

Pac-man taidemuseossa – näyttelyprojektin kuvaus

”Millon tää on uudestaan? Mä tuun sitten taidemuseoon taas pelaamaan.”
(5-vuotiaan pojan kommentti Museoiden yö -tapahtumassa)

Vanhat digitaaliset pelit ja pelikoneet herättävät monissa vahvoja tunteita, ja ne ovat myös kulttuurihistoriallisesta näkökulmasta mielenkiintoisia. Tässä katsauksessa selvitän, miten pelit päätyivät pelattavaksi taidemuseoon. Keskityn katsauksessani erityisesti näyttelysuunnittelun ja näyttelyn rakentamisen monivaiheiseen prosessiin.

Olin mukana Turun yliopiston digitaalisen kulttuurin opiskelijana suunnittelemassa ja toteuttamassa pienimuotoista näyttelyä, joka kuului tänä keväänä 14.5.2011 Porin taidemuseossa ja Satakunnan museossa järjestettävään *Museoiden yö* -tapahtumaan. Tapahtuma avasi samalla 17.–24.5. vietettävän *Museoviikon*. Porin taidemuseon ohjelmisto tarjosi yleisölle erilaisia työpajoja, musiikkia, kuvia, performanssia, nostalgiaa ja keskustelua taiteesta. Oman näyttelyprojektini aiheeksi muotoutui 1980-luvun peliklassikko *Pac-Man*. Tarkoituksena oli tuoda tapahtumaan vanhoja digitaalisia Pac-Man-pelejä ja pelikoneita yleisön nähtäväksi ja pelattavaksi. Siksi näyttelyä kutsuttiin projektin edetessä myös nimillä retropelipiste, pelinurkkaus ja peliluola. Koska olin mukana tämältyyppisessä projektissa ensimmäistä kertaa, halusin selvittää, mitä eri asioita näyttelysuunnitteluun kuuluu ja mitkä seikat tekevät näyttelystä onnistuneen.

Näyttelysuunnittelusta on kirjoitettu paljon, mikä johtuu varmasti siitä, että näyttelytoiminta on yksi museon perustehtävistä. Giles Velarde tuo teoksessaan *Designing Exhibitions – Museums, heritage, trade and world fairs* (2001) esille näyttelysuunnitteluun liittyviä käytännön seikkoja ideasta loppuarviointeihin. David Dean käsittelee teoksessaan *Museum Exhibition – Theory and Practice* (1994) käytännön lisäksi myös museoiden näyttelysuunnitteluun liittyvää teoriaa. Kaija Kaitavuoren ja Miikka Roineen toimittama julkaisu *Näyttelyprosessin kuvaus* (2006) käsittelee näyttelyä prosessina, jossa kaikki suunnittelun ja toteutuksen eri vaiheet ja osa-alueet on otettu huomioon. Outi Turpeinen taas pohtii muun muassa museoesineen esillepanon ja visuaalisen näyttelysuunnittelun tuottamia merkityksiä teoksessaan *Merkityksellinen museoesine – Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa* (2005).

Katsaukseni rakentuu vuoropuhelusta näiden teosten ja oman näyttelyprojektini välillä, ja tarkoitukseni on nostaa esille erityisesti niitä asioita, joista on ollut minulle suunnitteluvaiheessa hyötyä. Koska projektini päättyi vasta hiljattain, tekstini keskittyy pääasiassa projektin kulkuun ja sen eri vaiheisiin. Pohdin kuitenkin lopuksi sitä, mitkä asiat koin haasteellisiksi ja mitkä onnistuneiksi, ja sitä, miten varsinainen tapahtumapäivä sujui. Aluksi avaan kuitenkin muutamia näyttelysuunnitteluun ja museoon liittyviä käsitteitä, jotka ensilukemalta tuntuvat ymmärrettäviltä mutta jotka vaativat pientä selvennystä.

Näyttelysuunnittelusta voidaan myös käyttää termiä *näyttelyarkkitehtuuri*, joka viittaa arkkitehdin visuaalisesti suunnittelemaan näyttelyyn. Usein museonäyttelyt syntyvätkin näyttelyarkkitehdin ja tutkijan yhteistyönä. Näyttelyitä voivat kuitenkin suunnitella myös muutkin kuin arkkitehdit, kuten

omassa projektissani, jolloin *näyttelysuunnittelu* käsitteenä toimii paremmin (Turpeinen 2005, 146–147).

