

# **Sattuman varassa**

## **Harjoituksia sattumasta taidepedagogin työvälineenä**

**Henrika Nieminen**

**Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu**

**Teatteriopettajan maisteriohjelma**

**Opinnäytetyö**

**2026**

**TAIDE-  
YLIOPISTO**

# Tiivistelmä

**Päiväys:** 16.04.2026

**Tekijä:** Henrika Nieminen

**Koulutus- ja maisteriohjelma:** Teatteriopettajan maisteriohjelma

**Tutkielman nimi:** Sattuman varassa – Harjoituksia sattumasta taidepedagogin työvälineenä

**Kirjallisen työn sivumäärä:** 56 sivua

## Tiivistelmä

Tämä on postkvalitatiivinen, autoetnografinen ja taiteellinen tutkielma sattuman harjoittelusta taidepedagogin työvälineenä. Taideopettajana koen toisinaan hankalaksi jättää tilaa luovuuden vaatimalle tyhjyydelle. Suunnittelen opetustyöni usein valmiiksi mielessäni liian yksityiskohtaisesti. Vaikka suunnittelu on opettajan työssä tärkeää, tulisi luovuudelle jättää enemmän tilaa tapahtua. Tutkielmassani perehdyn sattuman mahdollisuuksiin tyhjän tilan ja suunnitelman yhdistämisessä. Laitan itseni sattuman varaan ja tunnustelen sitä tilaa. Tutkielman postkvalitatiivinen ote vie minua sattumanvaraisesti sattuman äärelle, samalla selvittäen mistä tutkielmassa on kyse.

Aluksi esittelen tutkielman lähtökohtia, kuten omaa taustani esimerkiksi nukketeatterin parissa. Käyn läpi muutakin tutkielman kannalta oleellista termistöä, johon kuuluvat sotku, uusmaterialismi, sattuma ja avantgarde. Sen jälkeen kerron tutkielman taiteellisesta viitekehystä, joka muodostuu avantgarden parista, sattumaa tutkineilta taideliikkeiltä ja taiteilijoilta. Näihin kuuluvat Kansainväliset Situationistit, Fluxus ja John Cage. Oman taiteellisen praktiikkani, äänen liveoppaamisen asiantuntijana toimii Miro Mantere.

Käytännön osuudessa teen kolme taiteellista kokeilua, joihin inspiraatioina ovat toimineet edellä mainitut taiteilijat ja taideliikkeet. Ensimmäinen kokeilu on Dérive, jonka tarkoituksena on vaellella päämäärättömästi kaupunkitilassa. Toinen kokeilu on Mail Art. Siinä lähetetään postikortteja, joiden molemmilla puolilla on eri saajien osoitetiedot. Kolmantena kokeiluna esittelen äänikollaasin, jossa liveloopataan ääntä sattumanvaraisuusgeneraattorien ohjaamana. Esittelen kokeilut päiväkirjamaisesti selvittäen missä, milloin ja mitä tapahtui.

Johtopäätöksissä pohdin, mitä sattumasta oivalsin ja koin. Esittelen sattumanvaraisen harjoittelun sattuman syyt, jotka olen jakanut kolmeen kategoriaan. Tutkielmani yksi merkittävimmistä oivalluksista, on äänikollaasikokeilussa alkunsa saanut musiikin improvisoinnin praktiikka. Sen innostamana, olen suunnitellut esitysidean ja käytänteitä opetukseen. Pohdin myös akateemiseen ja pedagogiseen kieleen liittyviä seikkoja tutkielmassani ja itseäni kielen käyttäjä. Asetan vielä tutkielmani utooppisen pedagogiikan asemaan. Ihan lopuksi kerron, mitä lähtisin sattuman parissa seuraavaksi tutkimaan.

**Asiasanat:** sattuma, avantgarde, taidepedagogiikka, liveoppaaminen, nukketeatteri, uusmaterialismi, sotku

# Sisällysluettelo

---

Tiivistelmä

Sisällysluettelo

1. Johdanto	4
2. Lähtökohta ja keskeisiä käsitteitä	8
2.1. Tutkimusdispositio	8
2.1.1. Asenne	8
2.1.2. Tutkimusetiikka	10
2.2. Sotku ja sen sietäminen	11
2.3. Uusmaterialismi nukketheateritaiteilijan silmin	13
2.4. Sattuma	16
2.5. Avantgarde	17
<hr/>	
3. Kokeilujen teoreettinen viitekehys	19
3.1. Kansainväliset Situationistit	19
3.2. Fluxus ja Akhe Group	20
3.3. John Cage (1912–1992)	23
3.4. Liveloppaaminen – Miro Mantere	24
<hr/>	
4. Kokeilut	30
4.1. Kokeilu 1: Dérive	30
4.1.1. Kansainväliset situationistit ja kuljeskelu	30
4.1.2. Kohti seikkailua	32
4.1.3. Bussilla ja metrolla	33
4.1.4. Taiteellisia ulostuloja	35
4.1.5. Sattumaa vai suunniteltua	37
4.2. Kokeilu 2: Mail Art, postitaide	39
4.3. Kokeilu 3: Äänikollaasi	41

4.3.1. Kollaasin taustalla	41
4.3.2. Ensimmäinen kollaasi	44
4.3.3. Toinen kollaasi	44
4.4. Kokeilujen päätteeksi	45
<hr/>	
5. Johtopäätöksiä	47
5.1. Esityksiä ja praktiikoita	48
5.2. Sattuman kategoriat	50
5.2.1. Inhimilliset tekijät (ryhmälähtöinen tekeminen)	51
5.2.2. Ei-inhimilliset tekijät	51
5.2.3. Aistien poissulkeminen	52
5.2.4. Omat kokeilut kategorioihin	52
5.3. Utooppinen pedagogiikka	55
5.4. Pedagoginen ja akateeminen kieli	57
5.5. Mitäs sitten tutkitaan?	58
5.6. Loppu- tai välilasku	59
<hr/>	
Lähteet	60
Kuvatiedot	63

# 1. Johdanto

Hyvä tutkimusmatkustaja, tervetuloa postkvalitatiiviselle, autoetnografiselle ja taiteelliselle tutkimuslennolle. Pyydän sinua asettumaan mukavasti paikallesi ja unohtamaan turhat matkavalmistelut, sillä matkamme suuntaa sattuman varaan. Kohde saattaa herättää epävarmuutta ja hämmennystä. Ei se mitään, minuakin jännittää. Sattuman varassa voi käydä niin monella tavalla, eikä sitä voi etukäteen ennustaa. Sattuman varassa oleminen on sitä, että antaa jonkin ennakoimattoman avata uusia mahdollisuuksia tapahtumiselle.

Minä toimin tämän tutkimusmatkan oppaana. Oma taustani nukketatterin, äänen dramaturgian ja visuaalisen teatterin parissa on eräänlainen kollaasi tai tilkkutäkki taiteen eri osa-alueita. Tutkielman luonne on myös samankaltainen. Kuron lopulta tilkkuja kasaan ja luon oman näkökulmani sattumanvaraisuuteen perustuvaan taidepedagogiikkaan.

Jos sinulla herää heti kysymyksiä, ei huolta, tutkimusmatkoilla kysymysten herääminen on aivan tavallista. Itse olen pohtinut sattumanvaraisuutta taidepedagogin näkökulmasta vaikkapa seuraavilla tavoilla: Miten voi harjoitella sattumanvaraisesti? Kuinka luovaa ajattelua ja tekemistä voi opetella sattuman varassa? Mitä kaikkea sattumanvarainen kokeileminen herättää? Ehkä eniten olen pohtinut sitä, pystynkö edes toimimaan sattumanvaraisesti, ja että missä määrin voin toimia sattuman varassa ulkoiset tekijät huomioiden? Näitä kysymyksiä ja paljon muuta pohditaan tutkimusmatkalla sattuman varassa. Turbulenssia ja suunnanmuutoksia saattaa esiintyä matkan varrella. Kyse on kuitenkin sattumasta, ei kipuun viittaavasta sattumisesta. Lupaan että tutkiessa ei pahasti satu.

*“Sattumille tilan antaminen mahdollistaa jonkin ennalta tietämättömän tulla esiin”  
(Rautaniemi, 2023, s. 51).*

Sattuma on minulle olennainen osa luovaa työskentelyä. Luovuus tapahtuu mielestäni aina jonkinlaisen sattuman varassa. Sattuman tapahtuminen tarvitsee suunnittelematonta tilaa. Taideopettajana suuri haasteeni on olla suunnittelematta kaikkea etukäteen. Päätän usein valmiiksi millainen lopputuloksesta pitää tulla. Visioin esityksen mielessäni, koska suunnittelemattomuuden aiheuttama sekasorto on mielestäni sietämätöntä. Tätä ajatusten sekasortoa, eli sotkua, sekä tietämättömyyden tunnetta luovuuden tapahtuminen kuitenkin tarvitsee.

Varautuminen on sattuman vastakohta. Varaus, varauksellisuus ja varautuminen ovat kaikki sanoja, jotka kertovat jostain etukäteen järjestetystä tai suunnitellusta. Opettajan työssä suunnittelu on olennainen osa työskentelyä. Suunnittelulla tarkoitan esimerkiksi yksityiskohtaista aikatauluttamista, tuntisuunnittelua ja varautumista siihen, että tehty suunnitelma ei toimikaan. Juuri siksi sattuman lisäksi tutkielmassani käsitellään myös varautumista. Ajattelen, että sattumanvaraisuus on sitä, kun sattumalle tehdään tila suunnitelman, eli varautumisen avulla.

Tutkielmassani on kyse oman ajattelun nyrjäyttämisestä eri asentoon sattuman avulla. Etsin tapoja sietää epävarmuuden aiheuttamaa sotkua. Heittäydyn sattuman varaan ja katson mitä siinä tapahtuu. Teen taidehistoriankirjoista poimittuja, sattumanvaraisuuteen perustuvia kokeiluja ja käytän niitä tutkimusmateriaalina. Tutkin itseäni kokeilujen parissa, niitä ennen ja jälkeen. Tarkoitukseni on kokeilemisen avulla tunnustella tilaa, joka tuntuu epävarmalta, jopa turvattomalta. Rikon omia traditioitani. Ajattelen kokeilemisen ja sotkuun heittäytymisen tuovan omaan taideopetustyöhöni uusia näkökulmia. Samalla tutkielmassani opettelen sanallistamaan ja käsitteellistämään kokemustani. Opinnäytetyöni arvioitavaan osaan kuuluu ainoastaan kirjallinen osa, eikä käytännön osuutta arvioida.

Tutkielmani etenee seuraavasti. Tämän johdannon jälkeen alustan tutkielmaani pohtimalla tutkimisen merkittäviä lähtökohtia ja keskeisiä käsitteitä, kuten sotku, uusmaterialismi, nukketeatteri, avantgarde ja sattuma itsessään.

Alustuksen jälkeen, esittelen tutkielman teoreettisen viitekehyksen. Olen ammentanut ideoita käytännön osion taidekokeiluihin eri taideliikkeiltä. Ensimmäisen kokeilun, Dériven idean löysin taidehistorian ja politiikan radikaalilta laidalta, Kansainvälisiltä Situationisteilta. Toinen kokeilu, Mail Art, on poimittu Fluxus -liikkeeltä. Kolmas kokeilu, äänikollaasi, on yhdistelty John Cagen ja Kansainvälisten situationistien ajattelusta ja praktiikoista. Näitä on sovellettu modernimpaan taiteen tekemiseen, äänen liveoppaamiseen. Liveoppamisen asiantuntijana toimii Miro Mantere, jonka avulla sanallistan melko tuoretta ja tuntematonta taiteenlajia.

Seuraavaksi siirryn käytännön osioon, eli taiteellisiin kokeiluihin. Selitän yksityiskohtaisesti miksi, mitä, missä ja miten tehtiin. Ensimmäisenä esittelen Dériven. Kokeilun tarkoitus on ajelehtia ryhmänä vapaasti kaupunkitilassa ja antaa tapahtumien tapahtua. Dérive toteutettiin Teatterikorkeakoulun Taiteellispedagoginen tapahtuma -kurssin yhteydessä ja siihen osallistuivat opiskelutoverini, jotka kaikki ovat aikaisemmin työskennelleet taideopettajina.

Toisena esittelen Postitaide, eli Mail Art -kokeilun, joka leikkii postijärjestelmän kanssa. Lähtökohtana Mail Artissa on toimintaohje, joka toteutetaan soveltaen aikaan ja kontekstiin. Fluxus-taideliikkeen tapahtumanuotit (event score) inspiroivat minua Mail Artin lisäksi muidenkin kokeilujen kehittäessä.

Kolmas kokeilu on äänikollaasi, jossa liveoppataan ääntä sattumanvaraisuusgeneraattoreiden ja äänilooppereiden avulla. Kolmannessa kokeilussa

on mukana oma praktiikkani, äänen liveooppaaminen. Siksi on merkittävää, että kokeilussa on mukana liveooppaamisen asiantuntija Miro Mantere.

Johtopäätökset -osiossa käyn läpi kokeilujen tuloksia, tutkimuksen aikana asettuneita tutkimuskysymyksiä, saavutuksia ja oivalluksia. Pohdin myös sitä, mikä jäi tutkimatta ja mitä lähtisin seuraavaksi tutkimaan.

Tärkeimpänä aineistona opinnäytetyössäni käytän omaa tutkimuspäiväkirjaani, johon kirjaan kokeilujen aikana ja jälkeen kaiken tapahtuneen. Opinnäytteeseeni liittyy myös kirjallisen taidehistorian ja jo olemassa olevien käytänteiden tutkimista. Luen taidehistoriaa, haastattelen, tarkkailen osallistujia ja itseäni. Käytän muistiinpanojani aikaisemmista opinnoista jopa 20 vuoden takaa. Olen lisäksi dokumentoinut tapahtumia muilla tavoin, kuten kuvaamalla ja äänittämällä. Dérive-kokeilussa työryhmän yhtenä tehtävänä, on käyttää kertakäyttökameraa vaelluksen dokumentointiin. Opinnäytteeni kuvitus on suurelta osin koottu näistä kuvista. Kokeilen tutkielmassani myös tekoälyä ideoidessani joitakin kokeilujen muotoja. Kirjallisessa työssäni tuon selkeästi ilmi hetket, kun olen käyttänyt tekoälyä kokeilujen inspiraationa.

Aion tutkielmaa tehdessä kehittyä sekä opettajana, että taiteilijana. Toivon, että tapahtumia ja ajatteluani peilaamalla myös lukija hyötyy tutkimustuloksista.

## 2. Lähtökohta ja keskeisiä käsitteitä

Tässä luvussa käyn läpi tutkimiseen johtaneita lähtökohtia ja keskeisiä tutkielmaan liittyviä käsitteitä.

### 2.1. Tutkimusdispositio

Tässä alaluvussa kerron siitä kuka olen, mistä lähtökohdista tulen ja kuinka aion sattumanvaraisuutta tutkia. Pohdin myös tutkimusetiikkaa.

#### 2.1.1. Asenne

Tämä on postkvalitatiivinen, taiteellinen, autoetnografinen tutkimus. Edellinen lause kuuluisi oikeastaan siirtää tutkimustulokseksi. Tutkimukseen liittyvän termistön ymmärtäminen ja ylipäänsä koko tutkiminen oli vielä kaksi vuotta sitten minulle täysin vierasta. Tätä tutkielmaa tehdessä olen oppinut paljon perusasioita jo pelkästään siitä, mitä tutkiminen ja kirjoittaminen on. Tutkimalla oppimisen tuloksena pystyn sanallistamaan tutkielmani tutkimuskielelle.

Lähtökohtaisesti minua on pitkään kiehtonut sattumanvaraisuus taiteen tekemisessä ja taideopetuksessa. En kuitenkaan ole tutkimusta suunnitellessa ollut ollenkaan varma, mitä sattumanvaraisuudessa tutkisin. Postkvalitatiivinen, eli jälkilaadullinen tutkimusstrategia lähtee liikkeelle ajattelusta, ennemmin kuin menetelmistä.

