

**TAIDE-
YLIOPISTO**

✕ TEATTERIKORKEAKOULU

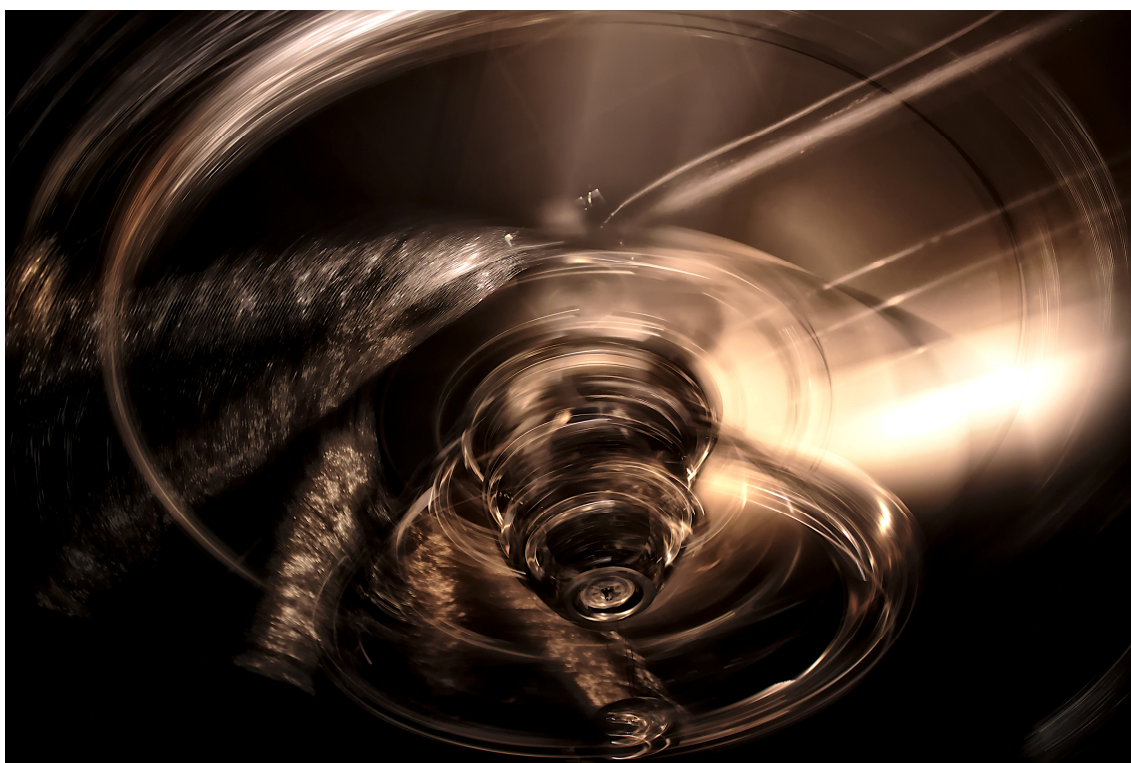
2020

OPINNÄYTETYÖ

Järjetön valo

Irrationaalisuudesta valosuunnittelijan taiteellisessa
työskentelyssä

JERE SUONTAUSTA



VALOSUUNNITTELUN MAISTERIOHJELMA

TIIVISTELMÄ
PÄIVÄYS: 31.3.2020

TEKIJÄ Jere Suontausta		KOULUTUS- TAI MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun maisteriohjelma	
KIRJALLISEN OSION / TUTKIELMAN NIMI Järjetön valo – Irrationaalisuudesta valosuunnittelijan taiteellisessa työskentelyssä		KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (SIS. LIITTEET) 72	
TAITEELLISEN / TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI <i>Kempin kisat</i> Ensi-ilta 27.3.2019, Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Työryhmä: Antero Kemppi, Kalle Rasinkangas, Jere Suontausta, Anni Rajamäki, Teija Turtio, Sami Ahonen, Karlo Haapiainen, Juho Keränen, Jaakko Hutchings ja Talvikki Eerola. Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa <input checked="" type="checkbox"/> Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu) <input type="checkbox"/>			
Kirjallisen osion/tutkielman saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>	Opinnäytteen tiivistelmän saa julkaista avoimessa tietoverkossa. Lupa on ajallisesti rajoittamaton.	Kyllä <input checked="" type="checkbox"/> Ei <input type="checkbox"/>
<p>Teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni kirjallisessa osiossa käsitellen irrationaalisuutta valosuunnittelijan taiteellisessa työskentelyssä. Esitän näkemyksiä järjettömyydestä voimavarana ja paneudun irrationaalisten elementtien ilmenemis- ja vaikuttamistapoihin omassa taiteellisessa tekemisessäni erityisesti erilaisten tapausesimerkkien avulla, joita osoitan sekä henkilökohtaisen työskentelyni että työryhmäprosessien parista.</p> <p>Kirjallisen työni johdannossa taustoitin lyhyesti motiivejani aiheen valikoitumiselle ja omaa tulokulmaani kirjoitustyön pariin. Pysin avaamaan näkemykseni opinnäytetyöstä yleisesti ja esittämään, minkä tähden tämän kaltaiseen työhön on ollut olennaista ryhtyä juuri valosuunnittelun maisteriohjelman kontekstissa.