Näyttelyssä käyviä ihmisiä kutsutaan muun muassa kävijöiksi, vieraisiksi, katsojiksi tai yleisöksi. Outi Turpeinen käyttää sanaa *kokija*, koska hänen mielestään se viittaa moniin eri aisteihin perustuvaan kokemuksellisuuteen ja elämyksellisyyteen eikä suppeammin vain esimerkiksi katsomiseen. Mielestäni kokija sopii hyvin Turpeisen tutkimukseen, kun taas Kaija Kaitavuoren ja Miikka Roineen prosessikuvaukseen sopii paremmin termi *yleisö*. Käytän myös itse sanaa yleisö esseessäni, koska viitataan yleisesti näyttelyssä vierailevaan ihmisjoukkoon enkä niinkään yksittäiseen henkilöön.

Saavutettavuus tarkoittaa näyttelyiden yhteydessä sitä, että kaikilla on mahdollisuus osallistua ja saada elämyksiä kulttuurikohteessa. Tämän mahdollistamiseksi on kiinnitettävä huomiota tiedolliseen ja kulttuuriseen saavutettavuuteen, viestinnän, hinnoittelun ja rakennetun ympäristön saavutettavuuteen sekä saavutettavuuteen eri aistien avulla. *Esteettömyys* tarkoittaa erityisesti toimintarajoitteisten ihmisten huomioimista palvelujen ja tilojen suunnittelussa (lisätietoa saavutettavuudesta ja esteettömyydestä: www.kulttuuriakaikille.info).

Museoiden yö on kaikille avoin ja ilmainen tapahtuma, jonne kaikki kulttuurista kiinnostuneet ovat tervetulleita. Kulttuuriyhdistys Rapajöoti ry vastasi tapahtuman markkinoinnista ja viestinnästä. Mielestäni pystyimme vaikuttamaan näyttelyn saavutettavuuteen huomioimalla erilaiset näyttelyvieraat ja mahdolliset toimintarajoitteet. Koska näyttely kesti vain päivän, jouduimme kuitenkin karsimaan joitakin saavutettavuutta edesauttavia tekijöitä, kuten näyttelytekstien eri kieliversiot.

Alkuasetelma

Kuten monissa muissakin projekteissa ja prosesseissa myös näyttelyn järjestämisessä on suunnittelu-, toteutus- ja päättämisvaiheet. Nämä vaiheet esiintyvät kaikissa tätä katsausta varten lukemissani teoksissa, joskin hieman eri tavoin ja yksityiskohtaisemmin esitettyinä. Giles Velarde on nostanut esille hyviä kysymyksiä näyttelyn järjestämisestä haaveileville. Ennen kun näyttelyä voidaan lähteä suunnittelemaan, täytyy sille olla jokin syy. Suunnittelijoiden täytyy tietää miksi, milloin ja minne näyttely pystytetään, mitkä ovat sen tavoitteet, mitä objekteja asetetaan näytteille ja kuinka suuri budjetti näyttelyllä on. Nämä seikat olisi hyvä tietää mahdollisimman pian, koska niitä koskevat muutokset vaikuttavat näyttelyyn merkittävästi.

Oma projektini käynnistyi helmikuussa, kun päätin osallistua *Museoiden yöhön* toteutettavan näyttelyn suunnitteluun yhdessä toisen opiskelijan kanssa. Näyttelyprojektia tarjosi minulle oppiaineeni professori, joka oli itse neuvotellut näyttelyn toteuttamisesta kulttuuriyhdistys Rapajöötin kanssa. Museoiden yö järjestettiin 14.5.2011 Porin kaupungin museoissa, ja Porin taidemuseon teemana oli 1980-luku, koska taidemuseo täyttää tänä vuonna 30 vuotta. Järjestäjinä toimivat Porin taidemuseo, kulttuuriyhdistys Rapajöoti ry ja Porin lastenkulttuurikeskus - Satakunnan lastenkulttuuriverkosto, jotka toivoivat että tapahtumassa olisi esillä muiden esitysten lisäksi myös aikakauden pelikulttuuria ja pelejä. Tapahtumaan haluttiin siis peliluola tai pelinäyttely, jossa olisi 1980-luvun digitaalisia pelejä yleisön pelattavana. Päätimme jo suunnittelun alkuvaiheissa keskittyä vain yhteen aikakauden peliklassikkoon, *Pac-Maniin*. Se sopi mielestämme hyvin pienehköön näyttelytilaan ja Porin ylioppilasteatterin tapahtumassa esittelemään *Pac-Man In Flesh* -liveversioon pelistä. Aihe houkutteli myös siksi, että se on yksi tunnetuimmista ja kopioituimmista digitaalisista peleistä.