Jälkilaadullisuudella tarkoitetaan keskeneräisyyttä ja siinä tutkitaan enemmänkin matkaa kuin päämäärää. Jälkilaadullisessa tutkimisessa luodaan ja kokeillaan, eikä koskaan tulla valmiiksi (Salo, 2024, s. 10). Tutkimusta aloittaessa, tarkoitus on ikään

kuin hypätä sattumanvaraisuuden kylmään veteen ja katsoa miten minulle siinä hypyssä käy. Voi olla, ettei kuinkaan. Tai sitten jotain saattaa tapahtua vasta hypyn jälkeen. Ehkä löydänkin pinnan alta jotain, jota en todella osannut odottaa. Tutkielman edetessä selvitän, mikä on tutkimisen lopullinen pyrkimys ja tavoite.

Aloitin tutkimisen ajattelemalla ja lukemalla. Minulla on ollut tapana yleensä ensin tehdä ja sitten vasta ajatella. Tilanne venksahti siis tällä tavoin jo alkumetreillä totutusta päälaelleen. Halusin lukemalla inspiroitua siitä, mitä toiset ovat sattuman varassa tehneet. Sitä kautta löysin taiteelliset kokeilut. Arvelen, että itselleni ei olisi tullut mieleen kokeilla mitään riittävän hullunkurista.

Taiteellisen tutkimuksen keskeinen määritelmä on se, että tutkimusta tehdään taiteilijan omasta näkökulmasta omakohtaisesti, ja että taiteilijan oma praktiikka on keskeinen osa tutkimusta (Porkola, 2023, kappale 1). Vaikka olenkin lainannut kokeiluihin muiden taiteilijoiden praktiikoita, olen muokannut ne täysin omikseni. Olen tehnyt kokeilut taiteen parissa itse tai osallistunut kokeiluihin ryhmän jäsenenä. Tutkin autoetnografisesti itseäni ja sitä, muuttavatko kokeilut ja sukellus sattumanvaraisuuteen minua. “Autoetnografia on yksi etnografisen tutkimuksen muoto. Siinä missä perinteisessä etnografiassa tutkija kiinnittää huomionsa tutkimiinsa asioihin ja ihmisiin, autoetnografiassa tutkija sisällyttää omat kokemuksensa ja huomionsa avoimesti osaksi tutkimustaan” (Porkola, 2023, kappale 12). Vaikka työskentelenkin välillä ryhmässä tai parin kanssa, tutkin omaa tekemistäni ja oppimistäni ja sitä, miten muiden käyttäytyminen vaikuttaa minuun.

Aikaisempi koulutus- ja työtaustani on nukketeatterin parista. Nukketeatterilliselle ajattelulle on tyypillistä, että kokonaisuuden tärkeänä toimijana on jokin ei-inhimillinen tekijä. Tässä tutkielmassa vaikkapa esine, luonnonilmiö tai teknologia. Siksi kokeiluissani ja tutkielmassani vaikuttaa vahvasti nukketeatteri, jonka rinnastan uusmaterialistiseen ajatteluun. Kirjoitan tästä lisää omassa alaluvussaan.

## 2.1.2. Tutkimusetiikka

Tutkielmani aihe vie minut sietämättömälle alueelle, jossa tunnen oloni epävarmaksi. Pohdin pitkään, varsinkin tutkimuksen alussa, pystynkö tähän. Siitä muotoutui lopulta yksi merkittävimmistä tutkimuskysymyksistä: pystynkö toimimaan sattumanvaraisesti? Tätä kysymystä pohdin tutkimisen monessa vaiheessa.

Käytännön kokeilujen aikana ilmeni joitakin tilanteita, joissa ajattelin muiden osallistujien joutuvan samaan epävarmuuden tilaan, johon itseni laitoin. Yhdessä kokeilussa toimin yhteiskunnan sääntöjen rikkomisen rajalla. Nämä tilanteet laittoivat minut pohtimaan kysymystä: missä määrin voin toimia sattuman varassa ulkoiset tekijät huomioiden?

Lähteiden kohdalla olen pohtinut niiden pätevyyttä esimerkiksi silloin, kun ne koostuvat kahdenkymmenen vuoden takaisista luentomuistiinpanoista. Tuossa tapauksessa kyse on omaan työhöni sovelletun praktiikan muistelusta, joten totesin lähteen lopulta sopivaksi kyseiseen tarkoitukseen. Oman kielitaitoni puutteellisuuden vuoksi halusin käyttää suomenkielisiä lähteitä. Joihinkin osa-alueisiin liittyvää, akateemisesti pätevää suomenkielistä kirjallisuutta ei joko ole, tai sitä ei ole helposti saatavilla. Kaikki lähteeni eivät kenties ole läpi tutkimuksen tieteellisesti vakuuttavia, mutta sitäkin ainutlaatuisempia. Pidän lukijan ajan tasalla siitä, mistä tietoni missäkin yhteydessä on peräisin.

Tutkielman kokeiluihin osallistuvien toimintaa tarkkaillaan ryhmänä ja osallistujia haastatellaan. Joitakin kokeiluihin osallistuneita esiintyy tutkielmaan valikoituneissa valokuvissa. Kaikilta osallistujilta on pyydetty tutkimus- ja kuvan julkaisulupa.

## 2.2. Sotku ja sen sietäminen

*”Suunnittelen teatteriharjoituksia. Keksin mielessäni nerokkaan kohtauksen, jonka lopputulos alkaa piirtyä hyvin tarkasti. Kohtauksen äänimaisema soi päässäni ja näen silmissäni, kuinka näyttelijä astelee juuri tietyllä nopeudella halki näyttämön. Tunnistan hänen vaatteensa sävyn ja sen, kuinka valo osuu hänen kasvoilleen. Pysäytän ajatukseni. Miksi ihmeessä haluan tehdä harjoituksista kaikille osapuolille hankalaa? Juuri ja juuri tiedän, miltä näyttelijä näyttää, mutta en voi tietää hänen tapaansa kävellä näyttämön halki. Entä jos hän ei pysty toteuttamaan kävelyä juuri kuten suunnittelin? Valmiiksi kuvittelemani rytmiä etsiessä saattaa kulua tunteja. Työryhmällä ei ehkä ole edes käytössään tarpeellista valokalustoa tai äänentoistoa, jotta tekniset toiveeni voitaisiin toteuttaa. Käyttäisimmekö kaiken harjoitusajan selvittääksemme, kuinka ratkaista valmiiksi kuvitteleman kohtaus? Vai keskittyisimmekö johonkin luovempaan tekemiseen?” (oma päiväkirjamerkintä, 2025, Tampere)*

Kuvailemani tilanne ja tapa ajatella on minulle tyypillistä harjoittelun suunnittelua. Valmiita ideoita kohtauksista on paljon. Ne ovat usein kuitenkin valmiiksi melko pitkälle pureskeltuja, jotta kohtausten harjoittelu ryhmän kanssa olisi luovaa tekemistä. Entä jos jättäisinkin kohtauksen suunnittelematta ja sietäisin kaiken siitä aiheutuvat sotkun?

Löysin samastumispintaa ja ymmärsin tutkimukseni tarpeen alun perin luettuani “sotkun” termistä, jonka Mikko Dahlström esittelee Taideyliopiston opinnäytetyössään: Luokkakuva: Opettajan ja osallistujien kokemus teatteriprosessissa (2024). Dahlström kirjoittaa: ”Joskus opettajan on hyvä malttaa olla ohjailematta ja kontrolloimatta tilannetta. Joskus pitää hieman sietää kaaosta. Sotku voi luoda tilaa luovuudelle ja vapaudelle” (2024, s. 18).

Dahlström esittelee varhaiskasvatustyössään tapahtuneen tilanteen, jossa työparin sairastumisen vuoksi opetustuokio täytyy perua ja keksiä hetkessä uusi. Vastaavat tilanteet, joissa suunnitelmia täytyy muuttaa hetkessä, ovat taideopetustyon arkea. Dahlström keksii nopeasti avaruusseikkailun teeman ja tilanne jatkuu kiinnostavalla tavalla:

*“Minulla on koko ajan epävarma olo. Olen suunnitellut kokonaisuuden nopeasti ja huterasti. Keksin suurimman osan sisällöstä samalla, kun annan ohjeita. Lähtö ja valtava meteli, kun kaikki kyydissä olevat lapset huutavat. Avaruuteen päästyämme ohjeistan kaikkia laittamaan avaruuspuvut päälle. Astumme yhdessä ”ulos” avaruuteen. Toiveeni opettajaa kiltisti seuraavista avaruuskävelijöistä murenee heti, kun lapset pääsevät aluksesta pois. Jotkut lähtevät juoksentelemaan ympäriinsä. Jotkut kiipeilevät ikkunoilla. Kaikki huutavat yhtä aikaa kovaan ääneen omia juttujaan. Katseeni osuu leikkiä tukemassa olevaan lastenhoitajaan. Hän hymyilee epäuskoisena ja pyörittelee päätään. Kaaos “(Dahlström, 2024, s. 17).*

Dahlströmin kuvaama tilanne olisi minulle täysin sietämätön, jopa turvattoman tuntuinen. Sotkuksi nimitetty epätietoisuuden ja kaaoksen tila on kuitenkin juuri se, jota etsin ja tarvitsen omaan työskentelyyni, saavuttaakseni luovan ja spontaanin tilan. Voisiko olla kestävä, jos perustaisin kaiken luovan työn sotkun sietämisen varaan? Jaksaisinko?

Minulla on suuri tarve suunnitella. Sotkun sietämisen sijaan aloin ajatella jonkinlaista ratkaisua, joka mahdollistaisi sekä sotkun, että suunnitelmallisuuden. Suunnitelman ei välttämättä tarvitse poissulkea sotkua. Voisinko suunnitella sotkuisia tilanteita? Mikä se sotku oikeastaan onkaan? Täytyykö sen olla sekasorto? Entä jos sotku onkin leikki tai peli? Tässä vaiheessa ajattelua, keksin sattumanvaraisuuteen perustuvien harjoitusten mahdollisuudet sotkun, eli luovan tapahtuman toteuttajina suunnitellusti. Sotkua ei tarvitse sietää.

Innostuin Dahlströmin sotkun ajatuksesta ja tein sen pohjalta tutkimussuunnitelman harjoituksen Teatterikorkeakouluun jo ensimmäisenä opiskeluvuonna.

Tutkimussuunnitelman nimi oli “Sotkun sietäminen - taidepedagogin tunteet ja hermosto epävarmassa tilanteessa.” Ajattelu jäi tuolloin vielä hyvin pinnalliselle tasolle. Palasin ajatukseen tunteista ja hermostosta vasta paljon myöhemmin sattuman tutkimisen edetessä.



*Kuva 1.*

### **2.3. Uusmaterialismi nukketatteritaiteilijan silmin**

Historiani nukketatterin parissa on pitkä. Synnyin sukuun, jossa taidelajia on harjoitettu aktiivisesti jo 1970-luvulta lähtien. Itsekin innostuin jo lapsena kokeilemaan esiintymistä nukketatteriesityksissä. Ammatillisena olen työskennellyt siitä asti, kun

opintoni alkoivat vuonna 2005. Nukketeatterista taidelajina on siten muodostunut merkittävä osa identiteettiäni ja tapaani ajatella. Tämän tutkielman käytännön osuus on lopulta hyvinkin nukketeatterillinen. Siksi tuntuu tärkeältä kirjoittaa tätä alalukua.

Nukketeatteri tarkoittaa minulle sitä, kun ihminen ohjaa huomionsa tai liike-energiansa esineeseen tai materiaaliin. Ihminen ei ole välttämättä edes fyysisessä kontaktissa esineeseen tai materiaaliin. Esine tai materiaali voidaan asettaa sellaiseen asemaan, että se jo itsessään kertoo tarinaa. Materiaalin tai esineen olemus on nukketeatterissa yhtä tärkeä tekijä, kuin ihminenkin. Rinnastan nukketeatterillisen ajattelun filosofian termein uusmaterialistiseen ajattelutapaan. Tekemisen keskiössä ei ole pelkästään ihminen, vaan yhtä merkittävänä tekijänä voi olla myös jokin ei-inhimillinen. Esine tai materiaali on aktiivinen tekijä. Sillä on historia, tarina ja luonne, joka muokkaa tilannetta ja tapahtumista. Ihmisen tuoma liike tai konteksti kertovat tarinan ja tekevät siitä siten myös merkittävän.

Ajatellaan vaikkapa metallihaarukkaa. Sen materiaali on lähtökohtaisesti kylmä, kova ja kiiltävä. Siinä on muutamia piikkejä. Sitä säilytetään usein keittiön laatikossa tai telineessä. Sillä voi syödä monenlaisia ruokia, mutta on myös paljon ruokia, joiden syöminen on sen avulla hankalaa. Viimeisin ruoka, jota itse olen syönyt sillä, on tonnikalasalaatti. Haarukalla on pitkä historia. 1000-luvulla sitä pidettiin hienostopiireissä rivona ja jumalanpilkkana, koska se muistutti paholaisen hiilihankoa (Christensen, 2021). Haarukan historia ja sille tapahtuneet tarinat ovat mainio nukke- ja esineteatterillinen esimerkki siitä, kuinka haarukka kertoo tarinaa pelkällä olemassaolollaan.

Uusmaterialismi kuuluu posthumanistisen filosofian alakäsitteisiin. 1990-luvulta lähtien posthumanistinen ajattelu on vilkkaasti kehittynyt esimerkiksi kirjallisuuden, kulttuurintutkimuksen, uusmedian, ympäristö-, tiede- ja teknologiantutkimuksen sekä kriittisen eläintutkimuksen, feminismin, queer-tutkimuksen ja postkoloniaalisen

tutkimuksen aloilla, myöhemmin myös kasvatustieteissä. Sen lähtöajatus on horjuttaa perinteistä humanistista, eli ihmiskeskeistä ajattelua (Ylirisku, 2021, s. 86).

Puolustaakseni nukketeatterin taidelajia, loikkaan hetkeksi kriittisen tutkimuksen puolelle. Nukketeatteria ei ole terminä brändätty Suomessa kovin hyvin. 'Nukke' -sana johtaa harhaan lapsellisuudellaan. Englanninkielinen 'puppet' on moniulotteisempi. Nukketeatteri käsitetään yleisesti jopa taiteen tekijöiden keskuudessa melko yksipuoleisesti lastenteatterina, käsinukketeatterina tai jonkinlaisena sadunkertojen apuvälineenä. Nukketeatteri on kaikkea edellä mainittua, mutta myös niin paljon muuta. Taidelajin historia on moniulotteinen ja vanha. Ensimmäiset merkit esimerkiksi varjoteatterista sijoittuvat Kiinaan jo ajalle 200eKr. Marionetti taas tarkoittaa pientä Mariaa ja sen alkuperä on kristillisissä tapahtumissa 1300–1400-luvulta. Puufiguureilla esitetyt kertomukset sisälsivät hetken, jossa Marian käsi liikkuu taianomaisesti. Käden liikuttaminen oli toteutettu narutekniikalla, josta kerrotaan saaneen alkunsa marionettinuket (Räisä, 2009, s. 11–13).

Viime aikoina olen törmännyt ilmiöön, jossa nukketeatterin tekemistä kutsutaan jollain aivan toisella termillä. Esimerkiksi juuri kuvailemaani, marionettimaisella narutekniikalla tapahtuvaa esineen liikuttamista, olen kuullut kutsuttavan objektimanipulaatioksi tai uudeksi taikuudeksi. 'Nukke' ja 'teatteri' -sanat on näissä tapauksissa jätetty kokonaan pois. Sanat ja termit muokkautuvat ajassa, jotkut niistä pyyhkiytyvät kokonaan pois. Minä toivon, että nukketeatteri ei olisi sellainen poispyyhkiytyvä sana. Vaikka termin kohtalo pohdituttaa ja huolestaa, samalla ilahduttaa, että nukketeatterillinen tekeminen on suosiossa visuaalisen teatterin alalla.

Tutkimukseen valikoituneissa kokeiluissa, on kaikissa mukana jokin ei-inhimillinen vaikuttaja. Siten ajattelen uusmaterialismin olevan tutkimuksen tärkeä filosofinen näkökulma. Ajattelen, että taustani nukketeatterin parissa on vaikuttanut siihen, millaiset praktiikat herättivät kiinnostusta niistä luettuani.