</p> <p>Toisessa luvussa luon katsauksen irrationaalisuuteen ja täsmennän, mitä sillä kirjoituksessani tarkoitetaan. Esitän irrationaalisuuden hahmottamanani sateenvarjotermiinä ja avaan aiheeni kannalta keskeisiksi katsomiani käsitteitä sattuma, serendipisyys, intuitio ja spontaanisuus omina alilukuina. Esimerkkejä hyödyntäen muodostan ajatukset irrationaalisuuden piiristä ja järjettömyyden syleilystä, joihin myös sittemmin viittaan läpi kirjallisen työni.</p> <p>Kolmannessa luvussa tarkastelen ideoiden syntyä. Esittelen ensin tarinallisella tasolla oman mielikuvani ideoiden synnyinseudesta, ja peilaan tätä ajatusta sitten ei-yymmärtämisen käsitteeseen, jolle lähteenä käytän Todellisuuden tutkimuskeskuksen esseekokoelmaa <i>Ei-yymmärtämisen eteisessä</i>. Kolmannessa luvussa kirjoitan auki malliksi myös kehitelemäni tyhmiä ideoiden metodin, jonka kuvaamaa työskentelyprosessia ja sen toteutumista tarkastelen kahden teokseni kohdalla.</p> <p>Neljännessä luvussa luon katsauksen työskentelyyni kahdessa erilaisessa työryhmäpohjaisessa produktiossa omina alilukuina. Näistä ensimmäisessä avaan lyhyesti improvisaatioon, synesthesiaan ja flow-tilaan pohjaavaa valosuunnittelua livemusiikin yhteydessä. Jälkimmäisessä aliluvussa käsitelen taiteellista opinnäytettäni <i>Kempin kisoja</i> (2019), fokusoiden valosuunnitteluun. Tarkastelen ensin valosuunnitteluni rationaalista osuutta, ja jäljempänä pohdin kisojen irrationaalista ainesta laajemmin leikin ja leikkisyyden kautta, leikkiteoriaan viitaten.</p> <p>Viides luku koostuu tämän opinnäytteen kirjallisen osion muiden lukujen kirjoitusprosessissa muodostuneista ajatuksista. En varsinaisesti muodosta tyhjentyviä johtopäätöksiä tai esitä perimmäisiä ratkaisuja kysymyksiin, vaan johdan aiemmin käsitellyistä aiheista jatkonäkemyksiä ja niistä kimmonneita uusia ajatuksia. Luvun ensimmäisessä aliluvussa avaan kokemuksiani valosuunnittelijan teknisten instrumenttien ilmaisullisista puutteista. Toisessa aliluvussa pohdin järjettä ja tarkoitusta taiteellisten prosessien kronologiaa vasten, ja kolmannessa esitän ajatuksia järjettömyyden silloin tällöin mukanaan tuomasta epävarmuuden alhosta. Neljännessä ja viimeisessä aliluvussa pidän lyhyen puheenvuoron kielestä, jota käytämme valosta keskustellessamme.</p>			
ASIASANAT valo, valosuunnittelu, valotaide, työprosessit, taiteellinen työskentely, irrationaalisuus, järjettömyys, leikki, sattuma, serendipisyys, intuitio, spontaanisuus, ideat, ei-yymmärtäminen			