Pac-Man-näyttelyyn varatut resurssit toivat suunnittelutyöhön haastetta jo alkuvaiheessa. Rahaa yhden päivän kestävään näyttelyyn ei ollut juurikaan varattu, joten suunnittelu täytyi rakentaa olemassa olevien resurssien varaan. Pelattavat pelit ja pelikoneet saimme sovittua veloitusetta lainaan Pelikonepeijoonit-yhdistykseltä, joka kerää ja huoltaa vanhoja digitaalisia pelikoneita, pelejä ja niihin liittyviä oheistuotteita. Ilman heitä näyttelystä olisi puuttunut kaikkein tärkein elementti, näyttelyesineet. Esineiden vakuutus hoidettiin käytännössä niin, että pyysimme Pelikonepeijoneilta listan lainattavista esineistä vakuutus- ja kuntoarvioineen. Lista toimitettiin sitten Porin taidemuseolle, jonka vakuutukseen esineet kuuluivat. Taidemuseo lupasi tarjota käyttöömmme tilan lisäksi myös välineitä, kuten pöytiä, tasoja, tuoleja ja alustoja näyttelyn rakentamiseen. Rapajöoti ry taas huolehti tapahtuman markkinoinnista sekä esineiden kuljetuksista.

Ideasta toteutukseen – projektin työläin vaihe

Näyttelyn tarkoituksen, teeman, ajankohdan, paikan ja resurssien jälkeen voidaan ryhtyä varsinaiseen suunnittelutyöhön. David Dean jakaa näyttelyprosessin teoksessaan neljään osaan, konsepti-, kehitys-, toiminta- ja arviointivaiheisiin. Kehitysvaiheen hän on jakanut vielä kahteen osaan, suunnittelu- ja tuotantovaiheeseen. Näistä ensimmäisen tarkoituksena on tuottaa näyttelysuunnitelma, jota sitten noudatetaan tuotantovaiheessa. (Dean 1996.)

Kehitysvaiheessa luodaan muun muassa näyttelyn juoni, luonnokset näyttelytilasta ja objektien asetelusta, pohditaan näyttelyn kohderyhmää, tutkitaan ja tuotetaan tekstejä sekä oppimismateriaaleja, luodaan markkinointisuunnitelmat sekä päätetään budjetista, johon kuuluvat aika, henkilöstö ja raha. Tuotantovaihe on kaikkein aktiivisin vaihe näyttelysuunnittelussa, ja siihen kuuluu paljon eri ammattitaitoa vaativia tehtäviä, kuten tekstien tuottamista ja painatusta, museoesineiden konservointia ja esillepanoa, logistiikkaa, näyttelytilan valmistelua (seinät, valaistus, vitriinit, huonekalut, maalaustyöt), markkinointia ja tiedotusta (media, tiedotusvälineet jne.) sekä toimivaa koordinoitua, jolla varmistetaan, että kaikki asiat hoidetaan aikataulussa. (Dean 1996, 8–17.)

Pac-Man-näyttely oli tavallisiin museonäyttelyihin verrattuna hyvin pienimuotoinen ja vähän ihmisiä työllistävä projekti, jossa päävastuu oli meillä opiskelijoilla. Vaikka projekti oli pieni, kuului siihen ison näyttelyn tavoin monia eri osa-alueita ja tehtäviä, jotka vain toteutettiin pienemmällä porukalla ja omien taitojen sekä resurssien mukaan. Kaitavuori tuo esille tekstissään sen, miten yhteinen aikataulutus ja kommunikointi eri ammattiryhmien välillä voi olla suuren näyttelyn kohdalla haastavaa. Pienemmissä näyttelyprojekteissa haasteena on se, että muutaman henkilön on muistettava paljon ja hoidettava useampaa tehtävää samanaikaisesti. (Kaitavuori & Roine (toim.) 2006, 5.)

Oman projektini kehitysvaihe alkoi näyttelytilan luonnostelulla ja näyttelyesineiden valitsemisella. Kun pääsimme katsomaan näyttelylle varattua tilaa maaliskuussa, jouduimme hieman muuttamaan käsitystämme pelinurkkauksesta. Käyttöömmme annettu tila ei ollutkaan huoneen seinustalla tai nurkkauksessa vaan keskellä huonetta. Seinätila oli varattu toiselle näyttelylle. Toiseksi näyttelytilavaihtoehdoksi keksimme taidemuseon rappukäytävässä olevan nurkkauksen. Hylkäsimme kuitenkin tilan sen vuoksi, että se oli hieman syrjässä ja rappukäytävässä kaikui. Ollessamme palaverissa taidemuseolla ilmoille heitettiin idea lattialla olevista tynnyistä ja säkkituoleista, joilla voisi istuskella ja pelaila rennosti pelejä. Tartuimme ideaan, koska se tuntui sopivan tilaan ja pelialueeseen hyvin. Päätimme myös rajata pelialueen lattiapinta-alaa peittäväällä matolla. Taidemuseon varastosta löysimme myöhemmin myös muita käyttökelpoisia välineitä näyttelytilan rakentamiseen.