## 2.4. Sattuma

Tähän alalukuun olen kerännyt sattumanvaraisia kiinnostavia ajatuksia sattumasta ja sattumanvaraisesta harjoittelusta. Sattuma on hauska sana sellaisenaan. Sen tarkoitus on merkitä yllättävää lopputulosta. Sattuminen taas on kipua. Ehkä juuri sattuman yllätyksellisyys ja epätietoisuuden tunne, aiheuttavat turvattomuutta ja siten kipua. Onhan usein kauheaa, kun ei tiedä mitä on tapahtumassa. Sellainen saattaa jopa sattua.

Sattuma liittyy atomien perustapahtumiin. Se on syynä luonnon ja elämän olemassaoloon. Sattuman kautta on tapahtunut luonnon ja elämän kannalta merkittävimmät asiat. Sattuma on epätietoisuutta tulevasta (Ruelle, 1991, takakansi).

Ajattelen sattuman olevan oleellinen osa taiteellista tekemistä. Ensin tehdään jotain ja sattumalta siitä syntyy jotain. Teosta tehdessä tehdään valintoja sattumalta syntyneistä tuotoksista sen perusteella, mikä herättää sopivan tunteen ja tunnelman juuri toivottuun hetkeen. Sattuma ei voi olla etukäteen suunniteltua, kuten ei voi myöskään luova työ. Jos etukäteen tietää mitä on luomassa, se ei enää ole luovaa työtä, vaan se on toistamisen opettelua. Suunnitelmallisuutta usein vaaditaan tyhjän tilan raivaamisessa, jossa sattumalla tai luovuudella on mahdollisuus tapahtua.

Ajattelen sattumanvaraisuuteen perustuvan taiteen harjoittelun olevan harjoittelua jonkinlaisen sattuman varassa niin, että harjoitukselle on etukäteen sovittu säännöt tai raamit, joiden sisällä työskennellään. Säännöissä on aina tilaa sattumalle, joten jonkinlainen tietämättömyyden tila on siten aina etukäteen olemassa. Harjoittelu tapahtuu tietyssä kontekstissa, ja säännöt sovitaan sen mukaan. Tutkielmani kokeiluissa on jokin konkreettinen tehtävä tai ohje, jonka mukaan toimitaan. Kutsun ohjeita tapahtumanuoteiksi (eventscore), joiden idea on peräisin Fluxus-taideliikkeeltä. Seuraavassa luvussa avaan asiaa enemmän Fluxusta käsittelevässä kappaleessa.

Sattuma on harvoin absoluuttista. Tapahtumille voi laskea todennäköisyyksiä. Tätä selventää vaikkapa kolikon heitto. Joka kerta kun heittää kolikkoa, todennäköisyys kruunaan on yhtä iso kuin klaavaan, eli 50 %. Toki todennäköisyyslaskennan mukaan on epätodennäköisempää, että 20 kertaa heittäessä saataisiin 20 kruunaa kuin että jonakin kertana päälle jäisi klaava. Vaikka tässä pelissä on vain kaksi mahdollisuutta, jokaisella heittokerralla on jännitettävää (Ruelle, 1991, s. 13). Harjoittelussa ei kuitenkaan yleensä ole aikaa eikä tarvetta todennäköisyyslaskennalle. Sattumanvaraisuus perustuu kokeilujen harjoitteissa myös kontekstiin.

Selittääkseni ja ymmärtääkseni perusteellisemmin sattumaa ja sen syitä, jaoin sattumanvaraisuuteen perustuvan harjoittelun kolmeen eri kategoriaan. Jaottelun esittelen tutkielman lopussa, johtopäätökset -osiossa.

## **2.5. Avantgarde**

Kun aloin tutkia taideliikkeitä, joiden tekeminen nojaa sattumaan, nousi usein eteeni avantgarden käsite.

Avantgarde kuuluu 1800- ja 1900-luvun länsimaiseen taiteeseen ja kulttuuriin, mutta käsitettä käytetään myös hieman harhaanjohtavasti nykytaiteesta. Avantgarde ei kuitenkaan ole tyyliisuunta, kuten esimerkiksi barokki tai surrealismi, vaan se on yleisempi käsite, joka sisältää monenlaista erityisesti taiteellista tai poliittista ajattelua. Avantgarde tarkoittaa ranskan kielellä etulinjaa. Taiteeseen liitettynä se tarkoittaa edistyneintä ja uudistushalusinta taidetta (Hautamäki, 2003, s. 5–11).

Avantgarden tarkoitus on ollut taistella taideinstituutiota, taiteen akateemisuutta ja samaan aikaan massakulttuuria, eli pop-taidetta vastaan. Enemmän se on kuitenkin näyttäytynyt taiteen edelläkävijänä, kuten avantgarde kirjaimellisestikin tarkoittaa. Taistelu on aina ollut nurinkurinen, kun massakulttuuri ja instituutiot ottavat edelläkävijöiden työkaluja käyttöönsä ja siten hyötyvät niistä enemmän kuin saavat taistelussa selkäänsä (Pyhtilä, 1999, s. 75).

Avantgarden pyrkimys on perinteisesti ollut shokeerata tai järkyttää ja sen avulla vaikuttaa. Minun tarkoitukseni ei ole järkyttää kenenkään toisen maailmankuvaa, vaan ainoastaan itseäni. Siksi olen päätenyt poimimaan esimerkkejä ja inspiraatioita kokeiluihini juuri avantgardeksi luokiteltujen taideliikkeiden parista.

Avantgardesta puhuttaessa olen aikaisemmin kuullut mainittavan monia itseäni kiinnostavia ilmiöitä, kuten vaikkapa anarkismi, punk, outoilu, tai dada. Edellä mainitut ovat kaikki syntyneet rikkomaan valtavirtaa tai asettuneet normeja vastaan. Tämä maasto kuulostaa juuri sopivalta tilalta sattuman ja sotkun tutkimiseen.

## 3. Kokeilujen teoreettinen viitekehys

Tässä luvussa esittelen eri taideliikkeitä ja taiteilijoita, joiden työstä olen inspiroitunut ja joiden pohjalta tutkielmaani on löytynyt esimerkkejä kokeiluja varten. Taideliikkeiden historiasta tutkielmani on saanut teoreettisen viitekehyyksen. Kerron taiteilijoista ja taideliikkeistä lyhyesti, minua kiinnostavasta näkökulmasta.

### 3.1. Kansainväliset Situationistit

Horjuttaakseni omaa ajatteluaani totutusta, halusin valita tutkielmani aineistoksi ja kokeilujen inspiraatioksi harjoitteita taidehistorian radikaaleilta laidoilta. Minua kiehtoo rohkeus, raikkaus, joskus jopa anarkismi. Vuosina 1957–72 toimineet Kansainväliset Situationistit ja heidän tekemisensä voisi lukea ajoittain kyseenalaiseksi, toisinaan jopa laittomaksi. Siksi ajattelin löytäväni heidän historiastaan tutkielmaani sopivia harjoitteita.

Nukketeatteritaiteilijana innostuin liikkeestä tutkittuani Marko Pyhtilän tutkimusta Kansainvälisistä Situationisteista. Pyhtilä kirjoittaa: “Monet situationistit elättivät itseään sellaisilla “epäilyttävillä” keinoilla, kuin pokerinpeluulla tai nukketeatterilla” (Pyhtilä, 2005, s. 33).

Nukketeatterin asettaminen “epäilyttäväksi” keinoksi elättää itsensä, on itsessään kiinnostava näkökulma. Nukketeatterin historiasta löytyy muitakin esimerkkejä sen poliittisuudesta. Myös Kansainväliset Situationistit ovat selvästi jättäneet jonkinlaisen anarkistisen leiman koko nukketeatterin taidelajiin. Epäilyttävän taidelajin edustajana, koen velvollisuudekseni nostaa näkökulman esiin.

Alun perin Kansainväliset Situationistit olivat suuntautunut taiteeseen, mutta irtautuivat siitä myöhemminä toimimisvuosinaan keskittyen lähinnä poliittisiin tekoihin. Liikkeen perusti ranskalainen Guy Debord ja siihen kuului hänen lisäksi vaihteleva joukko muita ihmisiä. Koska Debord oli tarkka jäsenten elämäntavoista ja tyylistä, liikkeeseen ei koskaan kuulunut yhtäaikaisesti suurta määrää henkilöitä. Situationistien idea oli tuoda taide ja elämä lähemmäksi toisiaan, luoda tilanteita. Liikkeen teeseistä suuri osa oli muista, lähinnä vasemmistolaisista radikaaliliikkeistä ja ajattelijoilta lainattuja ja kehiteltyjä. Situationistien tarkoitus oli pysyä kiinni ajassa ja muovautua sen mukana. Siksi se ei juuri halunnut jättää merkkejä itsestään historiankirjoihin. Liike kapinoi lähes kaikkea vastaan. Se arvosteli niin kapitalismia, kuin vasemmistointellektuelleja. Liikkeen olemassaolo rakentui vastustamisen ajatuksen päälle, mutta myös kaatui samaan periaatteeseen yhteistyön ollessa mahdotonta (Pyhtilä, 2005, s. 9–12).

Moni Kansainvälisten Situationistien pohdinnoista on omasta mielestäni kyseenalaisia, kuten esimerkiksi ylenkatsova ja aliarvioiva asenne naisen asemaan yhteiskunnassa (Helena Sederholm, 1994, 9–10). Kuitenkin heidän toisinaan mahdottoman kuuloiset ideansa olivat uraauurtavia ja jäivät muistiin historiankirjoihin. Esimerkiksi Situationistien rooli historiallisissa Pariisin kevään 1968 mielenosoituksissa ja lakoissa oli merkittävä (Pyhtilä, 2005, s. 178–190).

Kansainvälisten Situationistien inspiroimana tutkielmaani valikoitui yhdeksi kokeiluksi Dérive, eli vapaa assosiointi kaupunkitilassa (Pyhtilä, 1999, s. 40). Dérivestä kerron lisää seuraavassa luvussa, jossa esittelen kaikki tekemäni kokeilut.

## **3.2. Fluxus ja Akhe Group**

Sattuma on keskeinen osa Fluxus-aideliikkeen toimintaa ja ajattelua. Siten on luontevaa, että Fluxus inspiroi minua kokeiluissa. Viittasin jo johdannossani kuvataidekasvattaja Varpu Rautaniemen maisteriopinnäytteeseen hänen kirjoittaessaan

Fluxuksesta: “Sattumille tilan antaminen mahdollistaa jonkin ennalta tietämättömän tulla esiin” (2023, s. 51).

Nykytaiteessa vaikuttava, merkittävä historiallinen Fluxus-aideliike luetaan osaksi nykytaiteen historiaa jo pitkältä ajalta. Aideliikkeen voidaan sanoa syntyneen liettualaisen graafisen suunnittelijan, George Maciunasin johdolla, vuonna 1962. Fluxuksesta inspiroituneita taiteilijoita vaikuttaa edelleen ympäri maailmaa, myös Suomessa. Fluxus ulottuu monien eri taidelajien piiriin, kuten kirjallisuuteen, arkkitehtuuriin, musiikkiin, runouteen, näyttämötaiteeseen ja kuvataiteeseen (Rautaniemi, 2023, s. 48–49).

Fluxuksessa on kyse toisinajattelusta, sekä taiteen ja elämän yhteen sovittamisesta. Fluxus on perinteisesti halunnut laajentaa ideaa taiteesta jähmeiden instituutioiden ajattelun rinnalle (Rautaniemi, 2023 s. 48–49). Vaikka edellä mainitut lähtökohdat ovat hyvin samankaltaisia Kansainvälisten Situationistien lähtökohtien kanssa, liikkeen luonne on täysin päinvastainen. Kun Situationistit vastustivat käytännössä kaikkea ja sulkiivat sillä verukkeella ulos jäseniä ja aktiviteetteja, Fluxuksen idea oli levittää yhteiskuntakritiikkiään kaikkien tietoisuuteen ilmiöiksi. Siitä syystä Fluxus on edelleen olemassa ja monet nykytaiteilijat nojaavat liikkeen ajatteluun.

Nukketeatteriopintoni Turun Taideakatemiassa 2005–2010 veivät minut kokeellisen performanssitaiteen äärelle. Opettajamme olivat valikoituneet nukketeatterin ja visuaalisen teatterin parista ympäri maailman. Yksi merkittävimmäksi jääneistä opintojaksoista oli Yana Tuminan kurssi, jossa hän opetti ryhmäämme Pietarilaisen Akhe -ryhmän nimissä.

Viime aikoina olen tutustunut Fluxus -aideliikkeen historiaan sekä filosofiaan, ja ymmärtänyt, että Akhe -ryhmän peruseriaatteet ovat hyvin samankaltaisia. Uskon Akhen inspiroituneen Fluxuksen toiminnasta. Opinnoistani on kulunut aikaa, mutta

Tuminan harjoitteet ja ajattelumallit ovat jääneet minulle merkittäviksi työkaluiksi. Fluxuksen perusajatus taiteen ja elämän kuilun kaventamisesta konkretisoituu minulle esimerkiksi seuraavassa Akhen harjoitteessa. Harjoite muistui mieleeni vanhoja luentomuistiinpanoja selatessa.

Yana Tuminan ohjaamaa 'My box'-harjoitusta varten jokainen opiskelija oli valinnut itselleen viisi esinettä seuraavien otsikoiden mukaan: 1. My quietness (minun hiljaisuuteni), 2. My celebration (minun juhiani), 3. My time (minun aikani), 4. My quarrow (minun riitani) ja 5. My dream (minun uneni). Esineet saivat olla minkä kokoisia tahansa ja ne tuli pakata itse valittuun laatikkoon. Esittelimme esineet yksi kerrallaan. Jokainen esine tuli esitellä niin, että sillä ei tehty mitään arjesta poikkeavaa, vaan pelkästään sitä asiaa, jota sillä esineellä normaalisti tekee. Näistä tekojen sarjoista loimme lopulta esitysmuotoisia etydejä (Luentomuistiinpanot, 2006).

Esimerkiksi edellisen harjoituksen myötä opin todellisuuteen nojaavasta, realistisesta näyttämötyöskentelystä paljon. Näen tämän harjoitteen kuvaavan Fluxuksen filosofiaa ja praktiikkaa, vaikka en muista kyseistä taideliikettä edes mainittaneen Tuminan kurssin yhteydessä.

Fluxukselta löysin kokeiluni inspiraatioksi postitaiteen, eli Mail Artin, jonka esittelen seuraavassa luvussa. Lisäksi jokaisessa kokeilussa on käytössä Fluxuksen inspiroima tapahtumanuotti (event score). Se on ohje tai tehtävä, jonka mukaan toimitaan praktiikkaa toteuttaessa (Rautaniemi, 2023, s. 52).

### 3.3. John Cage

Kun tutkitaan sattumanvaraisuuden merkitystä taiteessa, on ilmiselvää, että John Cagen (1912–1992) nimi nousee esiin monessa yhteydessä. Vaikka Cagen lähtökohdat olivat klassisessa musiikissa, työ kokeellisen musiikin parissa oli urauurtavaa. Hän oli yksi ensimmäisistä säveltäjistä, joka käytti musiikillisina instrumentteinaan esineitä ja asioita, joita ei alunperin ole tarkoitettu musiikin soittamista varten. Seuraavan luvun sanastossa tätä kutsutaan ”found soundiksi”. Esimerkiksi “Water work” -teoksessa keitetään vettä, kastellaan kukkia, paukutetaan kattilan kantta, soitetaan kumiankkaa ja surruutetaan tehosekoitinta. Cage käytti teostaan esittäessä sekuntikelloa, jonka avulla hän osasi ajoittaa äänet suunnitellusti (Nave for Eva, 2014, 00:47).

Vaikka Water work -teoksessa osa äänistä on suunniteltu hyvinkin tarkkaan, eli kirjoitettu aiemmin mainitun Fluxuksen mukaan tapahtumanuotiksi, se perustuu monella tavalla sattumanvaraisuuteen. Tärkeässä roolissa on esimerkiksi yleisön reaktiot, naurut, taputukset tai vaikkapa huokaisut, joita ei koskaan voi täysin ennalta arvata. Katsomani filmatisointi on toki ohjattu televisiotuotanto, jossa hetket naurulle on suunniteltu ja ohjattu tarkkaan, ehkä jopa jälkikäteen lisätty tallenteeseen.

