

## Vihan itkuvirsi

- Osallistava esitys ja pelillinen teos Suomen Sisällissodan vankileireistä.

Vili Nissinen.

*”Osallistavassa teatteriesityksessä leikki ja teatterillinen kaksoistietoisuus sulautuvat samaksi kokemukseksi: olemme leikissä oikeasti läsnä, mutta samalla leikimme jotakuta toista. Leikin kautta voimme kokea toisena olemisen ihmeen ja kohdata sekä maailman että toisemme uudella tavalla.”*

- Terike Haapoja.

Tässä esseesseessä teen ruuminavauksen vuosina 2011-18 yhdessä **Mikael Kinasen** kanssa tekemälleni osallistavalle, pelilliselle teokselle Vihan itkuvirsi. Tekstissäni avaam teoksen prosessia ja sisältöä, teoretisoiden sitä, sekä linkittäen teosta taidekenttään. Pysin tuomaan mukaan myös kriittisiä ääniä teoksen suhteen.

### *Taiteellisista ratkaisuista*

Koska me molemmat teoksen päätekijöistä olemme taustaltamme punaisia, punainen näkökulma teoksessa korostui ja pyrimme olemaan avoimia ja tuomalla rehellisesti markkinoinnissa ”luokkasodan” näkökulmaa esiin, vaikka historiallisista tapahtumista yleisesti sisällissotana puhuimmekin. Tämä jo senkin takia, että demoversiota tehtäessämme saimme palautetta, että kannattaa kertoa ennakkoon punaisesta näkökulmasta, ettei se tule yllätyksenä. Demo-versiossa keväällä 2017 myös teoksemme yritettiin kaapata muutaman osallistujan toimesta antisemitistisen ja rasistisen propaganda välikappaleeksi, joten myös tämänkaltaiset tilanteet halusimme estää lopullisissa esityksissä.

Teoksena Vihan itkuvirsi sijoittuu usean taidemuodon rajapinnalle. Selkeimmin se on sijoitettavissa immersiotheaterin, installaation, osallistavan esityksen, mediataiteen ja pohjoismaisen liveroolipelin traditioihin. Teoksen esitykselliset ja pelilliset elementit tarjoavat syvällisen ja fyysisen kokemuksen sisällissotaan. Fyysistä kokemusta pyrittiin vahvistamaan tila- ja äänisuunnitellulla, sekä erilaisilla mekaniikoilla.

Tilasuunnittelussa huomioimme esitystilamme omaa luonnetta. Suomenlinnan Ruutikellarissa on pitkä sali ja sen ympärillä kulkevat tunnelit. Toisen tunnelin kautta osallistajat tuotiin varsinaiseen esitystilaan, symboloimaan matkaa teoksen maailmaan. Itse sali oli jaettu kolmeen osaan lavasteseinien avulla: oli tyhjä kenttä, vankien kopit ja lopulta vartijoiden taukotila. Kaikista tiloista oli näköyhteys toisiinsa. Seiniä merkkasivat maalarinteippimerkit lattialla tai kirkkaasta muovista pystytetyt seinät, joita esityksen kuluessa revittiin alas. Valoratkaisuilla pyrimme luomaan jokaiseen

näytökseen ja tilaan oman erityisluonteensa: selleissä oli viileää sinistä, kun taas vartijoiden taukoti-  
lassa oli lämmintä valoa antiikkipöytälamppujen kautta. Valojen avulla tilat ja tunnelmat muuttuivat  
täysin näytöksestä toiseen. Osana tila- ja valosuunnittelua olivat isot projisoinnit, jotka linkittyivät  
joko suoraan näytöksiin tai symbolisesti tuomalla lisää tasoja.

Äänisuunnittelussa rakensimme tunnelmia sekä ajanmukaisilla lauluilla, että tämän päivän  
hiteillä. Väkivaltaisuuksien aikaan soitettiin mm. **Pete Parkkosen** ”Kohta Sataa”-laulua ja useita  
**Cheekin** kappaleita. Hyvin varhaisessa vaiheessa meille tekijöille oli selvää, että Vihan itkuvirressä  
sadan vuoden takainen traaginen ajanjakso elää rinnakkain vahvasti nykyhetken kanssa. Aikatasojen  
rikkomista korostimme musiikkidramaturgian lisäksi sadan vuoden takaisten puheenvuorojen kor-  
vaamista tämän vuoden vastaavilla. Kun ensimmäisessä näytöksessä projisoidaan **Mannerheimin**  
voiton paraatia, sen päällä kuulla puolustusministeri **Jussi Niinistön** ”Vapaussodan 100-vuotisjuh-  
lassa” pitämän värittyneen puheen. Vastaavasti pakkotyö-kohtaukseen toimme puheenvuoroja  
tämän päivän työllisyyspolitiikasta.