Näyttely ei toteuttaisi tehtävänsä ilman näytteille laitettavia esineitä. *Museoesine* sisältää museosta riippumatta erilaisia merkityksiä. Museoon siirtymisen jälkeen esinettä ei usein enää käytetä sen alkuperäisessä kontekstissa. Museo on luokitellut esineen johonkin ryhmään, joka vaikuttaa sen tulkintaan ja luo sille kehykset. Näyttelyssä museoesine esitetään tietynlaisessa ympäristössä, tietynlaisen teeman tai tarinan osana ja suhteessa muihin museoesineisiin. Vaikka näyttely voi vaikuttaa esineiden tulkintaan, tarkastelee jokainen kuitenkin esineitä ja koko näyttelyä myös omasta näkökulmastaan. (Turpeinen 2005, 80–83.)

Pac-Man-näyttelyssä esineet ovat Pelikonepeijoonit-yhdistykseltä lainaan saatuja pelikoneita ja pelejä. Yhdistys on kolmen peliharrastajan, Mikko ja Ville Heinosen sekä Manu Pärssisen perustama. Heidän pelikokoelmansa on yksi Suomen suurimpia ja siihen kuuluu noin 300 pelikonsolia, kotitietokonetta ja pelihallipeliä sekä tuhansia pelejä, oheislaitteita ja muita peleihin liittyviä tavaroita. Pelikonepeijoonit lainaavat mielellään esineitä kokoelmistaan esiteltäväksi ja pelattavaksi asianmukaiseen tarkoitukseen ja vakuutusta vastaan. Kokoelman pelit eivät siis ole tarkoitettu vain vitriinien takaa ihasteltavaksi, vaan yleisö pääsee käyttämään aitoja esineitä niiden alkuperäisessä kontekstissa, mikä eroaa huomattavasti museolaitosten toiminnasta. Vaikka peliä saa pelata, niin ne ovat myös tavallaan irrotettu alkuperäisestä kontekstistaan, koska ne ovat esillä museossa ja osana tietynlaista teemaa ja tapahtumaa. Pelikoneita katsotaan myös suhteessa toisiinsa ja muuhun ympäristöön, kuten samassa tilassa oleviin taideteoksiin.

Kun tila oli selvillä ja tiesimme, mitä sinne mahtuu, sovimme näyttelyyn tulevista esineistä eli peleistä, pelikoneista sekä näytöistä. Päätimme myös viime hetkillä luopua peliin liittyvistä oheistuotteista, koska niille ei löytynyt sopivaa tilaa. Pelikonepeijoonit ehdottivat meille seuraavia pelikoneita: Atari 2600 (1977), Commodore 64 (1982) ja Amiga 1200 (1992) ja peleiksi neljää eri versiota alkuperäisestä Pac-Man-hallipelistä, *Pac-Man* (1982), *Ms. Pac-Man* (1984), *Pac-Mania* (1987) ja *Pac-Land* (1984).

Näyttelyn tekstit – Pac-Man kuutiossa

Perinteisten seinällä olevien näyttelytekstien tilalle ideoimme näyttelyteksteillä varustetun kuution, joka koostui 30cm x 30cm kokoisista kapalevyistä. Idea syntyi, kun olimme katsomassa näyttelytilaa ja kiinnostuimme esillä olevan näyttelyn toteutuksesta, jossa yleisö sai ripustaa seinälle levyille painettuja tauluja. Tutkimme levyjä ja keksimme, että niistä saisi rakennettua kuution, jonka kävijät voisivat ottaa käsiinsä ja lukea siitä näyttelyyn liittyvää tietoa. Päädyimme erikoiseen ratkaisuun siksi, koska emme voineet ripustaa tekstejä seinälle ja halusimme tehdä jotain erilaista. Kuutio sopi myös ajatukseemme tehdä lyhyet ja lukijaystävälliset näyttelytekstit, koska kuution sivuille ei mahdu paljoa tekstiä.