Vaikka John Cage oli alun perin klassisen musiikin säveltäjä, hänen ajattelunsa ja metodinsa on sovellettavissa mihin tahansa taidemuotoon. Cagea siteerataan monen taiteenlajin yhteydessä. Seuraava lainaus, joka liittyy Cagen sattumanvaraisuusgeneraattoreihin, on poimittu kuvataiteen puolelta, Jari Julan tutkimuksesta: “Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä”:

*“Useimmat heistä, jotka ajattelevat minun olevan kiinnostunut sattumasta, eivät oivalla, että käytän sattumaa sääntönä. He ajattelevat, että käytän sitä keinona välttää valintojen tekemistä. Mutta valintani koostuvat siitä, mitä kysymyksiä esittää. (Cage, näyttelyesite, Kettle’s Yard 2010.)”*

Cagen sattumanvaraisuusgeneraattoreissa, Julan mukaan sattumaoperaattoreissa, on kyse siitä, että muotoillaan tapahtuman kannalta oleelliset kysymykset ja vastaukset. Sen jälkeen hän käyttää operaattoria valitakseen kysymyksen ja vastauksen. Tilanteesta muodostuu tietynlainen peli, jossa on kysymysten ja vastausten määrän mukaan lukuisia todennäköisiä tapahtumavaihtoehtoja (Jula, 2018, s. 109–113). Käytän Cagen ajattelun pohjalta luotuja sattumanvaraisuusgeneraattoreita äänikollaasi-kokeilussani.

Ihailen John Cagen rohkeaa työskentelyä toisinaan melko jäykissäkin klassisen musiikin piireissä. Voidaan ajatella hänen elämäntyönsä laajentaneen musiikin tekijöiden näkemystä siitä, mikä voi olla musiikkia. Tänä päivänä on melko tavallista musiikin tekijöiden keskuudessa, että musiikiksi ymmärretään muutkin, kuin perinteisin soitininstrumentein tuotetut ääniteokset. Cagen ajattelu ja metodit näkyvät, kuuluvat ja vaikuttavat vahvasti taiteen kentällä, kuten ne tekevät tutkielmani äänikollaasi-kokeilussa, jonka esittelen seuraavassa luvussa.

### **3.4. Liveloppaaminen – Miro Mantere**

Viime vuosina olen ollut kiinnostunut äänen liveoppamisesta sekä taiteilijana, että taidepedagogina. Ääniloopperit ovat olleet käytössäni enenevässä määrin ja monessa yhteydessä. Loppaamisen harjoittelu ja sen mahdollisuuksien tutkiminen kiinnostaa, ja siksi halusin ehdottomasti yhdistää liveoppaamisen praktiikan tutkielmaani. Tässä alaluvussa esittelen oppaamisen historiaa ja nykypäivää. Kerron myös, mistä liveoppamisessa on kyse. Asiantuntijana tutkimuksessani on pitkän linjan muusikko, säveltäjä, liveoppaaja ja äänitaiteilija Miro Mantere, joka tunnetaan yhtenä liveopping-menetelmän edelläkävijänä Suomessa. Tutkimustietoni ja ammattisanasto perustuu Mantereen haastatteluihin, omaan kokemukseeni elektronisen musiikin parissa ja aiheeseen liittyviin oppinäytetöihin.

Aluksi on tärkeää selittää, mitä tarkoittaa äänen looppaaminen ja kuinka live-looppaaminen eroaa siitä.

**Looppaaminen (looping)** - Äänen silmukointi. Ääni tallennetaan ja tallennettua ääntä toistetaan. Looppi, eli silmukka tarkoittaa tallennettua ääntä, joka loppuun päästyään, alkaa alusta uudelleen.

**Live-looppaaminen (live-looping)** - Äänen silmukointi hetkessä, eli livenä. Looppi rakennetaan kuten edellä, mutta reaaliaikaisesti.

Erona näillä kahdella on se, että live-looppaamisessa ääni tuotetaan reaaliaikaisesti soittimella tai muulla ääntä tuottavalla asialla. Looppaamisessa saatetaan tuottaa looppi etukäteen ja esityshetkellä vain toistaa se. Loopattava ääni voi olla molemmissa tapauksissa mikä tahansa soiva tai kuuluva ääni.

Äänen looppaamisen historian voi ajatella olevan peräisin jo 1800–1900-luvun taitteen kokeellisen musiikin tekijöiden keskuudesta. Gramofonilevyjen soitonopeuden muokkaamista ja levyn toistamista voidaan kutsua looppaamisen ensiaskeleeksi (Raikaslehto, 2018, s. 9). Vuonna 1928 Fritz Pfleumer kehitti kelanauhurin, jolla saatiin nauhoitettua hyvälaatuista ääntä. Toisen maailmansodan jälkeen nauhuria kehitettiin Yhdysvalloissa, jonka jälkeen se saatiin studio- ja kuluttajakäyttöön. Nauhuri mahdollisti useiden päällekkäisten äänitysten taltioinnin ja editoinnin (Ketola, 2024, s. 6). Käytännössä editointi tarkoitti nauhalle tallennetun musiikin leikkaamalla ja liimaamalla uudelleen järjestämistä. (Raikaslehto, 2018, s. 9).

Kelanauhoja alettiin hyödyntää nauhakaikuefektissä, joka toistaa alkuperäisen nauhan signaalia määritetyllä äänen voimakkuudella ja viiveellä. Tämän efektin myötä oli mahdollista äänittää soittoa toistuvaan muotoon. ”Time Lag Accumulator” oli Terry Rileyn kehittämä tapa yhdistää kaksi kelanauhuria. Hän toteutti tekniikkansa avulla 1963 julkaistun ”Music For The Gift” -albumin, joka toimii monen looppaustekniikan ja -tekijän esikuvana (Ketola, 2024, s. 6–7).

Ensimmäiset digitaaliset kaikulaitteet tulivat markkinoille 1970-luvulla. Ne toimivat liveoppauksen esiasteena. Myöhemmin looppamiseen on kehitetty juuri siihen tarkoitukseen käytettäviä laitteita ensin analogisena ja myöhemmin digitaalisina versioina. Yksi ensimmäisistä erityisesti liveoppaukseen tarkoitetuista laitteista oli Matthias Grobin ’Paradis Loop Delay’ -loopperi, jota valmistettiin 100 kappaletta. Myöhemmin laitetekniikka on kehittynyt, ominaisuudet vaihtelevat ja valmistajia on koko ajan enemmän (Ketola, 2024, s. 7).

Äänen liveoppaaminen on Suomessa edelleen melko tuntematon taiteenlaji. Tekijöitä löytyy, mutta suomalaista kirjallisuutta tai yliopistotasoista taiteenlajin tutkimusta ei edelleenkään juuri ole olemassa. Ainakaan tietoa ei ole helposti saatavilla. Syynä tähän saattaa olla se, että looppaaminen koetaan usein jonkin toisen ääni-instrumentin lisäosana, eikä sitä yleensä tunnusteta soitininstrumenttina. Itse näen looper-laitteiden hallitsemisen perinteisen soitininstrumentin hallitsemiseen verrastettavana osaamisena.

Miro Mantere on erinomainen esimerkki tekijästä, joka on kehittänyt täysin omaleimaisen praktiikan liveoppaamisestaan. Vaikka hän hallitsee perinteisempiäkin soittimia ja on koulutettu musiikkiteknologi, on looppaamisesta muodostunut hänen pääinstrumenttinsa.

Seuraavaksi kerron lyhyesti Miro Mantereen työhistoriasta ja siitä, kuinka hänestä tuli liveoppaamisen ammattilainen.

1980-luvulla Mantere toimi laulajana monissa, erityisesti rock-musiikkia edustavissa yhtyeissä. 1990-luvulla hän innostui tekno- ja konemusiikin tyyllilajeista ja tutustui sitä kautta elektronisen musiikin tekemiseen. Äänen synteesi ei kuitenkaan tuntunut hänestä kiinnostavalta, joten hän alkoi pohtia, kuinka voisi yhdistää teknomusiikin estetiikan ja akustiset äänet.

Vuosituhanen vaihteeseen tultaessa Mantere aloitti liveoppaamisen ohjelmistojen, kuten Cubasen avulla lähtöajatuksenaan “Jos kerran pystyy copypastaamaan, miks tätä ei voisi tehdä liveinä?” Vuonna 2001 tietoa liveoppamisesta löytyi jonkin verran sen aikaisesta internetistä, Pop & Jazz konservatorion opiskelutovereilta ja kollegoilta kyselemällä. Muutamia muitakin liveoppajia aloitti harjoittelun samoihin aikoihin, kuten Jarmo Saari, Pekka Kuusisto, Samuli Kosminen, Kimmo Pohjonen ja Tumpppi Norvio.

Ensimmäiset analogiloopperit Mantere sai käyttöönsä vuonna 2001, kun Boss lanseerasi ensimmäisen yksikanavaisen loopperin, RC-20:n. Mantere alkoi yhdistellä useita analogilooppereita ja efektilaitteita ja löysi näin oman tapansa tuottaa musiikkia ja ääntä. Samana vuonna ilmestyi myös Ableton Live -ohjelmiston yksi ensimmäisistä versioista, jonka Mantere otti pian käyttöönsä. Tärkeäksi elementiksi looppaamisen lisäksi muodostui efektit. Mantere oivalsi, että liveoppattua ääntä ei voitu muokata äänityksen jälkeen ja siksi saundista, eli äänen väristä, tehdä valmiiksi mahdollisimman hyvä. Se onnistui efektien avulla. “Looppi vei minut mennessään”, Mantere toteaa intohimoisesta harjoittelustaan looppien ja efektien parissa.

Mantere kertoo lanseeranneensa musiikkityylilaji etno-teknon vuonna 2004. Siihen oli perusteena looppaamiseen käytettävät kansanperinnesoittimet, joita hän oli tuonut Intiasta, Afrikasta ja Etelä-Amerikasta. Edellä mainituilla soittimilla loopaten toteutettu, teknomusiikkia esteettisesti mallintava musiikki oli noihin aikoihin Mantereen

tavamerkki. Myöhemmin Mantere aloitti soitinrakennuksen ja pian löysi oman tyylinsä found soundin parista. Found sound tarkoittaa esineiden soittamista, joita ei alunperin ole tarkoitettu soittimiksi. Vuonna 2006 Mantere oli ensimmäinen suomalainen esiintyjä Y2K6 International Live Looping -festivaaleilla Kaliforniassa headline-, eli pääohjelmiston artistina.

Mantereen praktiikka pohjautuu pitkän ajan kuluessa muotoutuneeseen kieleen, jonka ytimessä on reaaliaikainen sävellys, improvisaatio ja äänen kerroksellinen rakentaminen. Mantere työskentelee paljon yhteistyössä muiden muusikoiden ja esiintyjien kanssa. Hänen tekemisessään keskeistä on kyky kuunnella ja reagoida toisen tuottamaan ääneen ja muuttaa se osaksi musiikillista kokonaisuutta.

Mantereen praktiikan yksi tärkeimmistä tekijöistä on improvisaatio. Improvisaatiossa usein perinteisesti käytetään sävellettyjä ja opeteltuja teemoja sekä asteikkoja, joiden puitteissa improvisointi tapahtuu. Mantereella improvisaation lähtökohtana on efektien avulla muokatut äänet, eli soundit, joita varioidaan. Improvisaatiossa Mantereella on yleensä yksi perussävel, joka loopataan, ja josta efektien avulla luodaan eri säveliä ja rytmejä ja lopulta kokonainen kappale. Mantere kuvaa prosessia: “Efektoidaan ääni ja äänitetään loopille, tästä tulee äänilähde, sitä soitetaan ja efektoidaan ja loopataan uudestaan. alkuperäinen looppo deletoidaan, näin musiikki kehittyy, eikä pysy staattisena. “

### **SANASTOA (seuraavan luvun äänikollaasikokeilussa hyödyllistä):**

**Looppi** - silmukka, toistuva äänifraasi, joka päästyään loppuun alkaa alusta uudelleen

**Loopperi** - Loopperi on laite, joka taltioi ja toistaa ääntä. Ääntä taltioitaessa laitteeseen syötetään äänisignaalia joko mikrofoni- tai instrumenttikaapelin välityksellä ja laitteessa oleva A/D-muunnin (Analog to digital- converter) muuttaa äänisignaalin

binäärikoodiksi, joka tallentuu laitteen RAM-muistiin. Taltioinnin jälkeen binäärikoodi muunnetaan takaisin äänisignaaliaksi laitteen D/A muuntimessa (digital to analog converter), joka ohjataan instrumenttikaapelia pitkin johonkin ulkoiseen äänentoistojärjestelmään (Raikaslehto, 2018, s.11–12).

**Layer** - äänikerros, yhdelle loopille päällekkäin äänitettävä kerrostuma

**Kanava** (channel) - äänisignaalin kuljetusreitti, aikaisemmin fyysinen, nykyään usein digitaalinen signaalitie, esimerkiksi yleensä kaksi kanavaa kulkee loopperi-laitteesta vahvistimeen (stereo)

**Raita** (track) - paikka, johon ääntä tallennetaan, esimerkiksi fyysinen magneettinauha, nykyään usein digitaalinen

**Etnotekno** - kansanperinnesoittimilla tehtyä teknoestetiikan mukaista musiikkia

**Äänen synteesi** - prosessi, jossa ääntä luodaan keinotekoisesti, tyypillisesti elektronisten laitteiden tai tietokoneohjelmien avulla, sen sijaan että ääni luotaisiin luonnollisesta lähteestä

**Found Sound** - soitetaan esineitä, joita ei ole alunperin tarkoitettu soittimiksi

Sanasto on koottu yhdessä Miro Mantereen kanssa.

## 4. Kokeilut

Tässä luvussa esittelen tutkielmani käytännön osuuden. Tein kolme taiteellista, sattumaan varaan nojaavaa kokeilua. Ideat ja inspiraatiot ovat peräisin edellisessä luvussa esitellyiltä taideliikkeiltä ja taiteilijoilta. Luku perustuu omiin päiväkirjamuistiinpanoihini ja muihin dokumentointitapoihin, kuten valokuvaan tai äänitteisiin. Ensimmäisenä esittelen Dériven, toisena Mail Artin ja kolmantena äänikollaasin.

### 4.1. Kokeilu 1: Dérive

#### 4.1.1. Kansainväliset situationistit ja kuljeskelu

*”Vain liike ilman ennalta annettua suuntaa tai päämäärää voi luoda vapaasti”*  
(Pyhtilä, 2005, s. 53)

Kirjoitin edellisessä luvussa Kansainvälisistä Situationisteista, joiden julkaisemassa Internationale Situationiste -lehdessä 1958 esiteltiin Dériven idea. Dérive -sana on ranskan kieltä ja se tarkoittaa ajelehtimistä ja tuuliajolla olemista. Dériven tarkoitus on assosoida vapaasti kaupunkitilassa ilman suunnitelmaa ja tutkia kaupunkimiljööseen liittyviä tiedostamattomia elementtejä. Situationistien idea oli käyttää kokeilussa Pariisin kaupungin joukkoliikenneverkostoa, joka on laaja ja antaa paljon mahdollisuuksia vapaaseen kuljeskeluun (Pyhtilä, 2005, s. 53). Itseäni kiehtoo Dérivessä tapahtuva kehollinen kokeminen ja sitä kautta ideoiden syntyminen. Erityisesti minua kiinnostaa tekemisen leikillisuus.

Toteutan Dérive -kokeilun Teatterikorkeakoulun “Taiteellispedagoginen tapahtuma” -kurssin yhteydessä. Tarkoituksena on lähteä koko koulupäivän mittaiselle päämäärättömälle vaellukselle ja Helsingin seudun joukkoliikenneverkoston mahdollistamalle seikkailulle. Suunnitelmana on ajelehtia ryhmänä vapaasti kaupunkitilassa ja antaa tapahtumien tapahtua. Koska toimijana on ryhmä, tilanteet neuvoteltaisiin ja suunnat päätettäisiin hetkissä ryhmän kesken. Rajauksena on aika, joka alkaa, kun ryhmä lähtee koululta ja päättyy, ennalta määräämättömässä paikassa, sovittuna aikana, kellon soidessa. Mahdollisuus on pysähtyä hetkiin tai olla pysähtymättä. Ajelehtimisella ei ole mitään tavoitetta. Dérive tapahtuu Helsingin seudun joukkoliikenteen AB-alueella klo 10–16.