Olen kokenut usein immerssiivisten ja osallistavien esitysten osallistumismahdollisuudet  
hyvin rajoitettuina. Tähän teokseen pyrimme rakentamaan vahvempaa osallistumista yleisölle. Tätä  
korostimme yhteisillä pelisäännöillä ja mekaniikoilla, jotka olivat ensijaisesti turvallisuuden takia  
olemassa, ei rajoittamassa osallistumista. Väkivaltaa teoksessa mallinnettiin yleisesti heittelemällä  
väkivallan kohdetta punaisella paperisilpulla. Kohde reagoi sitten ”iskuihin”. Hahmolle tuli vam-  
moja tulee niihin kohtiin kehoa, joihin silppu osui. Paperisilpusta jää myös maahan verijälkiä ker-  
tomaan tapahtuneista väkivallan tilanteista. Paperisilppu ei satu, mutta kun jotain lentää sinua kohti,  
tulee automaattisesti suojautumisreaktio. Kidutus teoksessa tapahtui ”lankuttamalla”. Osallistuja sai  
olla lankussa haluamansa ajan. Lankutuksen avulla saa kehoon miedon epämukavuuden tunteen,  
joka luo illuusiota kidutuksesta.

Halusimme pitää väkivallan mahdollisimman viitteellisenä, joten emme halunneet tuoda  
aseita teokseen. Vartijoilla oli käytössään pehmustetut leikkipamput, mutta pyssyjä teokseen ei tuo-  
tu. Vangit teloitettiin symbolisesti painamalla olkapäältä alaspäin ja ohjaamalla heidät makaamaan  
lattialle. Prosessin aikana olimme huomanneet vartijaroolien olevan henkisesti raskaita, joten ”varti-  
joilla” oli mahdollista pitää etäännyttäviä monologeja, joiden aikana he irtaantuivat rooleistaan ja  
pohtivat omia tuntejaan liittyen hahmonsa toimintaan. Vartijoille oli tarjolla myös kahvia ja pullaa  
kaiken aikaa.

Emme halunneet demonisoida liikaa vartijoita, vaan enemmänkin korostaa pahuuden ba-  
naaliutta. Kahvihuone tarjosikin mahdollisuuden vartijoille keskustella arkipäiväisistä asioista: lo-  
mamatkoista, lemmikeistä jne väkivaltaisuuksien välissä. Neutraalimman lähestymistavan vuoksi  
pyrin lukemaan myös valkoisesta näkökulmasta kirjoitettua historiaa ja fiktiota objektiivisuuden  
vuoksi.

## *Immersioteatterista ja liveroolipeleistä lyhyesti*

Peliteorian termi immersio (uppoaminen, imeytyminen) nousi yleiseen tietoisuuteen 1980-luvulla tietotekniikan kehittyessä ja mahdollistaessa telemaattisten ympäristöjen hyödyntämisen sekä 3D- ja 4D-elämykset. Yleensä immersio/immersoiva sanana ymmärretäänkin tietokonesysteeminä tai näyttölaitteena, joka luo kolmiulotteisen kuvan käyttäjän ympärille. Esitystutkija **Josephine Machon** on tutkiessaan immersiiivisiä esityksiä jatkokehitelty peliteorian immersioikäsitystä vastaamaan paremmin immersiotheatteria:

1. Immersio uppoamisena: esitys onnistuu saamaan täysin osallistujan keskittymisen, mielikuvituksen ja toiminnot.
2. Immersio siirtymänä: katsoja/osallistuja mielikuvituksen ja lavastuksen avulla siirretään toiseen paikkaan, tuonpuoleiseen maailmaan jossa liikkumista ohjaa omat logiikkaansa ja sääntönsä.
3. Täydellinen immersio: molemmat yllä mainitut tekijät, johtaen vahvasti katsoja/osallistujan läsnäolon tunnistamiseen osana kokemusta.