Ennen tekstien kirjoittamista pohdimme sitä, mitä haluamme kertoa pelistä yleisölle. Halusimme tuoda esille perustietojen, kuten pelin synnyn, logiikan, pelistä tehtyjen versioiden ja oheistuotteiden lisäksi myös muutamia kiinnostavia yksityiskohtia, kuten hahmojen luonteenpiirteet ja Atarin epäonnistuneen version pelistä. Tavoitteenamme oli esittää asiat lyhyesti ja erilaiset museokävijät huomioiden. Kun tekstit olivat valmiina, aloitimme kuution graafisen ilmeen suunnittelun ja tekstien taiton. Työparini Pinja Tawast oli kilpailuttanut painotaloja maaliskuun aikana, ja saimme tarjouksen kapalevyjen painatuksesta projektiimme sopivaan hintaan. Olimme varanneet graafiseen työhön aikaa noin kolme päivää ennen painatusta. Aikaa olisi voinut varata enemmänkin, mutta saimme onneksi toteutettua ideamme sovitussa aikataulussa.

Tekstien suunnittelussa ihmisen mitat on otettava huomioon. Seinällä olevan tekstin tulisi olla katseen tasolla, joka David Deanin laskujen mukaan on keskimäärin 1,6 metriä ja Giles Velarden mukaan 0,9–2 metriä lattiasta. Tekstikokoa on myös kasvatettava sen mukaan kuinka kaukaa tekstiä luetaan. Kirjaa lukiessa normaali tekstikoko on yleensä 8–10 pt (eli pistettä) ja näyttelyteksteissä 24–36 pt (Dean 1996, 120). Näen näyttelytekstien sijoittamisen liikuteltavaan kuutioon saavutettavuuden kannalta onnistuneena ratkaisuna, koska tekstiä voi lukea itselle sopivalta etäisyydeltä ja korkeudelta. Jos näyttelytekstit sijaitsisivat seinällä, olisi tekstien koon ja sijainnin suunnittelu vienyt huomattavasti enemmän aikaa ja toteutus ei välttämättä olisi kuitenkaan sopinut kaiken kokoisille kävijöille.

Näyttelytekstikuution graafinen ilme perustui pelin värikkäisiin hahmoihin, ja teimme kuution sivuille yhden suuren Pac-Man-hahmon ja viisi eriväristä haamua mustalle taustalle. Teksteissä käytimme pääteetöntä fonttia valkoisella värillä, mikä sopi paremmin värikkääseen taustaan kuin musta. Vaikka kirkkaat värit ovat visuaalisesti houkuttelevia, voivat ne myös hankaloittaa lukemista. Päädyimme kuitenkin käyttämään värejä, koska näyttely oli muuten hieman väritön ja tekstit olivat sen verran lyhyitä, että oletimme yleisön pystyvän lukemaan tekstit ilman suurempia ongelmia. Valmiit levyt saimme painosta hieman myöhässä ja vain kolme päivää ennen tapahtumaa. Samana päivänä menimme taidemuseolle kokoamaan kuutiota aikaisemmin tekemämme prototyypin mukaan. Saimme kuution kasaan teippien ja tukirakenteiden avulla kahdessa tunnissa. Lopputuloksena oli yleisön käsittelyä kestävä näyttelytekstikuutio.



Juuri valmistunut näyttelytekstikuutio. Kuva: Pinja Tawast

Viikkoa ennen tapahtumaa teimme näyttelyesitteen, jossa kerrotaan tarkemmin näyttelyssä olevista esineistä ja peleistä sekä yhteistyökumppaneista. Samalla keksimme myös näyttelylle nimen, *Pac-Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo*. Toteutimme esitteen ulkoasun hieman eri tavalla kun kuution. Haimme esitteeseen vanhojen tietokonelehtien tunnelmaa konekirjoitusfontilla ja kopioimalla esitteitä kopiokoneella. Esitteet olivat yksivärisiä keltaisia, vaaleanpunaisia ja vihreitä mustalla tekstillä. Yhteneväistä näyttelykuution kanssa oli Pac-Man-aiheinen otsikkofontti.

Näyttely pystyyn, johdot seiniin ja yleisö sisään

Rakensimme näyttelyn tapahtumaa edeltävänä päivänä. Olimme sopineet Pelikonepeijoonien kanssa, että haemme näyttelyesineet Tampereelta ja että Rapajöoti ry hoitaa esineiden kuljetukset ennen tapahtumaa ja sen jälkeen. Saimme pelikoneita hakiessamme hyvät ohjeet koneiden käyttöön, ja kuljetukset sujuivat auton ja kuskin löydyttyä sujuvasti. Saapuessamme taidemuseolle aloitimme näyttelytilan rakentamisen.