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	4
2. IRRATIONAALISUUDESTA	7
2.1. <i>Sattuma</i>	8
2.2. <i>Serendipisyys</i>	9
2.3. <i>Intuitio</i>	11
2.4. <i>Spontaanius</i>	13

3. IDEOIDEN SYNNYINSEUDUILLA	17
3.1. <i>Ei-ymmärtäminen</i>	17
3.2. <i>Tyhmien ideoiden metodi</i>	20
3.3. <i>Tekeleiden tekeytyminen – kaksi teosprosessia</i>	24
3.3.1. <i>Space-time Continuum</i>	25
3.3.2. <i>Mattermobile</i>	30

4. TYÖRYHMÄSSÄ	37
4.1. <i>VIRTA ja ajatusten virta</i>	37
4.2. <i>Kempin kisat</i>	42
4.2.1. <i>Valosuunnittelun rationaalinen osuus</i>	43
4.2.2. <i>Leikki ja kisojen taikapiiri</i>	49

5. LÖYDÖKSIÄ	54
5.1. <i>Valosuunnittelijan teknisistä instrumenteista ilmaisuvälineinä</i>	54
5.2. <i>Järjestä, kronologiasta ja tarkoituksesta</i>	57
5.3. <i>Epävarmuuden alhosta ja kokemuksen tietämisen mahdottomuudesta</i>	59
5.4. <i>Valosta ja kielestä</i>	60

6. LOPPUSANAT	63
LÄHDELUETTELO	64
KUVALUETTELO	67
LIITTEET	69

1. JOHDANTO

Tämä teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni kirjallinen osa kumpuaa uteliaisuudesta toistuvaa järjettömyyden kokemusta kohtaan – sitä samaa, joka on lävistänyt taiteellista työskentelyäni aika ajoin jo useiden vuosien ajan. Järjettömyyden järkeistäminen kirjoittamalla on toki jo lähtökohtaisesti parahultaisen paradoksaalinen konsepti, mutta käsijarrun kiskominen ei nähdäkseni olisi ollut enää tässä vaiheessa opintojen loppusuoraa lainkaan sen tyylikkäämpi vaihtoehto.

Kirjoitukseni tarkoitus on ennen kaikkea tarjota näkökulmia, jäsentää ajatuksia ja pohdiskella pehmeästi, mitä järjettömyys voi taiteellisen työn kontekstissa olla. En tietoisesti pyri muodostamaan järin väkeviä väittämiä tai kiteytettyjä kysymyksiä, saati sitten tyhjentävästi ratkaisemaan niitä. Koen käsittelemäni aiheen, irrationaalisuuden, luonteeltaan sellaiseksi, että puheenvuorolleni on olennaista pikemminkin kirvoittaa keskustelua siitä kuin hamuta sen hallitsemista.

Oman taiteellisen toiminnan mieltäminen jossain määrin järjettömäksi, älyttömäksi, typeräksi tai irrationaaliseksi on luullakseni jonkinasteinen tabu, etenkin alati kiristyvässä taiteellisten kenttien taloudellisessa horisontissa. Suurimpia motivaatioitani aiheen lähestymiselle lieneekin halu sulkea tämä järjettömyys eräänlaiseen hellään, hoivaavaan halaukseen. Vaikenemisen ja häpeilyn sijaan suhtaudun irrationaalisuuteen luovuuden kannalta tuiki tärkeänä voimavarana ja monen teosprojektin perimmäisenä alkutulena. Tämän ajatuksen puitteissa luon katsauksen ideoiden syntyyn, etenkin teosideoiden alkuhetkiä kartoittaen – niiden äärellä irrationaalisuuden kuohuva koski on usein vilkkaimmillaan. Esittelen ja puran auki malliksi myös tyhmien ideoiden metodini, jonka puolivahingossa olen opintojeni aikana omaksunut. Se on edelleen tärkeimpiä oivalluksia, joita olen taiteellisen työskentelyni työkalupakkiin tähän päivään mennessä löytänyt.