Immersioteatterin juuret voidaan löytää taidemaailmassa **Welfare Staten** teoksista, jotka hämärsivät elämän ja taiteen välisiä rajapintoja Happening-tyylisissä ritualistisissa seremonioissa. 1980-luvulla **Oil Cart**-ryhmä alkoi toteuttaa moniaistimellisiä teoksia vaikeasti vammaisille lapsille ja nuorille. 1990-luvulta alkaen immersio on kulkenut yhteydessä digitaaliseen performanssiin. Immersioteatteria voikin kutsua hybridiksi, koska se hämärtää rajoja yksityisen ja julkisen rituaalin sekä installaation ja performanssin välillä ottaen mukaansa vaikutteita esimerkiksi tanssista, sirkuksesta, tarinankerronnasta, nukketheaterista sekä video- ja äänitaiteesta.

Liveroolipelit tarjoavat empatiaan ja omakohtaiseen kokemukseen pohjautuvan elämyksen käsitellystä aiheesta osallistujan eläytyessä ennalta määrättyyn rooliin. Liveroolipelit ovat tehneet tuloaan taidemaailmaan 2000-luvun alkupuolelta saakka. Pelejä on järjestetty niin museoissa, kuin taidefestivaalellakin, Suomessa ja muualla pohjoismaissa. Pohjoismainen liveroolipeli eroaa eurooppalaisesta ja Yhdysvaltaisesta serkustaan kokeellisemmalla ja taiteellisemmalla otteellaan, ja teemojensa vakavuudella. Fantasia ja kauhun sijasta pohjoismainen liveroolipeli on käsitellyt mm. AIDS-epidemian alkuvuosia (Just a Little Lovin' 2011) ja vaikkapa Palestiinan miehitystä (Halat Hisar 2013). Liveroolipelien ja pelillisten teosten yhteydessä puhutaan yleensä ensimmäisen persoonan yleisöstä tarkoittaen, että osallistuja on yhtäaikaan sekä esiintyjä että yleisö. Liveroolipelit voidaan nähdä myös yhteisötaiteen kautta teoksena, jossa korostuu yhdessä eletty aika ja tapahtu-

ma, joka syntyy yhteistyön tuloksena. Jatkuvana prosessina ja performanssina jokainen siihen osallistuja on yhtäläillä tekijä, kuin yleisökin.

### *Roolihahmot ja taustatarinat*

Shamanistisissa kulttuureissa naamiot kuljettavat shamaanin ja rituaaliin osallistujat toiseen maailmaan rituaalin aikana, tai auttavat shamaania kanavoimaan tavoiteltavaa jumaluutta. Esimerkiksi brittiläisen **Punchdrunk**-ryhmän immerssiivissä esityksissä yleisö kulkee esityksen ajan naamio kasvoillaan, erottaen heidät esiintyjistä. Vihan itkuvirressä emme halunneet käyttää naamioita. Sen sijaan hihanauhat, niin valkoiset kuin punaisetkin, merkitsivät matkaa teoksen maailmassa niin alun ritualistisesta hihanauhojen asettamisesta sen lopun riisumiseen. Hihanauhaa tärkeämpi väline teokseen uppoutumiseen oli osallistujille kirjoitetut taustatarinat. Taustatarinat perustuivat haastattelujen aikana saamiimme sukutarinoiniin ja historian kirjoitukseen.

Ilmoittautumisen yhteydessä osallistujilta kysyttiin muutamia kysymyksiä ja toiveita rooli-hahmon suhteen: mistäpäin Suomea hahmo on kotoisin, halusivatko olla punakaartilaisia vai puolueettomia/siviilejä. Toinen keskeinen kysymys oli vankileirille päätyminen syy. Tähän tarjosimme erilaisia vaihtoehtoja, mm naiskaartilaisuutta, punaisten piilottelua tuvassa, tunnettuna agitatorina esiintymistä, suhdetta venäläiseen sotilaaseen jne. Näiden valintojen avulla luotiin jokaiselle osallistujalle henkilökohtainen taustatarina ja hahmo, jonka läpi tarkastella teosta ja sisällissotaa kokemuksena. Taustatarinan oli tarkoitus myös antaa speksejä teoksen osana olleille kuulusteluille.