Pakkaan mukaamme kertakäyttökameran. Tehtävänä on kuvata koko kamerasrolla täyteen kuvia, tässä tapauksessa 27 kuvaa. Kuvien ottaminen on yksi tapahtumanuotti, eli suoritettava tehtävä. Kuvia käytetään tutkimuksen materiaalina ja kuvituksena. Enemmän ajattelen kameratehtävän kuitenkin tuovan kokeiluun lisää hassutteluarvoa, eli leikkiä. Kuvien kehittäminen on nykyään melko harvinaista ja siksi erityistä. Tulostettavista kuvista jää hauska muisto tapahtumista.

Mukaan ilmoittautuu kolme opiskelutoveria. Kaikki osallistujat ovat teatteriopettajia ja jokainen on aiemmin työskennellyt taidepedagogiikan alalla. Ryhmä on siten muodostunut kollegoista, ja minulla on mahdollisuus tutkia itseni lisäksi myös muiden taidepedagogien käyttäytymistä ja rektioita kokeilun aikana. Kutsun tässä osallistujia nimillä M, X ja H.

Muutamaa päivää ennen tapahtumaa, olimme kokoontuneet ja keskustelleet päivän aikataulusta. Kukaan ilmoittautuneista ei ollut tiedustellut aikatauluista, eikä muistakaan puitteista etukäteen, mutta koin tilanteessa tarpeelliseksi määritellä alkamis- ja loppumisajat. Lähtisimme matkaan klo 10 Teatterikorkeakoulun aulasta ja

lopettaisimme kokeilun klo 15 jossain joukkoliikenteen AB-alueella. Lisäksi koin tarpeelliseksi keskustella siitä, kuinka päivän ruokailut järjestyisivät ja kuinka käytäisiin vessassa, jos sellaisia tarpeita tulisi. Koko ryhmä oli valmis joustamaan, mutta vaikutti tyytyväiseltä siihen, että asiasta puhuttiin etukäteen.

#### **4.1.2. Kohti seikkailua**

Vaihdan kirjoittamisen aikamuodon tässä kohtaa preesensiksi. Se tuntuu siten enemmän päiväkirjamaiselta ja tuo jännitystä tähän osuuteen.

Dérive-aamuna sataa kaatamalla. Lenkkarit ja takki hylkivät vettä, mutta jo koululle saapuessa olen litimärkä. Ryhmän yksi jäsen viestittää olevansa myöhässä, koska bussi ei koskaan saavu. Hän on harmissaan ja jopa hieman hätäntynyt. Vastaan, että myöhästymisen ja joukkoliikenteen kanssa sekoilu sopii tapahtuman luonteeseen. Tilanne on monella tapaa jo pilalla ja sekaisin ennen lähtöä, kuten kuuluukin.

Teatterikorkeakoululle päästyäni vastassani on vesisateen ja myöhästymisten vuoksi hieman hermostunut, mutta samalla innokas joukko ja tunnelma. Eniten hermostunut olen minä itse. Pian selviää, että työryhmän jäsenten kotijoukot ovat hyvin innostuneita kokeilusta. Moni heistä olisi halunnut lähteä matkaan mukaan. Yksi ehdotti, että hän voisi viestitellä koordinaatteja pitkin päivää eri kohteista, johon seuraavaksi suunnistaisimme. Toinen oli pitänyt aamulla pitkän esittelyn siitä, mikä Helsingin kaupunginosa oli rakennettu milläkin vuosikymmenellä ja mistä syystä. Kokeilu herättää siis selvästi kiinnostusta myös ulkopuolisissa.

### 4.1.3. Bussilla ja metrolla

Hieman kymmenen jälkeen lähdemme liikkeelle koululta. Kertakäyttökamera kaivetaan heti esiin ja ensimmäinen kuva tutkimusryhmästä otetaan koululla. Kuljemme mitään sopimatta lähimpiä pysäkkejä kohti. Päätämme ottaa muutaman juoksuaskeleen, jotta ehdimme bussiin nro 75, Puistola - Jakomäki. Bussissa mietimme, missä jääme pois. M päättää, että matkustamme niin monta pysäkinväliä, kuin on lempinumeroidemme keskiarvo. Tulokseksi saadaan kuusi pysäkinväliä.

Kuudes pysäkki on Koskelan varikko. Lähdemme kulkemaan kohti metsikköä ja tutustumme Vanhan Helsingin historiaan. Joku muistaa, että lähellä on rauniot. Wikipedia kertoo, että jonkinlainen muistomerkki ainakin löytyy. Mitään edellisistä emme koskaan löydä, mutta sen sijaan päädymme tutkimaan kauniin vanhan kartanon puutarhaa ja istutuksia. Näemme kaunista, ihmisen muokkaamaa vehreyttä. Kuvaamme etanaa. Tässä hetkessä on harhailun ja ajeltimisen tunnelma voimakkaasti läsnä.

Löydämme suunnistusrastin, jossa on suuri E-kirjain. Päätämme kulkea sen mukaan. E, niin kuin Etelään! H:lla on ollut jo hetken nälkä ja siksi hän ehdottaa suunnaksi mielummin lounasta. Sellainen onneksi löytyy juuri etelän suunnasta, eikä kukaan vastusta ruokailua. Päädymme syömään Arabiaan Pop & Jazz konservatoriolle.

Tilat ovat väljät ja ruoka maistuvaa. X:ää ilahduttaa erityisesti se, että kahvilasta saa erikoiskahveja. Teatterikoululla ei ole tarjolla sellaista herkkua. Ruokailun jälkeen tutustumme konservatorion WC-tiloihin ja vahtimestariin. Kysymme lopulta häneltä ehdotusta, minne seuraavaksi menisimme. Vahtimestari ehdottaa ensin Vuosaarta, mutta toteaa, että sinne on vaikeaa päästä ja ehdottaa sittenkin Herttoniemeä.

Kun pääsimme ulos koululta, X päättää yllätyksenä juosta pysäkillä olevaan bussiin. Joukkue seuraa perässä ja päädymme matkaamaan takaisin kohti Helsingin keskustaa. Seuraava kohde on Sörnäisten asema. Nautimme Piritorin tunnelmasta ja poseeraamme kertakäyttökamerakuvassa. Tutkimuksesta innostunut ohikulkija auttaa kuvan ottamisessa. Kuvan ottajan innostus on selvää, kun hän huutaa peräämme “Helvetin hyvä!”



*Kuva 2.*

Päädymme ensimmäisen metron kyytiin, joka vei meidät Herttoniemeen, aivan kuten vahtimestari oli ehdottanut. M kertoo jännittävästä tunnelista Herttoniemen aseman lähellä, josta olisi mahdollista kurkistaa pienestä aukosta nähdäkseen metron. X:ää jännittää, mutta tunneli houkuttaa, joten päätimme lähteä sinne. Koko porukalla on suuri tarve saada pian kahvia. Ajaudumme aseman kupeessa olevaan UFF-liikkeeseen. H:lla on keltainen takki, kuten UFF:in teemaväri. Liikkeessä on viiden euron päivät, eli kaikki tuotteet maksoivat enintään viisi euroa. M keksii leikin, jossa täysin sattumanvaraisesti päädytään kokeilemaan vaatteita. X ostaa kassin omaa opinnäytetyötään varten. Tunneli unohtuu, kahvi ei.

Lähdemme karttapalvelun avustamana kohti meitä kiinnostavaa kahvilaa. Kävelymatka onkin yllättävän pitkä. Matkalla tulee vastaan kaksi koira ulkoiluttajineen. Tilanne vie tutkimusryhmän mennessään ja koirien rapsuttelun parissa kuluu tovi. Koirien läsnäolo tuntuu tuovan merkitystä matkan kulkemiseen. “Onneksi kuljimme jalan”, H toteaa. Löydämme ihastuttavan kahvilan. Siellä nautimme herkut ja kahvit tutkimuksistamme kovaan ääneen keskustellen. Meistä kuuluu kova ääni ja herätämme huomiota. Ketään ei onneksi tunnu häiritsevän.



*Kuva 3.*

#### **4.1.4. Taiteellisia ulostuloja**

X on aikaisemmin samalla viikolla ideoinut taidetapahtumaa “taiteellisia ulostuloja”. Tapahtuman idea on tulla jostain konkreettisesti ulos taiteellisella tyylillä. Haluan kokeilla ideaa. Toteutamme kahvilasta poistuesssa taiteellisen ulostulon. Käytämme performanssiin sateenvarjoja. Taiteellisia ulostuloja olemme toteuttaneet jo aikaisemmin tänään muutamia kertoja. Tallennan kaiken videolle. Ulkona sataa taas, joten sateenvarjoille on käyttöä. Päätämme seuraavaksi kulkea bussilla. Sataa paljon,

kun seisomme pysäkillä. Autot ajavat läheltä ohi ja koko ajan olemme vaarassa kastua. Bussin tulo kestää kauan. M selvittää, että toiseen suuntaan kulkeva bussi tulee aikaisemmin. Vaihdamme tien toisella puolella olevalle pysäkille. Bussissa huomaamme matkustavamme kohti Kulosaarta. Se ilahduttaa minua. Matka on erilainen kuin metrolla. Herttoniemenranta näyttää varakkaiden ihmisten paikalta asua. Uusia ja korkeita taloja rannassa. Herttoniemenrannassa bussi on jo lähtemäisillään pysäkiltä, kun sitä kohti juoksee henkilö lastenvaunujen kanssa. Huudan kuskille: ”täytyy pysähtyä, lastenrattaat.” Kuski jää odottamaan, että heidät saatiin kyytiin. Se tuntuu onnelliselta tapahtumalta. Aikuinen ja lapsi pääsevät sateensuojaan bussiin. Seuraavaksi bussi ajaa läpi ahtaan tunnelin. Hetki on jopa jännittävä. Mahtuukohan se kuitenkin, pohdimme. Päädymme lopulta Kulosaaren päätepysäkille. “Anteeksi, onko tämä päättäri?” kysymme kuskilta. “En tiedä, minne olette menossa?” hän vastaa. “Ei me tiedetä”, tokaisemme ja poistumme bussista.

Kulosaari vaikuttaa sympaattisilta paikalta. Haaveilemme Kasinon seudulla vierailusta, mutta jalat kuljettavat seurueemme suoraan metroon. Matkaa on takana jo aika paljon ja kaikkia alkaa uuvuttaa. Alun perin löydettyämme E-kirjaimen, puhuimme Espoosta. Nyt on kai aika mennä sinne.

Matkustamme kauan. Dokumentoin monenlaisia ohimeneviä tapahtumia ja asioita. Teemme lisää taiteellisia ulostuloja. Sattumalta samalla metrolla matkustava M:n ystävä ottaa meistä kuvia. Emme osaa päättää minne Espoossa menisimme. “Ehtisiköhän vielä laulaa karaokea?” Koitan etsiä verkkohauulla “karaokeravintola espoo.” Ei tuloksia. Poistumme taiteellisesti ulos metrosta Tapiolassa.

Tapiolassa on ostari, jonka remontointi on unohtunut jo vuosikymmeniä sitten. Ostarilla on kirpputori. Luemme kyltistä, ”Toinen kerros”, mutta kirpputori on kuitenkin kellarissa. Luemme kyltin uudelleen ja siinä lukeekin “Toinen kierros”, joka on kirpputorin nimi. Päättämme mennä päivän päätteeksi sinne. X ostaa maisemalautasia, H

paidan, M kokeilee hienoa takkia, mutta se on väärän kokoinen. Minä ostan lippalakin, jossa lukee “Mallorca Original.”

Kello tulee kolme. Olemme uuvuksissa ja onnellisia. Tapahtuiko mitään? Eipä juuri ja samaan aikaan vaikka mitä. Taiteellisia ulostuloja dokumentoidaan vielä päivän päätteeksi. Päätämme kokeilun kolmen jälkeen iltapäivällä ja jatkamme kaikki metrolla omiin suuntiimme.

#### **4.1.5. Sattumaa vai suunniteltua**

Tarve suunnitella tapahtumista ilmeni monessa hetkessä. Jo ennakkoon suunniteltu aikataulu, ruokailu ja muut etukäteen kaavaillut pelisäännöt kertovat tästä tarpeesta.

Yksi osallistujista myöhästyi aamulla, vaikka hänellä ole yleensä tapana tehdä niin. Lohdutin, että tässä tapauksessa suunnitelmaa ei pitänyt olla, joten myöhästymisellä ei ollut merkitystä. Kuitenkin hän kertoi, että myöhästymisen harmitti, koska hän ei halunnut aiheuttaa suunnitelmien muutoksia oman sähläämisen vuoksi. Tämä paljasti sen, että aamun lähtöajan sopiminen oli jo suunnitelma. Suunnittelemattomuuden toteuttaminen oli siis melko hankala tehtävä.

Emme juuri tarttuneet ryhmän ulkopuolisten henkilöiden ehdotuksiin. Etukäteen oli ehdotettu kaupunkiharhailuun suunniteltua opasta ja satunnaisten koordinaattien antamista ulkopuolisen toimesta. Meitä huvitti kuitenkin enemmän katsoa mitä kaupunki ja joukkoliikenneverkosto ehdottavat. Tämä tuntui olevan koko ryhmän yhteinen päätös, siitä sen enempää neuvottelematta.

Verrattuna Kansainvälisten Situationistien Dérive-ajelehtimiseen, tekemisemme oli varmasti paljon laskelmoidumpaa. Suurin syy tähän oli luultavasti rajattu aika. Klo 10–15 välisenä aikana ei ehtinyt tapahtua vielä paljoa. Tuntui, että matkan täytyy edetä, emmekä pystyneet monestikaan jäämään odottamaan tapahtumista. Jos aikaa olisi ollut vaikkapa viikko, olisi ehkä ollut helpompaa kuluttaa jossain tietyssä hetkessä vaikka kokonainen päivä. Paljon ehti kuitenkin myös tapahtua.

Ajattelin etukäteen, että Helsingin kaupungin joukkoliikenneverkosto on kokeiluun liian yksinkertainen. Varsinkin verrattaessa Pariisin joukkoliikenteeseen, tuumin, ettei se tarjoaisi riittävästi mahdollisuuksia ajelehtimiseen. Koska aikaa oli vähän, ehdimme ajelehtia vain murto-osassa verkostoa ja saimme silti nähdä ja kokea. Helsinki yllätti positiivisesti. Hyvä päivä! Palaan näihin tunnelmiin johtopäätöksissä.



*Kuva 4.*

## 4.2. Kokeilu 2: Mail Art, postitaide

Mail Art, eli postitaide, oli edellisessä luvussa mainitsemani Fluxus -liikkeen yksi antielitistinen kommunikaation muoto 1970-luvulla. Liikkeen jäseniä toimi ympäri maapalloa. Mail Artin idea oli lähettää ystäville ja tutuille taidepostia. Lähetyksen erityisyys oli siinä, että sen molemmilla puolilla oli eri saajien osoitteet. ”Postinkantajan valinta” oli päätös siitä, kummalle lähetys toimitetaan (Pyhtilä, 1999, s. 124).

Kun innostuin tästä toisesta kokeilusta ja valitsin sen osaksi tutkimustani, en tullut heti ajatelleeksi, kuinka teknologian ja postin lajittelusysteemin muutos edellisten vuosikymmenien aikana vaikuttaisi kokeilun luonteeseen. Minulla ei ole tarkkaa käsitystä muutoksista, mutta oletan, että teknologia on syrjäyttänyt ihmisen prosessin monessa vaiheessa. Kun tajusin tämän, koko kokeilu alkoi tuntua typerältä ja turhalta suoritukselta. En löytänyt motivaatiota leikkiä koneisiin perustuvalla postisysteemillä. Lykkäsin kokeilun aloittamista pitkään. Toteutus tapahtui kolmesta kokeilusta vasta viimeisenä.

Lähetin yhteensä viisi postikorttia. Kortteihin kirjoitin kahden eri vastaanottajan nimi- ja osoitetiedot pahvin eri puolille. Muutoin kortit olivat identtisiä. Kirjoitin tekstiksi: *“Moi ja kivaa alkavaa vuotta. Jos saat tämän kortin, laittaisitko viestin, please. (sydämen kuva) T: Henrika.”* Liimasin asianmukaisesti postimerkin kortin molempien puolien oikeaan ylälaitaan. Jätin kortit postiin joulun alla, jolloin oletan järjestelmän olevan ruuhkainen.