Olimme tehneet monia eri suunnitelmia näyttelytilasta, mutta varsinainen ulkoasu muotoutui vasta paikan päällä, kun olimme saaneet pelikoneet näyttöineen ja tarvittavat välineet museolta varsinaiseen näyttelytilaan. Teimme aivan liian aikaisin useita ja hyvin pitkällekin vietyjä suunnitelmia, jotka eivät sellaisenaan kuitenkaan toteutuneet. Pidän kuitenkin hyödyllisenä, että prosessoimme piirustusten avulla erilaisia vaihtoehtoja näyttelytilasta ennen rakennuspäivää. Kun näyttely piti rakentaa, olimme jo käyneet läpi paperilla toimivat ja huonoiksi todetut vaihtoehdot. Jonkinlainen suunnitelma ja visuaalinen hahmotelma on siis hyvä luoda jo etukäteen. Tähän kuuluu näyttelyyn tulevat esineet, esineiden paikat, tarpeisto ja tarvittavat hankinnat sekä hahmotelma siitä, miten nämä eri elementit voisivat asettua näyttelytilaan.

Näyttelyn rakennuksessa päädyimme yksinkertaiseen ratkaisuun, jossa matto rajasi näyttelytilan, kaksi harmaata puupenkkiä toimivat pöytätasoina ja mustat säkkituolit istuimina. Halusimme asetella pelikoneet niin, että yleisö pystyi liikkumaan ja seuraamaan pelaamista tilassa vapaasti. Huomioimme myös samassa tilassa olevan taidenäyttelyn ja sitä katsomaan tulleet ihmiset tilaratkaisuissa. Asetimme pelikoneet niin, että näyttelytilaan sisälle tullessa näkyivät ensin näyttelykuutio, näyttelyesitteet ja pelikone Amiga 1200, ja niiden takana olivat vanhemmat pelikoneet Commodore 64 ja Atari 2600. Näytöt jaoimme niin, että liitimme uusimman pelikoneen peleineen isoimpaan näyttöön ja vanhimman pienimpään, koska se oli tunnetusti peleistä huonoin. Asetimme vielä pelikoneiden luokse haamun muotoiset tarrat, joista selvisi, mikä pelikone ja peli olivat kyseessä. Pac-Man-hahmon muotoinen tarra ohjeisti yleisöä käyttämään näyttelykuutiota. Näyttelytilan ulkopuolelle laitoimme vitriinintapaiseen jalustaan Pac-Man-pehmolelun, jonka tarkoituksena oli houkutella ihmisiä sisään näyttelytilaan ja näyttäytyä yhtenä esimerkkinä pelin monista oheistuotteista. Lopuksi testasimme vielä, että kaikki pelit toimivat paikan päällä.

Kun tila oli valmis ja kaikki esineet paikoillaan yleisöä varten, siirryimme Deanin mallin mukaisesti toimintavaiheeseen. Tämä vaihe alkaa, kun näyttely on avattu yleisölle. Toimintavaiheeseen kuuluvat muun muassa näyttelyn ja yleisön turvallisuudesta huolehtiminen, lipunmyynti, opastukset, näyttelyyn liittyvät luennot ja työpajat sekä arviointitoimenpiteet. Näyttelyn päätyttyä siirrytään päättämisaikavaiheeseen, johon kuuluvat näyttelyn purku ja näyttelytilan siivoaminen, esineiden siirtäminen takaisin varastoon, lainaesineiden pakkaaminen palautusta tai seuraavaa näyttelypaikkaa varten. (Dean 1996, 17–18.)

Tapahtumapäivänä pelipiste oli yleisölle avoinna klo 17–24. Menimme taidemuseolle jo ajoissa laittamaan esitteet paikoilleen ja virrat pelikoneisiin. Viime hetkillä jouduimme vielä kirjoittamaan ohjeet Amiga 1200 -koneen *Pac-Mania*-pelin käyttöön, koska pelistä poistuminen oli hankalaa. Teimme myös pienen palaute- ja kommentointivihkon, johon toivoimme saavamme yleisöltä palautetta ja muita kommentteja pelipisteestä. Yleisöä alkoi virrata museolle kello 17:n jälkeen. Taidemuseon ohjelmistossa oli aluksi paljon lapsille suunnattuja työpajoja ja muuta ohjelmaa. Myös tapahtuman myöhäisen ajankohdan vuoksi ensimmäisten pelaajien joukossa oli paljon erikäisiä lapsia vanhempineen.