Koska teoksemme sijoittuu vankileirien aikaan, hahmojen kautta pystyimme käsittelemään sisällissodan erilaisia vaiheita ja tapahtumia ympäri Suomea. Mänttä-Vilppulan vedoissa korostui paikallisväri ja Pirkanmaan tapahtumat. Helsingin vedoissa toki Helsingin tapahtumat, mutta myös Tampereen tapahtumat korostuivat. Mukaan saatiin myös muita etelä-suomalaisia ja savolaisia. Tehdessäni taustatyötä hahmoja varten opin jatkuvasti lisää ja lisää sisällissodan vaiheista eri puolilla Suomea. Taustatarinat mahdollistivat myös erilaisten ihmiskohtaloiden esittämisen ja myös punaisen puolen rikosten esittämisen tasapuolisuuden nimissä: mukana hahmoissa oli myös Hyvinkääläisen punaisten erityisjoukon, Hyvinkään lentävien, jäseniä jotka syyllistyivät raakoihin omavaltaisiin murhiin sodan aikana.

Osa osallistujista halusi henkilökohtaisemman taustatarinan ja toivoivat tarinaa sukulaistensa kohtaloiden pohjalta. Yksi osallistuja jopa toimitti isoisan isänsä kuulustelupöytäkirjat pohjaksi taustarinalle.

## *Projektin vaiheet*

Projekti juontaa juurensa vuoteen 2011. Olin valmistumassa kuvataiteilijaksi ja sain kutsun *Työväenmuseo Werstaalle* suunniteltuun Art in Conflict-näyttelyyn, joka käsitteli taidetta, aktivismia ja konflikteja. Samana keväänä *Perussuomalaiset* ottivat ensimmäisen ”jytkynsä” ja merkkejä asenneilmapiirin kärjistymisestä alkoi olla. Teimme työparini tuolloin näyttelyyn pelillisen teoksen, jossa punavankeja oli sijoitettuna ympäri Werstaan Höyrykone-museota. Päätimme jo tuolloin, että tekisimme tämän teoksen isompana ja parempana kun muistovuosi tulisi.

Keväällä 2017 vietin työparini kanssa kahden kuukauden mittaisen tutkimus- ja suunnittelujakson *Serlachius-residenssissä* Mänttä-Vilppulassa, jolloin tutkimme vuoden 1918 tapahtumia keräämällä suullista perimätietoa, sukutarinoita sekä mielikuvia Suomen sisällissodasta lähiseutujen asukkailta. Keskustelujen osana pohdimme myös haastateltavien kanssa sisällissodan yhtäläisyyksiä nykymaailmaan ja voidaanko sadan vuoden takaista Suomen tilannetta verrata nykyaikaisiin poliittisiin konflikteihin ja esimerkiksi Syyrian vallitsevaan tilanteeseen.

Haastattelumateriaalin ja historiallisen aineiston pohjalta käsikirjoitimme ja valmistelimme teoksen toteutettavaksi vuodelle 2018. Projektin ”esitysmuodoksi” varmistui osallistavaellinen teos ja sen dokumentaation esittäminen. Historiaan viittaamisessa päädyimme käyttämään termiä ”sisällissota”, koska se on neutraali ja tarjoaa mahdollisuuden vertailla eri puolilla maailmaa tapahtuneita sisällissotia. Suunnittelujakson lopussa järjestimme demoversion seuraavalle vuodelle suunnitellusta teoksesta.

Kevään 2018 aikana teimme lisää taustatyötä tutkien historiallista aineistoa sisällissotaan liittyen. Haimme Pirkanmaan Kulttuurirahastolta apurahaa projektillemme, mutta sitä emme saaneet. Apurahapäätösten saaminen hidasti vähän projektin markkinoinnin aloittamista, koska emme voineet varmuudella tietää missä laajuudessa pystymme toteuttamaan projektin Mänttä-Vilppulassa. Uudenmaan Kulttuurirahasto antoi meille pienen apurahan projektin Helsingin osuuden toteuttamiseksi.