Osaltaan aiheen käsittely tuntui tarpeelliselta myös nimenomaan *valosuunnittelun* maisteriohjelman kontekstissa. Voiko suunnittelu olla irrationaalista? Kyllä ja ei ynnä sekä että, luulen ma. Kiihtyvää tahtia teknologisoituvana taiteenlajina valosuunnittelu tuntuisi kuitenkin herättävän edelleen varsin helposti mielikuvia insinöörimäisen

monimutkaisista signaalijärjestelmistä, digitaalisista numeromatriiseista, komentoriveistä ja makroista, asteluvuista, luxeista, lumeneista, kaneloista, kelvineistä, servereistä IP-osoitteineen ja muista lukemattomista teknistieteellisistä suureista ja määreistä. Minun tavoitteenani tässä opinnäytteessä on valaista valosuunnittelun kenties uhanalaistakin selkäpiipohjaista puolta, jossa etusijalla ovat *tunteet, aavistukset, sattuma, spontaanisuus, umpimähkäisyys, flow* ja *intuitio* rationaalisen ajattelun, päättelyn ja loogisen laskelmoinnin sijaan. En pyri väittämään, että kaikissa tapauksissa edellä mainitsemani käsitteet olisivat suoranaisesti verivihollisia keskenään, vaikka ne eivät aivan sulassa sovussa aina tunnukaan toimivan. Sekä *järki* että *järjettömyys* ovat todennäköisesti molemmat läsnä suurimmassa osassa luovista prosesseista, mutta tuskin koskaan aivan samaan aikaan. Avaankin tässä kirjallisessa työssäni ajatuksiani siitä, millaista jälkeä järjen sysääminen hetkeksi sivummalle tuottaa etenkin omien kokemuksieni mukaan, ja miten sellaisia tuloksia tavoitellaan.

Olen pohtinut taiteellista työskentelyäni intuition kautta peilaten jo vuonna 2016 teatteritaiteen kandidaatin tutkintoa viimeistellessäni. Aihe oli minulle tuolloin erityisen kiinnostava ja ajankohtainen, sillä olin noihin aikoihin juuri alkanut hahmottaa jonkinlaisia järjettömyyden tai tiedostamattoman ilmenemistapoja omissa teosprosesseissani, kuten myös varovaisia ajatuksia tyhmien ideoiden metodistani. Opinnäyteportfolioesseeni tuolloin pyrki jäsentelemään *intuitiota* ilmiönä yleisesti ja sovittamaan sitä toismaailmallisen tavoittelun ajatukseen, joka sanallisesti on lähimpänä sitä kokemusta ja kurkottelua, johon taiteellinen tekemiseni edelleen pitkälti perustuu. Nyt, noin nelisen vuotta myöhemmin näkökulmani ovat laajentuneet, työtapani hioutuneet ja ajatukseni hedelmät kypsyneet. Jos kohta hieman fermentoituneetkin.

Opintojeni loppuvaiheelle ennätettyäni olen roolittanut itseni asiayhteyden mukaan nimikkeillä *taiteilija, valosuunnittelija, valotaiteilija, valosuunnittelija ja taiteilija* sekä *taiteilija ja valosuunnittelija*. Tehtäköön se siis selväksi, että tämän teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni kirjallisen osion tulokulma on melko laava: painopiste on suuresti henkilökohtaisen taiteellisen työskentelyn ja teosmuotoisten tekeleiden äärellä, mutta mahtuupa mukaan myös tarina jos toinenkin työryhmässä työskentelemisestä. En raivaa kirjoittaessani erityistä pesäeroa eri ammattinimikkeiden välille; mielestäni

valosuunnittelija voi kovinkin pienillä muuntautumis- ja uusiutumiskyvyillä toimia taiteen kentillä hyvinkin liukuvasti ja moniroolisesti, etenkin kotimaassa.

Taiteellisen opinnäytteeni *Kempin kisojen* valo- ja vähän muutakin suunnittelua käsittelen eritoten leikkisyyden ja leikin näkökulmasta sekä avaan kokemustani myös esityksen tyyllilajin ja olosuhteiden muodostamien rationaalisluonteisten onkaloiden täyttämisestä – siis suunnittelutyön järkeilevämmästä osuudesta.