Valmis pelipiste on juuri avattu vierailijoita varten. Kuva: Petri Saarikoski

Pelit houkuttelivat yleisöä luokseen tasaiseen tahtiin. Suurin ryntäys pelipisteelle oli noin klo 18–20. Lapsien lisäksi pelipisteelle hakeutui keskimäärin 18–35-vuotiaita pelaajia. Varttuneempi väestö, joka muisti vanhat pelikoneet hyvin, kommentoivat pelipistettä muun muassa näin: ” *Kivaa: Nuoruus tulee mieleen.*”, ” *Hienoa! Nuorennuin 20 vuotta!*”. Monet tulivat myös pelaamaan pelejä useamman kerran. Yleinen suhtautuminen vanhoihin Pac-Man-peleihin ja pelikoneisiin oli innostunutta ja tunteita herättävää. Suurin osa pelaajista eläytyi peliin niin, että riemun ja pettymyksen tunteet tulivat esille erilaisina kiljahduksina ja kommentteina. Monikaan ei voinut ohittaa pelejä pelaamatta, vaikka tilassa olevaa taidenäyttelyäkin tultiin varta vasten katsomaan.

Tapahtumapäivän aikana välttyimme suurimmilta ongelmilta, ja koneet toimivat hyvin. Huomasimme kuitenkin, että näyttelykuutio ei ollut niin suosittu kuin itse pelit. Tämä tosiasia oli arvattavissa, ja olimme tyytyväisiä siihen, että kuutiotakin luettiin. Illalla pelipiste hiljeni vähitellen, ja laitoin koneet kiinni hieman ennen puolta yötä. Olimme sopineet näyttelyn purkamisen seuraavaksi päiväksi. Näyttelyn purku sujui hyvin, vaikka purkutyö tehtiinkin sovittua pienemmällä porukalla. Pelikoneet näyttöineen ja peleineen palautimme Pelikonepeijoooneille tapahtumaa seuraavana arkipäivänä.

Lopuksi

Näyttelyn päätyttyä on aika siirtyä projektin arviointivaiheeseen (Dean 1996, 18). Tätä viimeistä vaihetta pidetään monissa näyttelysuunnittelua käsittelevissä teoksissa yhtenä näyttelyprojektin tärkeimmistä vaiheista. Arvioinnin avulla selvitetään, miten projektin suunnittelu ja toteutus onnistui, löytyikö mitään kehitettävää ja saavuttiko näyttely tavoitteensa. Selvitystä varten kerätään tietoa niin projektiin osallistuneilta kuin yleisöltäkin. Keruuta voi tehdä monin eri tavoin, kuten muun muassa kyselyiden, haastattelun ja havainnoinnin avulla. Saatu tieto kerätään loppuraporttiin, jossa tulisi näkyä projektin yleiskuva ja tavoitteet, organisointi ja sen toimivuus, projektin sisällöllinen onnistuneisuus, aikataulutuksen onnistuminen ja resurssien käyttö, taloudellinen onnistuminen, luettelo kehittämiskohteista ja jatkotoimenpiteistä sekä tulosten ylläpito, jatkuvuus ja jatkokehitys (Kaitavuori & Roine 2006, 12). Koska projekti päättyi vasta hetki sitten, arvioin näyttelyprosessin onnistumista tässä katsauksessa pääasiassa oman kokemukseni ja tekemieni havaintojen perusteella.

Opin paljon uusia asioita näyttelysuunnittelusta ja toteutuksesta projektin aikana. Vaikka sain kirjallisuudesta monia hyviä neuvoja ja näkökulmia omaan projektiini, näkisin kuitenkin, että *Pac-*

Man – vanhempi kuin Porin taidemuseo -näyttely oli monellakin tapaa erityinen verrattuna perinteiseen museonäyttelyyn. Ensinnäkin projektimme lähtökohtana oli suunnitella näyttely yhdeksi päiväksi, mikä teki siitä enemmän tapahtuman tai ohjelmanumeron kaltaisen. Tästä syystä suunnitelmista jäi pois kaikki suuret tilarakenteet ja hallipelit sekä laajemmat näyttelytekstit. Toiseksi näyttelymme taustalla oli ajatus siitä, että näyttelyesineinä toimivia pelikoneita ja pelejä saa käyttää ja koskettaa. Poikkeuksellista oli myös se, että näyttelyyn ei myöskään ollut varattu rahaa muuta kuin vain pakollisiin menoihin, mikä tarkoitti tässä tapauksessa näyttelytekstien painatuskuluja. Tämä vaikutti huomattavasti näyttelyn ulkoasuun ja siitä välittyvään tunnelmaan. Näyttelyn ulkoasu muotoutui taidemuseolta saamiemme välineiden ja näyttelyesineiden sommittelusta. Myös se, että näyttelylle varatussa tilassa ei ollut käytössä seiniä, vaikutti siihen, että jouduimme pohtimaan vaihtoehtoisia ratkaisuja perinteisille seinällä oleville näyttelyteksteille.