Valitsin vastaanottajaparit niin, että yhden kortin kaksi eri osoitetta sijaitsivat eri kaupungeissa. Kaikki vastaanottaja- ja osoitetiedot kirjasin taulukkoon. Vastaanottajat ovat kaikki minulle entuudestaan tuttuja. Sellaisia ihmisiä, joiden ajattelen ilahtuvan kummallisesta kortista, jossa on toisella puolella jonkun toisen henkilö nimi. Kortit jätin

Helsingissä Vallilan S-marketin edustalla sijaitsevaan postilaatikkoon torstaina  
18.12.2025, klo 15.35.

Fluxuksen alkuperäisessä kokeilussa lähetettiin taidepostikortteja. Minun kokeilussani kortit eivät sisältäneet taidetta. Niiden sisältö oli hyvin yksinkertainen. Ainoastaan lyhyt teksti ja osoitetiedot. Päädyin tähän ratkaisuun, koska halusin, että puolet ovat mahdollisimman identtiset. Yritin ensin keksiä kirjekuorta, joka olisi kahdelta puolelta saman näköinen. Suunnittelin pakkaavani kuoreen jonkinlaisen yllätyksen. Päädyin kuitenkin yksinkertaiseen ratkaisuun.

Posti lupaa korteille neljän arkipäivän toimitusajan. Koska tuleville päiville osui ensin viikonloppu, sitten joulukuu, jonka jälkeen viikonloppu ja vuodenvaihde, en osannut aavistaa, että viesti ensimmäisestä saapuneesta kortista tulisi jo sunnuntaina 21.12. Tiistaina 23.12. sain viestin kahdesta eri kortista. 25.12. sain vielä yhden viestin. Viidennestä kortista ei ensin kuulunut mitään. Pohdin pitkään, oliko posti hylännyt sen virheellisen lähetystavan vuoksi? Tai onko vastaanottaja jättänyt huomioimatta toiveen viestistä? Päätin kuitenkin odottaa.

Kun viestejä alkoi saapua, ymmärsin sen olevan kaikista kiinnostavin hetki kokeilua. Yksi vastaanottaja lähetti vain kuvan kortista, kahteen viestiin liittyi kuvan lisäksi kysymys siitä, mikä ihme tuo kortti on. Yksi vastaanottaja innostui tästä kokeilusta todella ja alkoi kysellä lisäohjeita. Neuvoin toimimaan oman intuition mukaan. Hän keksi ajatuksen lähettää kortti uudestaan postiin. Koskaan ei ole selvinnyt, postittiko hän kortin uudestaan.

Yli kuukauden odotuksen jälkeen, 21.1.2026 sain vihdoinkin videon viimeisestä kortista. Kortti oli pakattu postin kuoreen, jossa lukee: “Kuori sisältää edelliseen osoitteesi tullutta postia. Ilmoitathan lähettäjälle uuden osoitteesi, jos muutit pysyvästi, kiitos.” Vastaanottajan viestissä luki videon saatteena: “Olen näemmä päässyt osaksi jotain

kokeellista proggista. Is this Art?” Viimeinen kortti on siis selvästi aiheuttanut hämmennystä sekä postissa, että perillä. Kortin molempien puolien merkit oli leimattu, kun kaikissa muissa oli leimattu vain toinen. Onko kortti matkustanut postissa moneen suuntaan ennen sen päätymistä tänne? Kuvittelin jo mielessäni, kuinka postilajittelija hämillään pohtii, kumpaan osoitteeseen kortin lähettäisi. Aloin toivoa, että korttien mukana olisi ollut seurantalaitte. Kortilla on saattanut olla ihan hauska seikkailu.

Kysyin lopulta kortin saaneilta, jotka kuuluvat yhteiseen keskusteluryhmään, herättikö sen saaminen erityisiä ajatuksia. “Mietin vaan millä perusteella parini on valittu ja seuraako tästä joku tehtävä? Vai onko tässä taustalla joku ‘miten nyt suu pannaan Posti’ -mielenilmaus”, viimeisen kortin saanut pohti. Siitä päädyttiin arvailemaan parituksen ja koko tempauksen syytä. Yksi, jonka nimi löytyi kortin toiselta puolelta vastasi: “Nousee ilo ja hakeutuminen yhteyteen! Tekee mieli soittaa (tämän kortin vastapuolella olevan nimi):lle ja kysyä mitä kuuluu.”

Kokeilu siis ainakin ilahdutti, aiheutti hämmennystä, ehkä vinksauttikin jotain. En tämänkään kokeilun jälkeen ainakaan heti keksinyt, että mitään kovin erityistä olisi tapahtunut. Palaan tähän pohdintaan johtopäätökset -osiossa.

### **4.3. Kokeilu 3: Äänikollaasi**

#### **4.3.1. Kollaasin taustalla**

Kolmas kokeilu on yhdistelmä monella eri taholla syntyneistä inspiraatioista. Ajatus kollaasista on peräisin Kansainvälisiltä Situationisteilta. Yksi heidän suosimistaan työskentelytekniikoistaan oli Détournement -kollaasityöskentelyä yhdistellen jo

olemassa olevia taideteoksia, tuoden ne uuteen kontekstiin ja täten muodostaen täysin eri merkityksen (Pyhtilä, 1999, s. 40). Détournement tarkoittaa ranskaksi "uudelleenreititystä, kaappausta". Propagandamaisen menetelmän tarkoitus oli aiheuttaa kuohuntaa konservatiivisissä taideyhteisöissä siinä myös onnistuen.

Toisena, luultavasti tärkeimpänä tekijänä kokeilussa on oma praktiikkani, äänen livelooppaus. Äänilooperit ovat olleet useita vuosia mukana omassa taiteellisessa ja taiteellispedagogisessa työskentelyssäni. Livelooppaustaitojen kehittäminen ja uudet työskentelytavat ovat tärkeä osa tätä kokeilua ja omaa taiteellispedagogista kehitystäni. Kokeiluun osallistuu minun lisäksi äänitaiteilija ja livelooppaaja Miro Mantere. Luomme äänikollaasin parityöskentelyn avulla. Mantereen jo vuosikymmenien aikana luoma ja käyttämä praktiikkaa voi kutsua eräänlaiseksi kollaasin luomiseksi. Tässä tapauksessa Mantere luo kollaasia työstämällä minun looppaamalla ja efektoimalla tuottamaani ääntä. Kokeiluun osallistumisen lisäksi, Mantere on apunani sanallistamassa melko tuntematonta taidemuotoa, äänen livelooppaamista, tuoden tämänkin kokeilun ja koko taidelajin helpommin saavutettavaksi. Edellisen luvun "Livelooppaaminen - Miro Mantere" -alaluvussa kirjoitan tarkemmin siitä, mitä livelooppaaminen on. Sieltä löytyy myös sanastoa tueksi tämän kokeilun ymmärtämiseen.

Kolmantena lähtökohtana kokeilulle ovat John Cagen työskentelystä inspiraationsa saaneet sattumanvaraisuusgeneraattorit. Generaattoreista ja John Cagesta kirjoitin myös edellisessä luvussa. Lähdin luomaan omia sattumanvaraisuusgeneraattoreita tekoälyä käyttäen, koska koin sen mainiona työkaluna tähän tarkoitukseen. Tekoäly toimi siis yhtenä inspiraationa kokeilussa, ei kuitenkaan tiedon lähteenä.

*Chat GPT:*

*"Tunnetuimmat Cagen käyttämät sattuman menetelmät:*

*1. I Ching -heittelyt (kolikot tai tikut)*

*Cage käytti kiinalaista Muodonmuutosten kirjaa (I Ching) tuottaakseen numeroita ja valintoja. Hän heitti kolikkoja tai tikkuja, ja tulokset jaoiteltiin: sävelkorkeuksiin, rytmeihin, äänenkestoihin, soittotapoihin ja /tai rakenteeseen  
Tämä oli hänen tärkein “generaattorinsa”, erityisesti teoksissa Music of Changes (1951).*

## *2. Taulukot ja koordinaatistot*

*Cage laati laajoja taulukkoja, jotka sisälsivät eri musiikillisia elementtejä. Sattumanvaraiset luvut (I Chingistä) ohjasivat taulukon kohtaan, josta hän valitsi materiaalin.*

## *3. Fyysisten ominaisuuksien hyödyntäminen*

*Hän saattoi käyttää esimerkiksi: nuottipaperin roskajälkiä, tähtikarttoja, paperin taitoksia, pianon sisäisten osien “karttoja”  
Kaikkia näitä luettiin koordinaatteina, jotta hän sai sattumanvaraisia parametreja.*

## *4. Myöhemmät tietokoneohjelmat*

*1960–1990-luvulla Cage työskenteli insinöörien kanssa ja käytti: tietokoneen arvontageneraattoreita (IBM 704 / ILLIAC / myöhemmät ohjelmistot) ohjelmia, jotka toteuttivat hänen omat sattumasäännöstönsä”*

Kokeiluun otan käyttöön kohdat 1 ja 2. Teen loopperin eri äänikanavista ja efektilaitteista taulukon (2), jonka numerot arvotaan eri tekniikoilla (1). Tekoälyn vastauksen totuudenmukaisuuden tarkistaminen tuntuu tässä tapauksessa merkityksettömältä, koska se toimii vain aputyökaluna harjoituksen kehittämisessä.

### 4.3.2. Ensimmäinen kollaasi

Järjestelmeimme loopperit, efektilaitteet ja äänilähteinä toimivat soittimet paikoilleen. Pohdimme yhdessä sääntöjä. Mahdollisuuksia ja elementtejä on paljon. Soittimiksi olen valinnut found sound -hengessä metalliset jäätelökulhot, joita soitan malletilla. Kulhot löysin kesämökin kaapin perältä. Ne ovat olleet käytössä vaarini ruokakaupan jäätelöbaarissa 1960-luvulla. Tämä tuntuu merkitykselliseltä. Lisäksi käytän äänilähteenä omaa ääntäni. Käytössäni on viisikanavainen loopperi. Laitteessa on kymmeniä efektejä, joita kaikkia pystyy säätämään loputtomasti. Mantere on levittänyt eteensä efektipedaalilaudan ja loopperin. Hänen laitteissaan on vielä enemmän mahdollisuuksia kuin omistani. Arvomme nopilla ja kolikoilla. On vaikeaa päättää sääntöjä. Laitteita, efektejä ja äänilähteitä on niin monta, että jääme jumiin sääntöjen keksimiseen. Tämän pitäisi varmaankin olla paljon yksinkertaisempaa. Ehkä vähemmän soittimia. Ei huvita kuitenkaan vielä luopua mistään. Arvomme lähtöasetelman. Kokeilu alkaa. Saamme aikaan kiinnostavaa ääntä, mutta tekemisestä puuttuu vielä hauskuus ja leikki. Jatkamme noin puolen tunnin ajan. Tämä peli ei ole niin hauskaa kuin etukäteen odotin. Odotinko liikaa?

### 4.3.3. Toinen kollaasi

Kehitämme molemmat itsellemme edellistä selkeämmät säännöt. Käytössä on arpakuutioita ja kolikoita. Mahdollista on siis arpoa kahden eri vaihtoehdon, tai kuuden vaihtoehdon välillä. Vähennämme itseltämme tekemisen vaihtoehtoja. Poistan itseltäni mahdollisuuden käyttää omaa ääntäni ja jätän äänilähteeksi käyttöön vain jäätelökuppisoittimet. Arvon nopalla ensin jäätelökupin sävelkorkeuden ja toisella nopalla efektin. Mantere arpoo arpakuutiolla looppien layerien määrän ja loopin tahtipituuden. Kokeilun edetessä haluamme molemmat jatkuvasti muokata itse keksimiämme sääntöjä. Se tuntuu väärältä. Olisipa säännöt, joita ei tarvitse rikkoa. Musiikki alkaa kuulostaa jo leikkisämmältä, mutta äänimaisema junnaa paikallaan, jos ei muuta sääntöjä kesken leikin.

Toisen kokeilun jälkeen yritän pohtia keinoa, jolla voisi arpoa niin, että tulos ei koskaan olisi sama kuin edellisellä kerralla. Äänimaisema ei kehity, jos ääni jatkuu pitkään samanlaisena. Arpakuutioiden kanssa kävi usein niin, että heitin monta kertaa saman tuloksen. Suunnittelen paperilappugeneraattorin. Siinä laitetaan hattuun lappuja, joissa lukee jokaisen efektin nimi. Kun laput loppuvat, aloitetaan alusta. Bingo-arvontalaite saattaisi myös olla sopiva tähän käyttötarkoitukseen.

Ymmärrän toivovani, että keksisimme säännöt, joiden avulla peliin voisi osallistua muutkin kuin liveoppaamisen asiantuntijat. Tällä hetkellä äänimaiseman toimivuus on täysin riippuvainen siitä, osaako osallistuja liveoppata ja ylipäätään luoda musiikkia.

Tunne siitä, että jotain tapahtuu, mutta samalla jokin on pielessä, jäi äänikokeiluista päällimmäiseksi. Sattumanvaraisuusgeneraattorin arpomat elementit eivät miellytä musiikkikorvaani. En pysty viemään musiikkiteosta eteenpäin, kuten olisin tehnyt ilman generaattoreita. Tekee mieli jatkaa kokeiluja ja kehittää tekemistä monella tavalla. Tämän tutkielman osalta kokeilu saa jäädä tähän. Pohdin tapahtunutta johtopäätöksiä-luvussa.

## 4.4. Kokeilujen päätteeksi

Kokeilut tehtyäni ajattelin pitkään, että tässä tutkielmassa ei ole mitään järkeä, eikä mitään tapahtunut. Koko tutkiminen tuntui yhdentekevältä puuhastelulta. Tutkielmani on leikkimistä. Viihdearvoa ei tietenkään pidä vähätellä. Toisille ja itselle ilon tuottaminen on hyvää elämää, johon jokaisen tulisi pyrkiä.

Heti kokeilujen päätteeksi, en kokenut keksineeni mitään mullistavaa. Hauduteltuani kokeilujen merkitystä, löysin kuitenkin paljon asioita, joita olin matkan varrella oivaltanut. Näitä oivalluksia käsittelen seuraavassa luvussa.

## 5. Johtopäätöksiä

Tässä luvussa pohdin, mitä tutkielmaa tehdessä koin ja oivalsin. Opin kokeilujen parissa paljon uutta. Tutustuin lukemalla pieneen palaan taidehistoriaa ja sain sen kautta ideoita omaan taiteellispedagogiseen työhöni. Kehittelin oivallisia sattumanvaraisuuteen perustuvia harjoitteita, joita pystyn hyödyntämään työskentelyssäni sekä taiteilijana että opettajana. Tein havaintoja itsestäni, joita en ollut tullut huomanneeksi aikaisemmin.

Palaan tutkimuskysymykseeni: mitä kaikkea sattumanvarainen kokeileminen herättää?

Sattumanvaraisuus aiheutti kokeilujen jälkeen välittömän tunteen siitä, että mitään ei tapahtunut. Myöhemmin ymmärsin, että tapahtumattomuus ja tyhjyyden tila on juuri tutkielmani ydin. Tapahtumia saattaa tapahtua tai jäädä tapahtumatta. Palaan myös jälleen tutkielmassa jo kahdesti lainaamaani lauseeseen: “Sattumille tilan antaminen mahdollistaa jonkin ennalta tietämättömän tulla esiin” (Rautaniemi, 2023, s. 51).

Tutkielman alussa ajattelin, että suunnittelemattomuus aiheuttaa minussa kauhua.

Tutkimisen tuloksena voin todeta, että se aiheuttaa vielä enemmän turhautumista.

Pystyn toisinaan sietämään ajatusta tyhjyydestä, mutta lopulta tarve sen täyttämiseen on koko ajan olemassa. Puolitutun kanssa keskustellessa pitkä hiljaisuus tuntuu siltä, että jotain on sanottava. Tarvitsen konkreettisia työkaluja sattuman, sotkun ja suunnittelemattomuuden sietämiseen. Vastasin juuri tutkimuskysymykseeni: pystynkö toimimaan sattumanvaraisesti.

Tässä luvussa koitan vastata muihinkin tutkimuskysymyksiin. Miten voi harjoitella sattumanvaraisesti? Kuinka luovaa ajattelua ja tekemistä voi opetella sattuman varassa? Missä määrin voin toimia sattuman varassa ulkoiset tekijät huomioiden? Olen otsikoinut oivalluksiani seuraavasti: esityksiä ja praktiikoita, sattuman kategoriat, utooppinen pedagogiikka, sekä pedagoginen ja akateeminen kieli.