Toukokuun aikana aloitimme varsinaisesti projektin työstön. Teimme projektille verkkosivut ja aloitimme markkinoinnin. Edellisvuonna kerättyä paikallisaineistoa käytimme teokseen tulleiden hahmojen taustatarinoissa tuomaan mukaan yksilönäkökulmaa sisällissotaan ja vaiheita, joita emme itse teoksessa pystyisi kertomaan ulkokohtaisemmin. Kevään 2017 haastatteluissa korostui punainen näkökulma tapahtumiin, mikä vaikutti myös teoksen sisältöön. Demosta saamamme palautteen perusteella sekä ollaksemme avoimia ja läpinäkyviä kerroimme markkinointimateriaaleissamme ”luokkasota”-näkökulman korostuvan teoksessa. Lisäksi otimme käyttöön jo keväällä 2017 suunnitellun jaon erilaisiin osallistujille tarjottaviin kokonaisuuksiin, joista toinen tarjoaa myös epävarmemmalle yleisölle mahdollisuuden osallistua teokseen.

Kesäkuussa 2018 meillä oli Serlachius-residenssin toteutusjakso, joka oli suoraa jatkoa kevään 2017 tutkimus- ja suunnittelujaksolle. Residenssi-jakson alkupuolen valmistelimme tulevia tapahtumiamme konkreettisella tasolla: markkinointia, yhteydenpitoa osallistujiin, järjestimme infotilaisuuden tapahtumaan ja valmistimme tarpeistoa. Kesäkuun puolivälissä toteutimme suunnitellut kaksi vetoa “Vihan itkuvirsi 2018” teoksestamme Aleksanterin linnassa. Vanha jugend-talo ei sinällään ole ollut sisällissodan näyttämönä, mutta talon suunnitellut nuori arkkitehti sai surmansa Hyvinkään lentävien tekemässä iskussa helmikuussa 2018.

Tarjosimme Mäntän esityksiin kahdenlaista osallistumispakettia teokseemme: aktiivisemmän paketin rohkeammille osallistujille, johon kuului myös henkilökohtainen kuulustelu-performanssi. Passiivisemmassa paketissa osallistuja sai osallistua tapahtumiin haluamallaan intensiteetillä. Kumpaakin esitykseen osallistui 6 osallistujaa; paikallisia ja osallistujia muualta Suomesta (yhteensä 12 osallistujaa). Osallistujissa oli niin aktiivisia liveroolipelaajia, teatterialan ihmisiä, kuin puhtaasti kiinnostuneita osallistujia. Molempiin tarjoamiimme osallistumisen paketteihin riitti osallistujia. Pelautusten lopuksi keskustelimme osallistujien kanssa ja kyselimme palautetta osallistumispaketeista. Kummatkin paketit tarjosivat osallistujille mielekästä sisältöä. Mäntän-vetojen pohjalta lähdimme kehittämään teosta entistä parempaan suuntaan.

Heinäkuussa **Suomenlinnan hoitokunta** lähti mukaan projektiin ja tarjosi meille tilat Suomenlinnasta ilmaiseksi. Elokuussa aloitimme Helsingin osuuden työstämisen ja markkinoinnin kunnolla. Kuvasimme uutta promo-materiaalia Suomenlinnassa markkinoinnin helpottamiseksi. Lipunmyynti aukesi syyskuun puolivälissä. Kirjoittelin taustatarinoita sitä mukaan, kun ihmiset ostivat osallistumispaketteja. Aloitimme myös esiintyjien rekrytoinnin ja koe-esiintymiset, joiden perusteella valitsimme esiintyjät ja avustajat teokseen. Lokakuussa järjestimme julkisen infotilaisuuden teoksestamme ja pidimme lyhyen workshop- ja harjoitusjakson kaikkien esiintyjien kanssa.

Lokakuun lopussa pääsimme rakentamaan Suomenlinnan esityksiä paikan päälle. Yksi työpäivä meni tilasuunnittelun parissa, koska suojeltuna ympäristönä Suomenlinnoihin tiloihin ei oikein voi rakentaa mitään. Myös tilan kiinteät valo- ja tekniikkaratkaisut tuottivat meille päänvaivaa, mutta saimme lopulta ongelmat ratkottua ja lavastuksen ja tekniikan toimimaan. Lokakuun ensimmäiset päivät trenasimme ahkerasti tilassa esiintyjien kanssa. Esityksen pienet elementit elivät pitkin rakennusviikkoa ja viimeiset muutokset syntyivät ensimmäistä Suomenlinaan vetoa edeltävän yönä.

