactive Arts oikeastaan on. Ja onko sen toiminta taidetta vai peliä?

”Olemme olleet aktiivisia monilla taiteellisilla aloilla. Yksi niistä on roolipelaaminen, millä on merkittäviä seurauksia taiteelliselle toiminnallemme (mikä on yksi syy, jonka takia kutsumme itseämme nimellä Interacting Arts). Roolipelaaminen on sosiaalinen, voimakkaan osallistava ja monia muita muotoja yhdistävä muoto, ja siitä onkin tullut myös muilla kentillä osallistavien prosessien kehys. Yksi näistä kentistä on taide.

Suhteemme taiteeseen on monimutkainen. Olemme tehneet useita projekteja taidekentällä: näyttelyitä, esityksiä ja tapahtumia. Ikävä kyllä, mielestämme taidekehyksessä on monia ongelmia. Kuten ainaisen valkoisen kuution tylsyys, pakkomielle tuottaa esteettisiä objekteja esteettisten subjektien sijaan, pakonomainen tarve dokumentoida (ja häiritä) kaikkia sosiaalisia prosesseja ja niin edelleen.

Kuitenkin, taide on mielenkiintoista, koska se voi saada aikaan sosiaalisen poikkeuksen tilan, joka taas voi olla hyödyllinen leikkisien tilanteiden luomiseen. Roolipelaaminen taas ei ole vain outo alakulttuuri – se on myös jokapäiväisessä elämässä tapahtuvan sosiaalisen vuorovaikutuksen

perusmuoto.”

Eräs Interacting Arts -ryhmän projekteista on ihmisen kauko-ohjausta hyödyntävä esitys *Mindfeed*. Virtuaalimaailman termistössä *avatar* tarkoittaa hahmoa, jonka käyttäjä on luonut virtuaalimaailmaan edustamaan itseään. Esityksessä osallistuja saa hallittavakseen fyysisen avatarin – oikean henkilön, joka liikkuu kaupunkiympäristössä. Avatar kantaa piilotettua kameraa ja mikrofonia, joista informaatio siirtyy installaatiohuoneeseen videoprojisoinnin ja äänen muodossa. Osallistuja voi seurata tapahtumia ensimmäisen persoonan näkökulmasta ja ohjata avatarin toimintaa puhelinlinkin avulla.

”Suurin osa projekteistamme keskittyy osallistamisen mahdollisuuksien tutkimiseen. Yhdistämme taiteellista estetiikkaa erilaisiin leikin ja pelin muotoihin.

Esitys on meille taiteen kontekstissa esiintyvä lajityyppi, joka toimii enemmän tai vähemmän suoraan kehon kautta ja kehojen toimintojen kautta. Yleensä ajatuksena on enemmänkin seurata kuin kokea suoraan tai osallistua toimintaan.

Jotkut tekemistämme asioista voidaan mieltää esitystaiteeksi, mutta se on harvoin tavoitteemme. Tärkein kiinnostuksen kohteemme on osallistuminen – ja välttämättömyyden pakosta työssämme on elementtejä, jotka taiteen näkökulmasta asettavat meidät esityksen kategoriaan. Joillekin toillemme tämä on myös oikea nimitys.

Esityksellisyys kiinnostaa meitä kovasti, kunhan se ei tuota passiivisia katsojia.”

Maskplay-projektissa yli 50 ihmistä osallistui tarinaan, jonka keskeisenä muotona käytettiin myyttisiä naamioita. Tämä kolmen kuukauden mittainen todellisuuspeli sisälsi mm. kokouksia, rituaaleja, roolipelijaksoja, katutaidetta ja virtuaalisen yhteisön.

”Pelit ovat leikkiä säännöillä. Esitykset käyttävät yleensä estetiikkaa, joka perustuu epämääräiseen katsojaposition – päinvastoin kuin peliestetiikan piirissä, jossa säännöt ja päämäärät ovat yleensä selviä. Tämä on yksi syy, jonka takia esitykset harvoin ottavat yleisön mukaan luomisen tasolla. Yleensä taiteilija altistaa tai yksinkertaisesti provosoi yleisöä. Esityksen provokatorinen estetiikka ei varmaankaan hyödytä yhtäkään taiteilijaa, joka haluaa saada yleisönsä mukaan osallistavaan prosessiin.

