



Kansallisteatterin Otelta-nuortenesitykseen Maria Oiva suunnitteli digitaalisen tarinankerronnan, Anna Böhmén (vas.) ja Heli Hyttisen hahmojen kohtaukset tapahtuivat samaan aikaan fyysisellä näyttämöllä ja sosiaalisessa medassa, Instagramströymässä.

"Virtuaalinen yhteys on todellinen"

Näyttämötaiteen ja nykytodellisuuden kohtaaminen on #digiteatterin toiminnan ydin. Maria Oiva toivoo, etteivät poikkeusolojen tuomat teatterien digitaaliset ratkaisut jää välivaiheeksi.

Julkia Kättä

Lausunnot olivat jo valmiiksi tarkankänsiä. Äkkiä ne muuttuivat profetaalisiksi.

Kultura, #digiteatterin uusi produktio, alkoi Pidor kartanossa -keskustelulla: joukko ajattelijoita mielikuvitteli utopiaa, jossa taide toimii muutoksen alkuna ja kulttuurisesta pääomasta tulee materiaalista arvokkempaa.

Pidor vietettiin sunnuntaina 8. maaliskuuta, vain vähän ennen koronapandemian leväämistä Suomeen.

Ilmassa oli jo kaukua, että joihin on tapahtumassa. Viikkoa myöhemmin pitoja ei olisi tapahtunut, #digiteatterin Maria Oiva sanoo.

Poikkeusolojen ja sosiaalisen eristyksen myötä kysymykset kulttuurisen pääoman, kokemuksen ja viestityksen merkityksestä materiaalista pääomasta suurempaan ovat äkkiä yhä akuutimpia.

Jää nähtäväksi, miten tilanne vaikuttaa Kulturan taiteellisiin sisältöihin. Olennainen kysymys on, millaisia yhteisöjä tässä ajassa on mahdollista synnyttää, Oiva toteaa.

#digiteatteri on uuden näyttämön konsepti, joka uudistaa esittävien taiteiden käyttö- ja tekotapoja vastaamaan nykyajan digitaalista todellisuutta. Se käynnistyi vuonna 2017 Riihimäen teatterin hankkeena, jota koordinoi teatteriohjaaja, esitys- ja mediatähteilijä Maria Oiva.

Nyt #digiteatteri on itsenäisten toimijain, jonka ytimen muodostavat Oivan kanssa visuaalisti, kirjoittajia ja kouluttajia Jyrki Pylväs sekä mediatähteilijä ja lavastaja Aku Meriläinen. #digiteatteri aloitti ulostulot jo varhain, kun peruskysymys

siitä mitä digitaalinen näyttämö voi olla, oli vasta muotoutumassa. Taustalla oli halu haastaa ajatus, että vain valmiista voi näyttää muille.

-Halusimme tuoda vähän punk-henkeä tähän touhuun. Aloittaessamme ulostuloina oli lähinnä digitaalista ja virtuaalista sisältöjen tuottaminen jo valmiiden esitysten oheen, se mahdollisti tietyn keveyden ja oli helposti lähestyttävää. Samaa aikaan kehitimme konseptia eteenpäin, learning by doing -ajattelua siis, Oiva avaa konseptia.

-Nykyään tuotamme myös kokonaan virtuaalisia esityksiä. Olemme olleet tekijöinä mukana myös esityksissä, joissa näyttämön tapahtumien kanssa rinnakkain tai limitain tuotetaan virtuaalista sisältöä, esimerkiksi sosiaaliseen mediaan.

Suhtautuminen #digiteatterin toimintaan jakaa näyttämötaiteen ammattilaisia. Osa kokee konseptin olevan kiinni näyttämötaiteen ajankohtaisissa kysymyksissä, toiset kyseenalaistavat sen perin pohjin.

Syitä jakautuneelle suhtautumiselle ovat kysymykset siitä, mitä ovat näyttämö ja kontakti esityksen ja yleisön välillä.

-Teen myös elävän yleisön edessä tapahtuvia esityksiä, niin esityksistä kuin niin sanottua klassista teatteria. Rakastan niitäkin, mutta esittävä taide, ja etenkin yleisön kysymys, ei enää rajoitu vain katsomossa istuvaan massaan, Oiva toteaa.

Hänestä on jopa ylimielistä väittää, että "oikea" kontakti on mahdollinen vain, kun esitys ja yleisö ovat fyysisesti samassa tilassa.

-Olen kokenut teatterin katsomossa myös tilanteita, joissa näyttämöllä tapahtuu etäällä jotain, enkä koe siihen



Maria Oiva ja #digiteatteri haastavat perinteiset käsitykset siitä, mitä "todellinen" ja "oikea" tarkoittavat näyttämötaiteessa.



#digiteatteri ja taiteellista tohtorintutkimusta tekevä näyttelijä Outi Condit toteuttivat yhteistyönä osallistavan esityksinstallaation Kauko-ohjattava ihminen - RCH 201 Välitetty kosketus. Se esitettiin Riihimäen Teatterissa ja Hotelli Scandic Riihimäen aulassa sekä hotellihuoneessa. Tapahtumia saattoi seurata Facebook livenessä.