Molempiin Suomenlinnan esityksiin lipun osti 11 osallistujaa (yhteensä 22 osallistujaa). Kapasiteettia olisi ollut n. 40:lle, mutta pienempi määrä tarjosi henkilökohtaisemman kokemuksen. Palkattuja esiintyjä teoksessa oli kaksi ja avustajia oli kolme. Esiinnyin itsekkin muutamissa kohtauksissa, mm kuulustelemassa ja kyykyttämässä vankeja työtönnällä, mutta pääasiallisesti keskityin tekniikkaan ja teoksen aikaisiin työpajoihin Mikaelin keskittyessä dokumentointiin.

Suomenlinna todellisena sisällissodan vankileiri-näyttämönä antoi oman silauksensa ja tunnelmansa. Väliajalla onneksi pääsi kiipeämään vallille katsomaan merta ja etäännyttämään itseään raskaista teemoista.

### *Teoksen runko*

Aloitimme esityspäivät aina yhteisellä työpajaosuudella, jonka aikana kävimme läpi yhdessä osallistujien ja esiintyjien kanssa esityksessä käytetyt mekaniikat ja esityksen pelisäännöt. Kerroimme myös lyhyesti projektin taustoista.

Varsinainen esitys alkoi ritualistisella esinäytöksellä, jonka aluksi esiintyjät ja avustajat asettivat osallistujille punaiset hihanauhat olkavarteen merkiksi siitä, että he ovat siirtymässä esityksen maailmaan ja hahmoikseen. Sitten osallistujista otettiin potrettikuvat, samaan tapaan mitä sata vuotta sitten otettiin kuvia ennen sotaan lähtöä: sankarillisia pönötyskuvia, joissa uhmakkaina lähdetään luomaan parempaa maailmaa ja vaatimaan oikeuksia työväenluokalle. Kuvauksen jälkeen esityksen vartija-hahmot kuljettivat yksitellen osallistujat kynttilöin valaistun hämärän käytävän läpi varsinaiseen esitystilaan. Matkan aikana pyysimme osallistujia muistelemaan ja miettimään tapahtumia ja kokemuksia, jotka ovat johtaneet oman hahmon pidättämiseen. Osallistujan saapuessa esitystilaan, on esitys käynnissä.

Ensimmäinen näytös käsitteli vankileirille saapumista ja ensimmäisiä päiviä siellä. Näytöksen alkuun vangit asetettiin riviin ja he saivat katsoa, kun vartijat repivät alas punaiset liput - kapina on ohi ja punainen valta kukistettu. Tilaan projisoitiin Mannerheimin voitonparaatia ja vangit saivat kuunnella puolustusministeri Jussi Niinistön ”Vapaussodan 100-vuotisjuhlassa” pitämän puheen. Puheen aikana vartijat marssivat vankien ympärillä ja vahtivat heitä. Puheen päätteeksi esiintyjät repivät vankileirin seinät alas ja vartijat veivät vangit omiin selleihinsä. Seuraavat 20 minuuttia vangit istuivat/seisovat katse seinää päin odottaen tulevaa. Vartijat kävivät säännöllisesti kierroksella. Kohtauksen aikana luotiin piinaavaa odottavaa tunnelmaa, lähestyvien askelten äänillä.

Hiljaisuus päättyi silmittömään väkivaltaan, kun vartijat pahoinpitelivät muutaman vangin. Merkistä vartijat tuovat loputkin vangit selleistä, kiusaavat ja alistavat näitä, vankien passiivisesti ottaessa väkivallan vastaan. Väkivalta päättyy, kun vankileirin johtaja kutsuu vartijat lakisääteisellem kahvitauolle. Vangit kuljetetaan omiin koppeihinsa ja vartijat nauttivat virvokkeita ja puhuvat mukavia arkisia asioista.

Ensimmäisellä väliajalla loimme suhteita hahmoille. Vangit olivat alkuun omassa piirissä ja heittivät lankakerää toisilleen muodostaen suhteiden verkon. Tarkoitus oli löytää uusia ystäviä leiriltä. Kun osallistuja heitti lankakerän toiselle, hän samalla ehdotti jotain, esim ”hahmosi antoi minulle osan ruuastaan, kun minun hahmoni ei saanut ruokaa ja jäin kiitollisuuden velkaan” tai

”olemme olleet vierekkäisissä vankiselleissä”. Toisella kierroksella vartijat tulivat mukaan piiriin ja nyt pyrittiin löytämään negatiivisia kontakteja ja luomaan konflikteja vankien keskuuteen.