2. IRRATIONAALISUUDESTA

Alkajaisiksi on tarpeen selvittää, mitä irrationaalisuus oikeastaan on. Ennen kaikkea on olennaista luoda katsaus siihen, miten minä irrationaalisuutta hahmotan ja mihin sillä kirjoittaessani viittaan. Kielitoimiston sanakirjan määritelmä irrationaaliselle (2020) kuuluu näin: ”käsittämätön, järjenvastainen, ylijärjellinen”. Minun käsityksessäni listaan saattaisi mahtua oikeastaan muitakin vivahteikkaita sanoja. Olen kuitenkin mieltynyt käyttämään sanaa irrationaalisuus eritoten siksi, että se asemoinniltaan on vastavoimainen rationaalisuudelle – jolle Kielitoimiston määritelmä puolestaan on ”järkevä, järkiperäinen, järjellinen”. Järki, latinaksi *ratio*, erilaisine johdoksineen kuten järkeily, järkevyys, järjellinen, viestii minulle alituisesti jostain matemaattisiin tai materiaalsiin suureisiin palautuvasta, jotenkin turhankin sokeasta uskosta mitattavaan – ajatuksesta siitä, että aivan kaikki tässä maailmassa on mitattavissa, järjestettävissä, luokiteltavissa, järjeistettävissä. Käsitykseni ja kokemukseni taiteesta on suurelta osin suorastaan poikkiteloin tämän ajatuksen kanssa – siksi halunani tässä puheenvuorossa on ikään kuin *syleillä järjettömyyttä*, irrationaalisuutta, osoittaa sen elinympäristöjä taiteellisen työskentelyn biosfäärissä ja kartoittaa sen synnyttämää materiaalia. Syleilyllä viittaan eräänlaiseen varjeluun, ehkä puolustamiseenkin – koen järjettömyyden kaipaavan suojelusta ja aktiivista puolesta puhumista ammattikentällä. Uskon irrationaalisuuden olevan läsnä laajemminkin taiteellisessa työskentelyssä, mutta kenties siitä ei keskustella tekijöiden parissa aivan niin paljon tai avoimesti kuin voisi.

Käsitykseni irrationaalisuudesta on oikeastaan eräänlainen sateenvarjotermi, yläkäsite eilaskelmoiduille prosesseille, metodeille ja työtavoille. Irrationaalisuuden alla tai sen kanssa käsi kädessä kulkee nähdäkseni esimerkiksi sellaisia käsitteitä kuin *spontanius*, *devising*, *tyhjästä nyhjäiseminen*, *sattumankauppa*, *leikki*, *improvisaatio*, *intuitio*, *umpimähkäisyys* ja *suunnitelmattomuus*. Tähän mielikuvassani muodostuvaan *irrationaalisuuden piiriin* kuuluvia keskeisiksi katsomiani käsitteitä avaan seuraavaksi omina alalukuinaan, etsien yhteyttä taiteelliseen työskentelyyn. Leikkiä käsittelen erikseen taiteellisen opinnäytteeni kautta luvussa neljä, alaluvussa 4.2.2.

2.1. Sattuma

Sattuma, jokin yllättävä tai odottamaton, ei-tarkoituksellinen tai puhdas vahinko; kaikissa näissä piilee mielestäni merkittävää taiteellisen luomisen potentiaalia. Lienee olemassa erilaisia taiteellisia sattumia – osa ikään kuin olosuhteiltaan järjestettyjä, moderoituja, ja siten toivottuja, osa taas aivan oikeita ja vilpittömiä vahinkoja tai muutoin kuin itsestään, ilman johonkin tulokseen pyrkivää toimijaa tapahtuvia. Olen joskus saanut kuulla eräässä keskustelussa näkemyksen siitä, että ollakseen vastuullinen taiteilija, tulisi olla täydellisen tietoinen siitä, miten teos syntyy ja toimii. Tuskin liioittelen todetessani, etten voisi olla juuri enempää eri mieltä.