Pohdin vielä lopuksi, mitä jäi tutkimatta ja mitä seuraavaksi lähtisin tutkimaan.

## 5.1. Esityksiä ja praktiikoita

Kokeilujen myötä sai alkunsa moni tarina. Aiheita uusiin esityksiin on paljon. Ainakin syntyi tarinoita postijärjestelmään eksyneestä postikortista, metroasemien varrella sijaitsevista lähiöistä, metron alla kulkevasta tunnelista, kaupungista, joka oli rakennettu meren päälle tai kiukkuisesta postinkantajasta. Kenties ainakin joku näistä ideoista päättyy jonain päivänä toteutettavaksi.

Merkittävimmältä löydökseltä kokeilujen aikana tuntui äänikollaasissa muodostunut sattumanvaraisuuteen perustuva musiikin improvisaatiotekniikka. John Cagen ajattelu ja praktiikat inspiroivat. Sattumanvaraisuusgeneraattorien ja tapahtumanuottien käyttäminen tilanteen ylösalaisin venksauttajana tuntui nerokkaalta jo kokeilua suunnitellessa. Vaikka jokaisen omat tavat improvisoida ovat toki tärkeitä ja oman tyylin omaksuminen luovassa työssä merkittävää, usein kaipaann musiikin tekijänä ja kuluttajana tekemiseen jotain mullistavaa ja käännteentekevää. Jotain, joka kääntää kaiken ylösalaisin, kolhii tai vääristää. Sattumanvaraisuusgeneraattorit ja tapahtumanuotit onnistuivat nyrjäyttämään tekemistä niin, että musiikista syntyi hullunkurisen kiinnostava lopputulos, täysin poikkeava tekijöiden tavanomaisesta "saundista". Sattumanvaraisuuteen perustuva improvisaatiotekniikka oli kokeilussa löytymäisillään, mutta se ei vielä löytänyt lopullista muotoaan. Jokin siinä kuitenkin kiehtoo.

Tekoälyn vallatessa musiikkialaa, kuten muitakin taiteen lajeja, on syntynyt huoli musiikintekijöiden ja muusikoiden töistä ja musiikkialasta kaiken kaikkiaan. En ihmettele huolta, koska suuri osa radiosoittomusiikista kuulostaa jo valmiiksi kovin geneeriseltä, kuin tekoälyn tekemältä. Tavallinen musiikin kuluttaja ei välttämättä erota tekoälyn avustamana tehtyä musiikkia ilman tekoälyä tehdystä. Tekoäly tuottaa koko

ajan lisää geneerisen kuuloista musiikkia, radiot ja suoratoistopalvelut tarjoavat sitä kuunneltavaksi ja musiikin tekijät seuraavat esimerkkiä. Lopputulos yksipuolistuu koko ajan enemmän. Jotta musiikintekijöiden työ olisi merkityksellistä myös tulevaisuudessa, musiikin tulisi olla poikkeavaa geneerisestä tekoälytuotannosta. Jotta musiikin tekemisessä säilyisi monipuolisuus säveltämisessä, sanoittamisessa ja tuottamisessa, sen tekemisen harjoitteluun tarvitaan luovuutta ruokkivia työkaluja, uusia pedagogisia käytänteitä. Tutkielmani kokeilusta alkunsa saanut taiteellispedagoginen praktiikka vaatii kehittelyä, mutta näen siinä mahdollisuuksia kehittyä erinomaiseksi menetelmäksi. Kun praktiikka on löytänyt oikean muodon, se on varmasti oivallinen tapa harjoitella improvisaation variaatioita ja totutun kaavan rikkomista.

Innostuin kokeilusta alkunsa saaneesta improvisaatiopraktiikasta niin paljon, että suunnittelin sen tuomista esitykselliseksi kokonaisuudeksi. Kehittelin “Sattumia” -esitysidean. Tässä otteita suunnitelmasta:

*“Praktiikka on leikkisä. Siinä arvotaan efektejä, nuotteja, loopin pituuksia ja layereitä, eli kerroksia. Musiikki saattaa olla hassua, kaunista, outoa tai synkkää, mitä milloinkin sattuu syntymään. Kyse on siis uudenlaisesta sattumanvaraisuuteen perustuvasta improvisaatiotekniikasta. “*

*“Näyttämöllä pelataan sattumanvaraisuusgeneraattoreilla tapahtumanuottien avulla ja luodaan siten äänimaisemaa ja varjokuvaa. Tilanne on ikään kuin leikki tai peli, joka tekee tilanteesta hauskan, toisinaan myös jännittävän, uuvuttavan ja synkän.”*

*”Äänimaailma muodostuu live-looppaamalla. Sattumanvaraisuusgeneraattori, joka vaikuttaa äänimaisemaan, toteutetaan varjoteatterin keinoin.”*

Esitysidea on toteutusta vaille valmis.

## 5.2. Sattuman kategoriat

Ensimmäiset johtopäätökset syntyivät jo tutkimussuunnitelmaa tehdessä. Ennen kokeilujen aloittamista, selittääkseni ensin itselleni sattumanvaraisuuden syitä, jaoin sattumanvaraisuuteen perustuvan harjoittelun kolmeen eri kategoriaan. Jako on tehty sillä perusteella, mistä sattumanvaraisuus, eli epätietoisuus johtuu.

Sattumanvaraisuuden syyt:

- inhimilliset tekijät (ryhmän monimuotoinen ajattelu ja toiminta)
- ei-inhimilliset tekijät (kuten ympäristö, materiaalit tai kellonaika)
- aistin poissulkeminen



Sattumanvaraisuuteen perustuvassa harjoittelussa usein on mukana tekijöitä useammasta kuin yhdestä kategoriasta, eivätkä kaikki harjoitukset selkeästi sijoitu mihinkään lokeroon, mutta koin jaottelun helpottavan ajatteluani siitä, mitä sattumanvaraisuus oikeastaan on.

### **5.2.1. Inhimilliset tekijät (ryhmälähtöinen tekeminen)**

Tämä syy sattumanvaraisuuteen ilmenee ryhmän, eli enemmän kuin yhden henkilön harjoittelussa. Henkilöiksi voidaan tässä tapauksessa lukea myös tietyt eläinlajit. Syy sattumanvaraisuuteen on se, ettei toisen henkilön käyttäytymistä voi ennustaa. Toki tutussa ryhmässä voi arvailla miten toinen reagoi johonkin impulssiin, mutta täydellinen ennustettavuus on lähes mahdotonta.

Taiteen ja taidepedagogiikan historiassa on lukemattomia lähestymistapoja, jotka perustuvat ryhmälähtöiseen sattumanvaraisuuteen ja ryhmän monimuotoiseen ajatteluun. Yksi nykyteatteriin vakiintunut prosessi- ja ryhmälähtöinen työskentelytapa on devising -menetelmä, jossa esityksen materiaali synnytetään toimimalla ja tutkimalla erilaisilla tavoilla työprosessissa. Englannin kielen sana “devise” tarkoittaa suunnittelua ja keksimistä (Haapasalo, 2025, s. 60), joten se on tämän tutkimuksen kannalta hieman harhaanjohtava.

### **5.2.2. Ei-inhimilliset tekijät**

Tähän kategoriaan voidaan lukea muihin kuin inhimillisiin ulkoisiin tekijöihin perustuvat harjoitteet. Ei-inhimillisiin tekijöihin voi lukea esimerkiksi esineet, teknologian ja luonnonilmiöt. Esineisiin ja materiaaleihin perustuvat sattumanvaraiset harjoitukset muistuttavat usein pelaamista tai leikkimistä.

Äänikollaasi-kokeilussani käytän arpakuutioita ja kolikoita sattumanvaraisuuden arpomiseen. Dérivessä joukkoliikennesysteemi vaikuttaa sattuman tapahtumiseen. Mail Art-kokeilussa postilajitteluteknologia arpoo tapahtumisen. Nämä ovat esimerkkejä ei-inhimillisistä sattuman syistä.

Luonnonilmiöt tuovat harjoitteluun sattumanvaraisuutta. Joitakin ilmiöitä, kuten säätä, voi ennustaa etukäteen, mutta käytännössä kaikkia tuulenpuuskia, valoilmiöitä ja sadekuurojen paikallisuuksia ei tiedetä varmasti tapahtuviksi ennakoon. Vaikka osaa ilmiöistä voidaan ennustaa, kannattaa tarkoituksenmukaisessa luonnonilmiöihin perustuvassa sattumanvaraisessa harjoittelussa jättää säätiedotukset lukematta ja antaa sateiden tai auringonpaisteen yllättää.

### **5.2.3. Aistien poissulkeminen**

Ihmisen viisi perusaistia ovat: kuulo, näkö, maku, haju ja tunto. Lisäksi ihmisellä on tasapaino- ja asentoaisti. Jos jokin näistä aisteista suljetaan harjoitusta varten pois, se tuo tilanteeseen uusia mahdollisuuksia sattumalle. Näiden aistien herkkyys ja toimivuus on hyvin yksilöllistä ja se täytyy ehdottomasti ottaa huomioon harjoituksen sääntöjä luodessa. Esimerkkinä silmien sitominen harjoituksen ajaksi. Jos normaalisti näkevältä ihmiseltä sidotaan silmät, on se aistin poissulkemista. Jos taas henkilöllä on näkövamma tai muu este, silmien sitominen ei aiheuta normaalista poikkeavaa sattumaa.

### **5.2.4. Omat kokeilut kategorioihin**

Kokeilujen jakaminen kategorioihin ei lopulta ollut niin selkeää kuin alun perin oletin. Sattumanvaraisuutta oli kokeiluissa mukana niin monella tavalla, että sen syyt sekoittuivat keskenään. Sijoitan lopulta kaikki kokeilut sivulla 50 esitellyn pallokaavion keskiosaan, jossa kaikki sattumanvaraisuuden syyt ovat jollain tavalla limittyneet yhteen. Sattuman syiden kategoriointi osoittautui kuitenkin hyödylliseksi tavaksi analysoida kokeiluja hieman eri näkökulmasta.

Dérivessä, eli kaupunkikuljeskelussa suuri merkittävä sattuman tekijänä toimi ryhmä, eli *inhimilliset tekijät*. Jokaisen osallistujan osallisuus vaikutti lopputulokseen. Dériven aikana ryhmämme löysi helposti ja yleensä yksimielisesti seuraavan tavan liikkua tai kohteen mihin pyrimme. Joku ehdotti jotain, jonka toteutimme tai jätimme toteuttamatta, jos eteen tuli jokin uusi suunnitelma. Ryhmä oli dynaaminen ja lopulta kaikki osallistajat toimivat sattuman inhimillisinä vaikuttajina. Jossain toisessa ryhmässä tähän olisi ehkä tarvittu oma tapahtumanuotti, eli ohje tai tehtävä. Olisimme toki voineet päättää, että kullakin jäsenellä on oma vuoro päättää seuraava tekeminen. Se ei kuitenkaan tuntunut tässä tapauksessa tarpeelliselta.

*Ei-inhimillisiä tekijöitä* Dérivessä oli matkan varrella paljon. Voimakkaimpana sattuman syynä oli Helsingin kaupungin joukkoliikenne. Ehdimme käyttää vain bussia ja metroa. Yhtä hyvin olisimme voineet sattumalta päätyä matkustamaan ratikalla tai junalla. Silloin matka olisi ollut toisenlainen. Voimakkaana ei-inhimillisenä vaikuttajan toimi myös sää. Kova sade määritteli ainakin lähtöaikaa, innostusta kävelemiseen ja muutenkin yleistä tunnelmaa. Se toi oman voimakkaan mausteensa kokeiluun. Ryhmä oli kuitenkin asennoitunut seikkailuun niin, että emme antaneet olosuhteiden häiritä. Tiedostimme niiden vaikutuksen.

Mail Art -kokeilun olin etukäteen sijoitellut *ei-inhimilliset tekijät* sattuman syynä - kategoriaan. Oletan postin lajittelujärjestelmän, kenties jonkinlaisen lajittelurobotin tehneen merkittävän työn sen suhteen, kumpaan osoitteeseen kirje jaettiin. Lajitteluroboti, tai muu koneistettu tekijä, on *ei-inhimillinen* sattuman aiheuttaja. Kuitenkin jakelussa ilmeni ainakin yhden kortin kanssa ongelma, jonka todennäköisesti ratkaisi ihminen. Lopulta kortti jaettiin myöhässä toiseen osoitteeseen ja siinä oli merkintä vanhasta osoitteesta. Oletan, että kortin jakelu on ehtinyt aiheuttaa paljon hämmennystä. Tämä voidaan ehdottomasti laskea *inhimilliseksi tekijäksi*. Postikortin matkan tapahtumia voin tietenkin vain arvailla, enkä voi varmaksi tietää mitä kaikkea kortille on oikeasti tapahtunut.

Itselleni yllättävintä ja kiinnostavinta Mail Art -kokeilussa oli postikortin saajien reaktiot. Korttien vastaanottajat tuntevat minut entuudestaan ja kortissa luki minun nimeni. He osasivat arvata, että kokeilu liittyy taideopiskeluuni. Yhden vastaanottajan esittämä kysymys, “Is this Art?” oli sävyltään enemmän kriittinen, kuin tiedusteleva. Korttien saaminen herätti kritiikin ja pienen tuohtumuksen lisäksi muitakin tunteita. Ilahtuminen kortin saamisesta, hämmennys tilanteen käsittämättömyydestä, epävarmuuden tunne siitä, kun ei tiedä miten pitäisi toimia ja harmitus siitä, kun ei saanutkaan korttia, vaikka joku muu oli saanut. Nämä kaikki tunteet kertovat siitä, että sattuman syynä tässä oli *inhimillisiä tekijöitä*. Tähän pohdintaan liittyy myös tutkimusetiikka. Siten palaan tutkimuskysymykseni: kuinka harjoitella sattumanvaraisesti ulkoiset tekijät huomioiden? Tässä tapauksessa huomioitavana oli esimerkiksi postilaki.

Postikortin matkasta olisi kiinnostavaa tietää enemmän. Ehkä seuraavalla kerralla kätken mukaan seurantalaitteen. Epätietoisuuden voi laskea *aistien poissulkemiseksi*. En näe, en kuule, enkä muillakaan tavoilla aisti korttia. Tässä tilanteessa mielikuvitus on se, joka lähtee liikkeelle. Vaikka postikortin tapahtumat ja tarinat eivät olisi tosia, ne voivat olla kiinnostavia. Lähetin postikortin mukana liikkeelle tarinan ja itse päätän mitä siinä tarinassa tapahtuu. Voin kirjata huomion yhteydestä *aistien poissulkemisen* ja mielikuvituksen välillä taiteellispedagogiseen muistikirjaani ja samalla tutkimustulokseksi.

Äänikollaasissa ajattelin jo etukäteen olevan monta *ei-inhimillistä* sattuman syytä. Arpakuutioilla arpominen ja kolikon heittäminen ovat selkeitä sattumanvaraisuuden syitä. Lisäksi loopperit ja efektilaitteet toimivat sattuman osasyllisinä, vaikka niiden toiminnot ovatkin ihmisen määrittelemiä.

Äänikollaasin parityöskentelyssä *inhimilliset tekijät* tekivät sattuman. Vaikka arpomalla määritellyt ohjeet ohjasivat tekemistä johonkin tiettyyn suuntaan, me silti kuuntelimme toisiamme ja koitimme tuottaa äänimateriaalia improvisoiden niin, että kokonaisuus

toimii. Kuunteleminen ja toisen aistiminen on toimivan improvisaation yksi keskeisimmistä tekijöistä. Lopputuloksessa kuuluu molempien tekeminen.

*Aistien poissulkemiseksi* lukisin tässä tapauksessa sen, että arvottu tapahtumanuotti ohjasi tekemistä monesti eri suuntaan, kuin ilman ohjeistusta olisimme improvisaatiota tuottaneet. Jos normaalisti jompikumpi on tottunut käyttämään tiettyä efektiä tietyllä tavalla, tämä tietoisuus, eli jonkinlainen aisti suljettiin pois. Tämä aisti kehittyi muusikoille ja muillekin taiteen tekijöille improvisaatiota pitkään harjoitellessa. Improvisoidessa päädytään käyttämään samoja, totuttuja sävelkulkuja, rytmejä tai äänen sävyjä. Tapahtumanuotti ohjasi tilannetta eri suuntaan kuin olimme oppineet. Lopputuloksesta saattoi näin syntyä jotain aivan uutta ja tavanomaisesta poikkeavaa.