Toisen näytöksen alkaessa oli kulunut kaksi viikkoa ensimmäisistä tapahtumista ja elämä oli asettunut leirille. Näytöksen aikana osallistujien oli mahdollista elää rauhallista leiriarkea ja keskittyä tauon aikana luotuihin ihmissuhteisiin. Näytöksen keskiössä olivat kuulustelut, joihin vankeja vietiin yksi kerrallaan. Kuulustelun pohjana oli aktuaalinen 1918-vuoden kuulustelupöytäkirja. Muodoltaan kuulustelu oli 1-to-1-performanssi, jossa yhtäläillä kuulustelua suorittava esiintyjä, kuin kuulusteltava osallistuja esiintyvät. Kuulustelun rakennettiin ikävää tunnelmaa pienillä piinaavilla teoilla: kuulakärkikynän avausmekanismin jatkuvalla näpertämisellä, äärimmäisen hitaalla veden kaatamisella mukiin ja takaisin kannuun, sekä ärsyttävän musiikin toistuvalla soitolla. Myös väkivallan uhka oli läsnä kuulusteluissa, jos vastauksia ei tule. Näytöksen lopuksi järjestettiin arpa-aijaset, jonka ”voittanut” vanki teloitettiin.

Tauolla ”teloitettu” osallistuja sai uuden hahmona ja muille osallistujille arvottiin lisäjuonia: joku oli saanut uutisia sukulaisiltaan, joka sai raha- tai ruokalähetysten, jollakulla oli saattanut olla suhde leirin vartijaan tai vartija oli takavarikoinut vangin ruoka- tai rahalähetysten.

Kolmas näytös käsitteli pakkotyötä ja kytki nykyisen ajatuksen osallistavasta sosiaaliturvasta ja sen historiallisen kehityksen, jolla vapaista kansalaisista —pienviljelijöistä— tehtiin työläisiä riistämällä heidän mahdollisuutensa työhön. Näytöksen alkuun vangeille pidettiin puhe, joka pohjasi **Jari Ehnroothin** hyvinvointivaltion loppua käsittelevään kolumniin viime kesältä. Puheen päätteeksi vangeille pidettiin kuntouttavaa työtoimintaa laululeikkien muodossa, jonka jälkeen he tekivät erinäisiä siivous askareita esitystilassa. Kuitenkaan työtä ei riitä kaikilla, ja toimeentuloon jääneet saavat vartijat kimppuunsa syylistämään heitä loisimisesta.

Tauolla osallistujat arpoivat hahmolleen moraalisen dilemma, jonka pohjalta toimia neljännessä näytöksessä. osallistujille.

Neljäs näytös käsitteli ruokaa ja kaupankäyntiä. **Marjo Liukkosen** lisensiaatin tutkimuksen mukaan Hennalan vankileirillä vangit eivät saaneet heille valtion varoilla ja saksalaisilta sotilailta lahjoituksena saatuja elintarvikkeita, vaan niitä myytiin rahalla ja seksipalveluita kiristämällä. Näytöksen alussa vangit pannaan jonoon ja he pesevät kätensä ruokailua varten. Vangeille annetaan puuroa ruuaksi, mutta lusikat ja puuroon tarkoitettut lisukkeet ovat vartijoiden takana. Käymällä kauppa vangeilla oli mahdollisuus saada lusikka tai voita ja hilloa puuroon. Ruokailun lopuksi naisvartija alkaa alkaa leikkiä vangeilla. Hän laittaa keskellä huonetta tuolin, valitsee vangin, jonka on nouseva tuolille pilkattavaksi. Vartija asettaa tämän päähän kukkaseppeleen ja harteille solvauksin koristellun punaisen takin. Kaikkien on pakko nauraa. Vartijat ottivat selfietä itsestään nöyryyttämänsä vangin kanssa.



Viides näytös päättää esityksen. Näytöksen alussa vangit pannaan riviin ja he saavat valita mikä koituu kunkin kohtaloksi: päättyykö elämä teloituskuilun partaalle, näännykö hän lopulta nälkään vai tappaako Espanjantauti. Vartijat saavat halutessaan pelastaa rivistä jonkun/jotkut. Kuolleiden päälle asetetaan punaiset ruusut. Näytös ja samalla esitys päättyy tarinaan, jossa sodan loputtua kylän seppä keräsi hylsyt ja takoi niistä luistimet kylän lapsille. Aseet taottiin auroiksi ja jälleenrakennus saattoi alkaa.