Projektin aikataulusuunnitelma ja kommunikointi yhteistyökumppanien kanssa sujui ilman suurempia ongelmia. Haastetta projektiin toi painettujen näyttelytekstien saapuminen myöhässä sovitusta aikataulusta. Onneksi olimme kuitenkin varanneet aikaa kuution rakentamiseen viikon verran, joten myöhästyminen ei vaikuttanut suuresti projektin etenemiseen. Myös näyttelyn rakentamiseen tarvittavat välineet ja itse näyttelyesineet olisin halunnut nähdä jo aikaisemmin, mikä olisi helpottanut suunnittelutyötä. Ylimääräistä stressiä aiheutti myös yhteistyökumppanin lupaama pelikoneiden kuljetus Tampereelta Poriin ja takaisin. Onneksi asia kuitenkin hoitui sovitulla tavalla, ja kuski autoineen löytyivät hakupäivää edellisenä iltana.

Jos olisin voinut tehdä jotain toisin, olisin kerännyt järjestelmällisemmin yleisön kommentteja näyttelystä ja omista pelikokemuksista. Olisin myös panostanut näyttelytilan tunnelmaan valaistuksen avulla. Nyt tunnelmaa loivat pelikoneista kuuluvat äänet ja yleisön osallistuminen. Hämärä valaistus olisi tuonut näyttelyyn ”peliluolan” tuntua, ja näyttelykuutioon kohdistetut spottivalot olisivat varmasti houkuttelleet enemmän yleisöä kuution luokse. Käytännössä valaistus olisi kuitenkin ollut hankala toteuttaa niin, ettei se olisi vaikuttanut samassa tilassa olevaan taidenäyttelyyn.

Olen tyytyväinen, että sain olla mukana projektissa ja nähdä, miten näyttely kehittyi alkuideasta toteutukseen. Näin projektin päätyttyä voin myös todeta olevani tyytyväinen lopputulokseen. Tapahtumassa kuulemani kommentit pelipisteestä olivat pelkäämättä positiivisia. Myös yhteistyökumppanit ja pelipisteiden tilaajat pitivät lopputulosta onnistuneena. Vaikka näyttelyprojekti oli pieni ja hieman tavallisesta poikkeava, niin siihenkin kuului monta eri työvaihetta ja paljon erilaisia työtehtäviä. Luulen, että kokeneempi näyttelysuunnittelija olisi voinut selvittää työstä vähemmällä vaivalla ja osannut ennakoita mahdolliset vastoinkäymiset paremmin kuin ensikertalainen. Ensikertalaisena sain kuitenkin projektista arvokasta kokemusta, jota ei voi saada kirjoja lukemalla ja jota voin hyödyntää peliaiheisia näyttelyitä koskevassa pro gradu -työssäni.

Tiia Naskali
HuK
Digitaalinen kulttuuri
Turun yliopisto (Porin yliopistokeskus)

Lähteet

Linkit tarkistettu 27.5.2011.

Dean, David: *Museum Exhibition – Theory and Practice*. London, Routledge, 1994.

Kaitavuori, Kaija & Roine, Miikka (toim.): *Näyttelyprosessin kuvaus*. Helsinki, Taidemuseoalan kehittämissyksikkö KEHYS, 2006. Kirjoittajat Marja Mäkipeska, Eija Liukkonen, Kaija Kaitavuori, Perttu Rastas, Miikka Roine, Petri Ryöppy. Näyttelyprosessin kuvauksen toimintokaavioiden toteutus Miikka Roine. Verkkojulkaisu:

http://www.fng.fi/instancedata/prime_product_julkaisu/vtm/embeds/vtmwwwstructure/15780_nayttelyprosessin_kuvaus.pdf.

Kulttuuria kaikille -palvelu. Valtion taidemuseo, <http://www.kulttuuriakaikille.info/>.

Turpeinen, Outi: *Merkityksellinen museoesine – Kriittinen visuaalisuus kulttuurihistoriallisen museon näyttelysuunnittelussa*. Helsinki, Taideteollinen korkeakoulu, 2005.

Velarde, Giles: *Designing Exhibitions – Museums, heritage, trade and world fairs*. Aldershot, Ashgate, 2001.