Sattumanvaraisuuteen perustuvia opetusmenetelmiä ja harjoitteita luodessa, tästä sattuman syiden pohtimisesta saattaa olla apua. Pohdin tässä siten samalla tutkimuskysymystäni: Miten voi harjoitella sattumanvaraisesti?

### **5.3. Utooppinen pedagogiikka**

Utopian ajatellaan perinteisesti ja arkikielisesti olevan tavoittamaton tila. Siihen asennoidutaan yleensä fantasioiden ja kielteisesti ajatellen “ei tämä koskaan tule tapahtumaan, aivan utopistista”. Nykytutkimuksessa utopia käsitetään laajemmin. Sitä tutkitaan ikään kuin matkana tai reittinä kohti jotain parempaa maailmaa. Tämä halu toimia toisin nähdään elämäntapana ja aktiivisena toimimisena (Porkola, 2025, s. 57).

Sattumanvaraisuutta tutkiessani mielessäni kehittyi paljon utopistisia haaveita ja suunnitelmia. Kuvittelin jo mielessäni, kuinka teen tohtoritutkimusta sattumanvaraisuuteen perustuvasta musiikin improvisaatiotekniikasta. Ajattelin kehittäväni nerokkaita uusia praktiikoita, joiden avulla pystyn opettamaan luovaa ajattelua ja muuttamaan maailman paremmaksi. En päässyt tutkielmaani tehdessä näihin

tavoitteisiini vielä perille asti. Siksi tutkiminen ja tekeminen tuntui monesti jopa turhanpäiväiseltä. Tuntui, että tutkielman tekeminen on muurahaiskekoon sörkkimistä, joka ei johda mihinkään. Nyt lopuksi näen, että tämä kaikki on oma matka utopiaan. Haaveilen ja toimin haaveideni johdattamana. Se, että olen kehittänyt unelmia ja suunnitelmia tulevasta, ja toiminut sen mukaan, on jo muutos parempaan. Se on “toisin toimimista”, eli utopiaa.

Kun olin tutkielmani kirjoittamisen loppupuolella, Pilvi Porkola luennoi Teatterikorkeakoulussa utopiasta taiteessa ja taidepedagogiikassa. Moni Porkolan esittämä ajatus herättää vastakaikua omassa taiteellispedagogisessa ja tutkimuksellisessa ajattelussa. Päädyin siksi pohtimaan kokeiluissa alkunsa saaneita praktiikoita ja ajattelua myös utooppisena pedagogiikkana. Porkolan mainitsemat materiaalisuus (uusmaterialismi), poliittisuus taiteessa ja omakohtaisuus ovat olleet keskeisiä ajatuksia monessa hetkessä tätä tutkielmaa tehdessä ja sattumanvaraisuuden tutkimisessa. Minua jää kuitenkin vaivaamaan se, kuinka toisin toimiminen tuntuu Porkolalle olevan itsestään selvää, jopa helppoa. Itselleni lähtökohtaisesti omien rutiinien ja totuttujen tapojen muuttaminen ja rikkominen tekevät tilanteesta stressaavan ja paineistetun.

Siitä sain ajatuksen palata tutkimukseni lähtökohtiin ja alkuperäisiin tutkimuskysymyksiin. Palasin lopulta ensimmäisenä opiskeluvuotena kehittämään tutkimussuunnitelmaan. “Sotkun sietäminen - taideopettajan tunteet ja hermosto.” Tunteet ja hermosto, nehän minua juuri askarruttavat! Tunnen ja hermostun, kun tilanne on epävarma. Ymmärrän kehittäneeni itselleni oivan keinon lähestyä sotkua ja utopiaa. Sattumanvaraisuuteen perustuvat harjoitteet, tapahtumanuotit, leikki, pelillisuus ovat oma tapani toimia toisin. Utopia on minulle peli. Sillä on tavoite ja pelissä on säännöt, mutta sen toteutukseen jää mahdollisuus luovuudelle. Tutkielmani aikana kehittyneet sattumanvaraisuuteen perustuvat harjoitteet ovat oma utooppinen pedagogiikkani.

## 5.4. Pedagoginen ja akateeminen kieli

Yksi pedagoginen oivaltaminen liittyy kieleen. Olen aina pitänyt itseäni kielellisesti kömpelönä. 13-vuotiaana ammatinvalintapsykologi ohjeisti minua keskittymään matemaattisten aineiden opiskeluun, koska kielitaitoni oli niin heikko. Pitkään noudatinkin hänen neuvojansa. Vasta aikuisiällä aloin kapinoida tätä ajattelua vastaan. Yhtäkkiä kirjoitin kokonaisia näytelmiä ja laululyriikkaa. Aloin kirjoittaa omalla tyylilläni. Olen kielenkäyttäjänä puhekielessä joskus epäkonventionaalinen ja ronski. Sama kielenkäyttö näkyy toisinaan myös kirjoittaessa. Tämä tutkielma on tulos siitä, että uskallan käyttää kieltä juuri omalla tavallani.

Toinen kielellinen oivallus liittyy lainasanoihin. Perinteisesti suomen kieltä rikkoviin lainasanoihin ja niiden käyttöön on puututtu kärkkäästi. Sanoille on keksitty suomenkielisiä, välillä kömpelöitäkin verukkeita. Kieltä on puolustettu.

Teknologiaan, esimerkiksi liveoppamiseen liittyvä sanasto, on usein lainattu englannin kielestä. Sanasto on vakiintunut alan tekijöiden käyttöön. Aion itsekkin käyttää näitä lainasanoja opetuksessani. Esimerkiksi tässä tutkielmassa käytetyt ‘looppaaminen’, ‘layer’ ja ‘found sound’ jäävät taiteellispedagogiseen käyttööni. Jos uusia suomenkielisiä vastineita yritetään tuoda alalla yleiseen käyttöön, en pyristele uudistuksia vastaan. Otan käyttöön ja opettelen kaikki toimivat vastineet. Yllä mainituissa tapauksissa en näe käänöksille erityistä tarvetta. Monessa muussa yhteydessä koen suomen kielen puolustamisen olevan merkityksellistä. Meitä suomea puhuvia ja kirjoittavia ei ole paljoa ja siksi kielen asema on heikko.

Suomen kieleen on juurtunut alusta lähtien paljon lainasanoja. Ne lisääntyvät enenevässä määrin eri kielten sekoittuessa. Suomen kirjoitettu kieli alkoi kehittyä 1800-luvulla. Kirjoitettu kieli on siis kovin nuori. Lainasanoja on siksi paljon. Alusta asti on ollut vaikeaa erottaa mikä sana on lainattua vaikkapa ruotsin tai venäjän kielestä ja mikä

sana on alkuperäissuomea. Jos miettii vaikka ”kirkko” tai ”lasi” -sanoja, tunnistan heti samankaltaisia sanoja muista kielistä. (Rahko, 2010, s. 4–5).

Aion vastedeskin pysyä kielikapinallisena. Joskus teksteihini tai puheeseeni saattaa livahtaa mukaan jokunen epäsovinnainenkin sana tai ilmaisu. Haluan antaa kielen vastaanottajalle jonkinlaisen palan itsestäni, repiä sovinnaisuuden kuorta auki, näyttääkseni kuka minä olen. On se sitten akateemisesti ja pedagogisesti uskottavaa tai ei.

## 5.5. Mitäs sitten tutkitaan?

Tutkielman lopuksi voin todeta, että moni ajatus jäi kesken. Tein sattumanvaraisuudesta yleisiä oivalluksia, jotka ovat alku yksityiskohtaisemmalle ja pitkäjänteiselle työlle. Tällä hetkellä minua kiinnostaa sattuman teeman kehittäminen taideopetustyössä yleisesti. Työtä tukemaan olen kehittänyt useita projekteja sattuman parissa. Äänen improisointiin perustuva harjoittelu live-looppaamalla sattumanvaraisuusgeneraattorien avulla on projekti, jota aion työstää sekä esitysmuotoon, että praktiikaksi opetustyöhön.

Kokeellisen musiikin piireissä sattuman ohjaamaa työskentelyä on tapahtunut jo pitkään. Esimerkiksi klassisessa musiikissa huuhaaksikin kutsuttua aleatorisuutta kuvaa hienosti Stockhausenin *Aus dem sieben Tagen*-teoksen (1968) ohjeet: "Älä ajattele mitään; kun olet saavuttanut tämän ajattelemattomuuden tilan, ala soittaa. Lopeta, kun ajatus pujahtaa tajuntaasi ja yritä taas ajattelemattomuuteen" (Länsiö, 2001). Seuraava askeleeni tutkimisessa, on selvittää tarkemmin mitä edellinen tarkoittaa ja kuinka se liittyy omaan työhöni sattuman parissa. Haluan tutkia lisää! *Alea iacta est!* (suom. arpa on heitetty)

## 5.6. Loppu- tai välilasku

Tutkielman alussa kirjoitin siitä, kuinka olen aina ollut ennemminkin tekijä, kuin syvälinen ajattelija tai lukija. Tutkiminen tuntui etukäteen kauhistuttavalta. Tutkimusmaailma kuulosti paikalta, jossa seikkailee ainoastaan ihmisiä, jotka ovat opetelleet hienon tutkijakielen ja pohtivat kaikkea analyttisesti. He ovat olleet kiinnostuneita tutkimisesta jo nuoresta lähtien ja tietävät, kuinka tutkimuksien kanssa edetään. Minä en ole koskaan ollut sellainen ihminen. Rakastan tekemistä ja keksimistä, mutta en ole jaksanut juurikaan analysoida tekemisiäni jälkeensä. Tämän tutkielman myötä olen oppinut paljon esimerkiksi reflektion ja jäsentelyn merkityksestä. Minusta on tullut ajattelija ja sen sanoittaja. Olen hurautunut tutkimiseen.

Kiitos opinnäytetyöni ohjaajalle, Taneli Tuoviselle korvaamattomasta avusta. Kiitos Riku Saastamoiselle hyvistä lukuvinkeistä. Kiitos kokeiluihin osallistuneille kollegoille Marialle, Hennalle ja Millalle. Kiitos Miro Mantereelle asiantuntijuudesta ja opastuksesta. Kiitos Teemu Kiiskilälle tarkistusavusta. Kiitos kaikista tärkeistä keskusteluista ja kommentteista sukulaisille, ystäville ja tutuille, kuten Pekka, Teemu, Ilona, Viivi, Hanna, Kati, Katri, Netta ja äiti.

Tämä tutkimusmatka on päättymässä. Ymmärrän nyt, että en koskaan ollutkaan matkalla mihinkään tiettyyn kohteeseen. Matkustaessa, näin koneen ikkunasta sattumanvaraisesti paljon uutta. Tutustuin kanssamatkustajiin ja itseäni matkailijana. Lento laskeutuu pian. Luulen, että tämä on vain välilasku ja tutkimusmatkailu tulee jatkumaan vielä pitkään.

## Lähteet

Christensen, E. (2021). *Haarukka herätti hurskasta vihaa*. Historia.

<https://historianet.fi/yhteiskunta/uskontojen-historia/haarukka-heratti-hurskasta-vihaa>

Dahlström, M. (2024). *Luokkakuva: Opettaja ja osallistujien kokemus teatteriproessissa*. Taideyliopisto.

<https://taju.uniarts.fi/server/api/core/bitstreams/dd8dabcc-30a6-482f-946d-36d6aa504b7c/content>

Haapasalo, M. (2025). *Esitystä löytämässä – eli kuinka tehdä esitys devising-prosessissa*. Teoksessa P. Porkola, R. Saastamoinen (toim.), *Esitys, vuorovaikutus, hiljaisuus – kirjoituksia teatteripedagogiikasta*. (s. 57–81). Taideyliopiston

teatterikorkeakoulu. <https://taju.uniarts.fi/server/api/core/bitstreams/6d497355-db5f-4547-bb63-76a2c43d0035/content>

Hautamäki, I. (2003). *Avantgarden alkuperä*. Gaudeamus-kirja.

Jula, J. (2018). *Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä*. Aalto-yliopisto.

<https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/d83a3379-fa05-4e3f-8cd6-685424e43e75/content>

Ketola, J. (2024). *Monta raitaa tullessa – Katsaus liveoppauksen teoriaan ja käytännön toteutustapoihin*. Savonia-ammattikorkeakoulu.

[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/875229/Ketola\\_Jarno.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/875229/Ketola_Jarno.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Länsiö, T. (2001) *Aleatorisuus*. Ylen Ykkösen musiikkiohjelmat. Taideyliopisto.

[https://web.uniarts.fi/1900/lansio\\_artikkelit/aleatorinen.html](https://web.uniarts.fi/1900/lansio_artikkelit/aleatorinen.html)

Porkola, P. (2023). *Omaehtaisuus taiteellisessa tutkimuksessa*. Taideyliopisto.

<https://disco.teak.fi/taiteellinen-tutkimus/omakohtaisuus-taiteellisessa-tutkimuksessa/>

Porkola, P. (2025). *Esitystaiteen menetelmät ja utooppinen pedagogiikka*. Näyttämö ja tutkimus. Teatterintutkimuksen seura.

<https://taju.uniarts.fi/server/api/core/bitstreams/4dc1e05e-acfc-4ed6-9636-194e46fab625/content>

- Pyhtilä, M. (1999). *Taiteen kiritiikki ja kritiikin taide*. Stewart Home. Porvarillisen kulttuurin raunioilla. Like.
- Pyhtilä, M. (2005). *Kansainväliset situationistit - speaktaakkelin kritiikki*. Jyväskylän yliopisto. Like.
- Rautaniemi, V. (2023). *Tee toisin. Opeta toisin. Tutki, mitä tapahtui*. Aalto-yliopisto. <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/b5abfd8b-950d-4de6-bfa8-c937e0f7452a/content>
- Rahko, L. (2010). *Suom. huom. - huomautuksia kielenhuollosta*, Tampereen yliopisto.
- Raikaslehto, J. (2018). *Looping "Basics", Loopperipedaalin hyödyntäminen harjoittelussa sekä sävellystyössä basistin näkökulmasta*, Oulun ammattikorkeakoulu. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/151949/Raikaslehto\\_Joni.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/151949/Raikaslehto_Joni.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ruelle, D., suom. Kimmo Pietiläinen (1991). *Sattuma ja kaaos*. Art House.
- Räisä, H. (2009). *Nasty Puppet - Nukketeatteritekniikoita*. WSOY.
- Salo, S. (2024). *Minimalistinen musiikki dramaturgian lähtökohtana*. Turku AMK. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/874589/Salo\\_Salla-Maria.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/874589/Salo_Salla-Maria.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- Sederholm, H. (1994). *Intellektuaalista terrorismia: Kansainväliset Situationistit 1957-72*. Jyväskylän yliopisto.
- Ylirisku, H. (2021). *Reorienting Environmental Art Education*. Aalto-yliopisto. <https://aaltodoc.aalto.fi/server/api/core/bitstreams/43674dc2-307e-487c-8465-bbc21e9cbc0e/content>

Videolähteet:

Nave for Eva (2014). *John Cage performing "Water Walk" in January, 1960 on the popular TV show I've Got A Secret, (video)*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=gXOIkT1-QWY>

Julkaisemattomat lähteet:

Mantere, M. (2025–26), *Haastattelut äänen liveoppaamisesta*. Tekijän hallussa.

Nieminen, H. (2006), *Luentomuistiinpanot Yana Tuminan Akhe-kurssilta*. Turun ammattikorkeakoulu. Tekijän hallussa.

Nieminen, H. (2010–26), *Omat päiväkirjamerkinnot*. Tekijän hallussa.

## Kuvatiedot

Kaikki kuvat on otettu kertakäyttökameralla Dérive-kokeilun yhteydessä.

Kuvien selitteet:

1. Sotku metsässä, s. 13.
2. Työryhmä Sörnäisten metroasemalla, s. 34.
3. Työryhmä bussipysäkillä Herttoniemessä, s. 35.
4. Kulosaaren metroaseman kyltti, s. 38.

Sivun 50 graafinen kuva on tehty tekoälytyökalun avulla.