Heti esityksen päätteeksi jokainen osallistuja ja esiintyjä vuorotellen irrotti rituaalinomaisesti hihanauhansa ja irtautui näin teoksen sisäisestä maailmasta. Lopuksi pidimme yhteisen purun ja aikaa oli myös vapaalle keskustelulle. Osa osallistujista halusi tässä yhteydessä jakaa sukutarinoitaan.

### *Kritiikkiä ja palautetta*

Saimme paljon palautetta, että teoksen aihe ja muoto olivat liian haastava ja triggeröivä yhdistelmä suurelle yleisölle. Vaikka tänä päivänä sisällissodasta voidaankin puhua, on se vielä monelle tabu. Jos teemana olisi ollut jokin muu aika, kuin sisällissota, osallistujia olisi voinut saada helpommin mukaan. Osallistavuus pelotti ihmisiä. Tavoittelimme teoksella erilaisia yleisöjä, niin perus kulttuuriväkeä, teatterialan ihmisiä kuin larppaajiakin. Erilaisten yleisöjen palveleminen markkinoinnin osalta olikin haastavaa, ja se osaltaan saattoi syödä potentiaalista yleisöä.

Myös kahdeksan tunnin kesto suurelle yleisölle oli ehkä turhan suuruudenhullu. Toisaalta kesällä saimme palautetta Mäntässä, että viiden tunnin kokonaiskesto workshoppeineen oli liian lyhyt. Vastaavasti Suomenlinnassa saimme palautetta, että teos olisi voinut olla pidempikin.

Ajankohtana pyhäinpäivän viikonloppu on haastava, koska silloin vietetään Halloweenia/Kekriä ja pikkujoulukausi avautuu. Ihmisten on vaikea irrottautua silloin noin pitkäksi aikaa. Ajankohta valikoitua Suomenlinnan toiveesta, koska olimme osa Viaporin Kekri-tapahtumaa, jonka vuoksi Suomenlinnan hoitokunta tarjosi tilat meille ilmaiseksi.

Toisaalta osallistuneilta saimme ylistävää palautetta. Fyysisen kokemuksen rakentamista mekaniikoilla, tilasuunnittelulla ja musiikkidramaturgialla kehuttiin paljon. Kokemus oli monelle koskettava ja puhdistava. Teoksen päätteeksi yhteisen purun aikana monet osallistujat halusivatkin jakaa sukutarinoitaan sisällissodasta kummaltakin puolelta.

Vaikka tämän kaltaisen teoksen tuottaminen ja tekeminen on raskasta ja riskaabelia, olen erittäin tyytyväinen lopputulokseen. Tämä oli ensimmäinen projekti, jonka olen pystynyt toteuttamaan apurahan turvin ns omilla ehdoillani ilman kompromissien tekoa. Apurahan turvin pystyin myös syksyn keskittymään täyspäiväisesti projektin toteuttamiseen.

Toistaiseksi emme ole tekemässä tästä uusia esityksiä, toki mahdollista "opetusversiota" lukioita varten toteutetaan jos rahoitus järjestyy. Myöskin jos rahoitus järjestyy, olemme suunnitelleet teoksesta julkaisua, johon liittyisi projektin esittelyä dokumentaation ja tekstien avulla.

Kirjallisuus:

Haapoja, Terike. 2010. "Tilan politiikka - kuvataiteen ja teatterin vastaliikkeistä" teoksessa *Nykyteatterikirja - 2000-luvun alun uusi skene*, toim. Annukka Ruuskanen. Keuruu: Like.

Kantonen, Lea. 2005. *Teltta - kohtaamisia nuorten taidetyöpajoissa*. Keuruu: Like.

Machon, Josephine. 2013. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Palgrave Macmillan.

Nissinen, Vili. 2014. *Passiivisuudesta immersioon - ajatuksia osallistavasta taiteesta ja sen mahdollisuuksista*. Aalto Yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Stenros, Jaakko. 2010. "Nordic LARP: Theatre, Art and Game" teoksessa *Nordic LARP*, toim. Markus Montola ja Jaakko Stenros. Tallinna: Fëa Livia.