Valeminä oli 2016 tapahtunut kesäteatteriesitys, Facebookin livenessä tapahtunut road movie -tyyppinen kostotarina yhdessä näyttöissä. Kuva teoksen jälkilämmöstä.

enki ihmisiin ympärilläni mitään yhteyttä. Yhtä lailla olen virtuaalisessa ympäristössä

kokenut todella koskettavia kohtaamisia. -Mitä tarkoitamme "todelli-

FAKTA #digiteatteri

- **Konsepti**, joka uudistaa esittävien taiteiden käyttö- ja tekotapoja vastaamaan nykyajan digitaalista todellisuutta.
- **Alkoi** 2017 Riihimäen teatterin hankkeena.
- **Ytimen** muodostavat Maria Oiva, Jyrki Pylväs ja Aku Meriläinen.
- **Tekee** itsenäisiä taiteellisia kokonaisuuksia sekä olemassa oleviin teoksiin liittyviä sisältöjä.
- **Käyttää** sosiaalisia medioita ja tekoälyä osana näyttämötaidetta.
- **Kotisivut:** www.digiteatteri.fi

sella" ja "oikealla"? Virtuaalinen yhteys on todellinen.

Nyt kun fyysisten yhteisöjen luominen ei ole mahdollista, nousee yhä olennaisemmaksi, miten luomme virtuaalisia yhteisöjä - kuten myös se, millainen merkitys niillä on jo pitkään ollut.

-Teatterissa on aina läsnä inklusiivisuuden kysymys. Internet on jo 1990-luvulta saakka ollut monille vähemmistöjen edustajille keino säilyä hengissä, Oiva huomauttaa.

Hänen motiivinsa tekijänä on kohdata ihmisiä taiteellaan. Teatterin merkityksestä puhuessaan hän nostaa esin poliksen käsitteen, korostaen että jo antiikin kaupunkivaltiot kokoontuivat näyttämön luo katsomaan itseään. Merkitsechän draama dramatisoitua elämää.

-#digiteatteri nojaa ajatukseseen, että näyttämötaite on kiinni siinä, missä ihmiskunta ja yhteiskunta nyt ovat. On tärkeää kysyä, millaisia maailmoja esitykset tarjoavat ja kenelle.

Oiva korostaa, että hänen on helppo sanoa noin, koska ei ole laiteostateatterin johtajan asemassa. Hän näkee laitosten struktuurissa paljon mahdollisuuksia myös digitaalisille näyttämöille.

Monesti digitaalisuus nähdään toissijaisena, välineellisenä.

-Jos digitaalisuuden ja teknologian taiteellisen potentiaali halutaan valjastaa, on kyseessä kokonaisvaltainen, tuotantorakenteisiin asti ulottuva prosessi eikä pelkän nippelinappelin lisääminen näyttämölle, Oiva sanoo.

Digitaalinen näyttämö on vielä pitkälti lyhytkestoisten bankerahoitusten varassa. Oiva haaveilee, että digitaaliset sisällöt lävistäisivät teatteritalojen ajattelun ja niille löytyisi omat tuotantopaikkansa.

-Rakenteethan taloissa jo on, prosessi ei olisi mitenkään laitosten entistä toimintaa kaatava. Se vaatisi vain uudenlaista ajattelua ja yhteistyötä.

Yksi haaste on teatterien epävarmuus, miten kertoa erilaisista esityksistä yleisölle. Kansallisteatterin nuortenesitys Otelta ei ollut #digiteatterin produktio, mutta Oiva ja Aku Meriläinen olivat siinä taiteilijoina mukana, Oiva suunnittelemassa digitaalista tarinankerrontaa, Meriläinen tekoälysovellusta.

-Immersiivinen esitys, joka tapahtui yhtä aikaa fyysisellä ja digitaalisella näyttämöllä, koettiin vaikeaksi myydä. Mutta sehän myi itsensä täyteen!

#digiteatterin toimintaa poikkeusolot eivät hankaloita samassa määrin kuin fyysisillä näyttämöillä. Maria Oiva riemuitsee siitä, miten taiteilijat ovat tarttuneet etäesitysmuotoihin. Ajatukset digitaalisesta näyttämöstä ottavat hurjia harppauksia eteenpäin.

Iso kysymys on, jääkö poikkeustilan näyttämötaiteesta pysyväämpää jälkeä.

-Onko tämä vain väli vaihe vai alkavatko teatterit hahmottaa digitaalisia mahdollisuuksia? Seuraan tilannetta rauhallisesti, Oiva naurahtaa.

Mikälä digitaalinen ajattelu saa enemmän tilaa teattereissa, on tekijöillä nöyrytyksen paikka siinä, mihin heidän osaamisensa ulottuu, mihin ei. Tarvitaan ammattikuvien päivittämistä, lisäkoulutustumista, osaavien tahojen työllistämistä.

-Teatterikorkeakoulussa kysymyksiä käsitellään aktiivisesti, ja esimerkiksi näyttelijä Outi Condit, jonka kanssa #digiteatteri on tehnyt yhteistyötä, tutkii digitaalista ruumista todella kiinnostavasti.

Ars Nova
sen näytt
Lilli Haap

Ab
Ars
joh

Heli P
Turun

Matti
tion h
maana
maan
Nova
linnas
-Se
asia. I
työ sil
johtaj
ulkor
seon
Tepp
Vil
kiksi
reen
Urhu
toor
la V
luot
ja t
eläir

oilo
toa
vai
Jo
vii
ko
ve
on
le