Esityksellinen estetiikka on kiinnostavinta, kun se asettaa kehot tai halut peliin.”

Ryhmä on vakuuttunut osallistumisen perustavanlaatuisesta merkityksestä sekä yksilölle että yhteiskunnalle. Nykyinen yksisuuntaisen median ylivallassa itseään toteuttava autoritääriin yhteiskunta on heidän kritiikkinsä kohde. Taiteen konventiot nähdään osana tätä mediarakennetta ja taiteen kenttä jakautuu tästä näkökulmasta kahteen alueeseen: ”katsojataiteisiin” ja ”osallistaviin taiteisiin”.

”Taide on pitkään ollut katsojaorientoitunutta ja niin on yhä enemmän mekaanisen jäljentämisen muodostuttua taiteen vallitsevaksi muodoksi. Toivomme, että tämä vaihe on parenteesin kaltainen, sillä paikoillaan istuvaa passiivista kuluttajaa ei voi pitää verrannollisena ”ihmiseen” sellaisena vuorovaikutteisena, luovana ja kehollisesti aktiivisena subjektina, joka voi nousta esiin osallistavassa kontekstissa.”

Median he jakavat kolmeen osallistumisen astetta kuvaavaan tasoon. Ensimmäisen taso on *ajatuksen tila*, jossa katsoja ei voi vaikuttaa itse teokseen, mutta voi tulkita sen, miten tahtoo. Tällainen osallistumisen määritelmä kattaa kaikki mahdolliset teokset. Toinen taso on *valinnan tila*, jossa katsoja voi valita, minkä osan teoksesta hän kokee, kuten liikkumalla veistoksen ympärillä galleriassa. Katsoja voi valita tekijän antamista vaihtoehtoja, mutta ei vaikuttaa itse teoksen muotoutumiseen. Kolmas osallistumisen taso on *toiminnan tila*, jossa osallistujat ovat vuoropuhelussa ja vaikuttavat yhdessä itse teoksen luomiseen. Tällöin taide on prosessin kaltaista, nykyhetkessä tapahtuvaa ja katoavaa.

”Paras tapa vaikuttaa tai muuttaa käyttäytymisen ja ajattelun malleja on saada ihmiset *tekemään* asioita, sen sijaan että he katsoisivat, kuuntelisivat tai lukisivat uusista ajattelun tai toimimisen tavoista.”

Interacting Arts on julkaissut osallistavaa kulttuuria käsittelevän kirjan *Deltagarkultur* sekä julkaisee epäsäännöllisesti omaa *Interacting Arts* -lehteään. Kirjassa yritetään kehittää uutta tapaa katsoa kulttuurisen ilmaisun muotoja. Lehti taas käsittelee osallistamista eri näkökulmista, kuten vuonna 2005 englanniksi julkaistu kansainvälinen katsojuutta, mediaa ja postmodernia käsittelevä numero tai vuonna 2007 julkaistu ruotsinkielinen todellisuuspelien teoriaan ja käytäntöön keskittyvä numero. Lehden ote on poliittinen, ja Interacting Arts on kiinnostunut osallistumisen

mahdollisuuksista laajassa mielessä, verrattuna vaikkapa liveroolipelien kapeaan kohderyhmään. He eivät kuitenkaan ole vielä pyrkineet tavoittamaan toiminnallaan ”massoja”.

”Osallistumisesta tulee koko ajan suositumpaa populaarikulttuurissa. Faneihin perustuva yhteistyö ja useiden pelaajien online-pelit ovat esimerkkejä tästä. Pohdimme kuitenkin yhä, onko osallistaminen hyvä asia ”sinänsä” vai välittävänä rakenteena. Osallistuminenkin on potentiaalisesti hyvin autoritaarista kuten jokainen koulua käynyt tietää. Osallistumisen korostaminen ei tarkoita, että emme olisi kriittisiä joitakin osallistamisen muotoja kohtaan.”

”Yleensä määrittelemme ensin mitä haluamme ilmaista ja etsimme sitten sopivia ilmaisun muotoja. Siten meillä ei ole mitään ensisijaista tai oletettua tapaa tehdä mitään.”