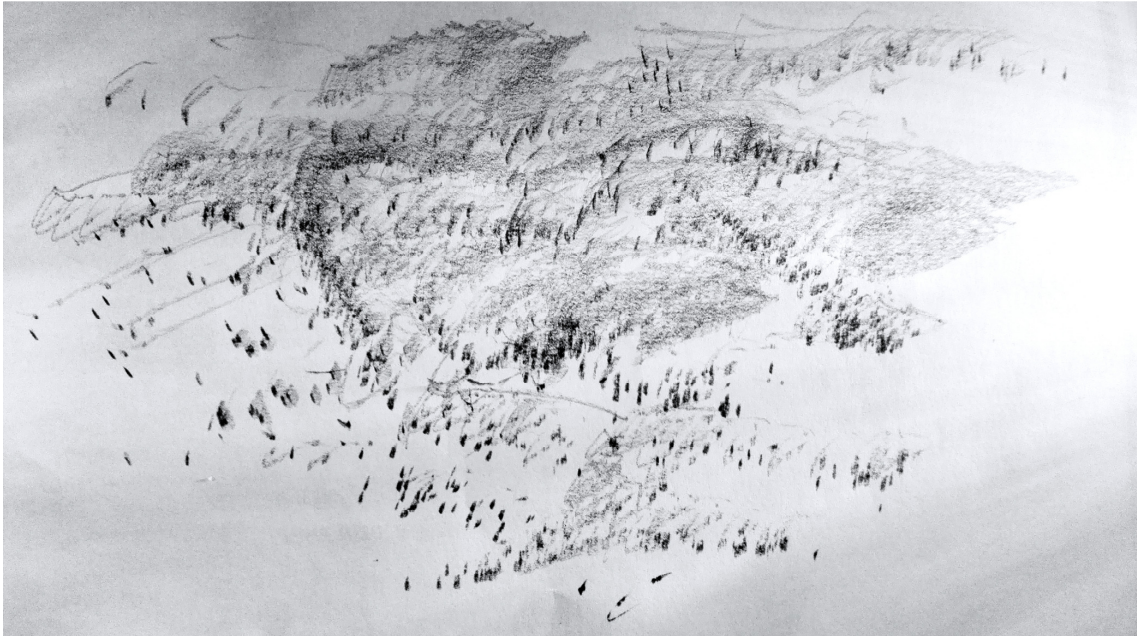
Käsiteltäessä sattumaa katson aiheelliseksi luoda pikaisen katsauksen generatiiviseen taiteeseen. Sen toistaiseksi pätevin perusmääritelmä on peräisin yhdysvaltalaisen taiteilija Philip Galanterin kynästä, ja sen on Aalto-yliopiston Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulun Median laitoksen opinnäytteessään ansiokkaasti suomentanut Ilkka Olander: “Generatiivinen taide viittaa taiteelliseen käytäntöön, jossa taiteilija luovuttaa osan päätäntävällästään järjestelmälle, joka toimii osittain tai kokonaan autonomisesti, ja jonka toiminnasta taideteos syntyy” (Galanter Olander 2012, 9 mukaan).

Generatiivisessa taiteessa siis nimenomaan osa luomisesta tai teoksen toteutumisesta tapahtuu taiteilijan sijaan jonkinlaisen järjestelmän tuottamana. Taiteilija on tietysti usein antamassa prosessille ja järjestelmälle sen mahdollisesti tarvitseman alkusysäyksen, ja monesti myös moderoimassa tai kuratoimassa lopputuloksia jollain tavalla. Järjestelmällä voidaan tässä tapauksessa tarkoittaa yhtä lailla koodi- ja algoritmipohjaista digitaalisen kudoksen verkkoa, jonkinlaista fyysistä konetta tai vaikkapa taiteilijan määrittämää sääntösystemiäkin. Olennaista on, että järjestelmä on jollain tapaa itsenäisesti tuottelias.

En ole mielestäni koskaan ollut kummoinen piirtäjä. Henkisesti olen välillä kohdannut jopa jonkinlaisia kivimuureja kynään tarttuessani. Hermostuttaa ja kuumottaa ajatellakin, että joku tarkkailisi piirtojäälkeäni, kun työ on vielä kesken. Tällaisten ajatusten pohjalta tein vaihto-opiskeluaikani DAMUssa¹ kokeilun generatiivisesta ja sattumaan nojaavasta piirtämisestä. *Machine-assisted Drawing* (2017) oli kaikessa yksinkertaisuudessaan pieneen pöytätuulettimeen kiinnitetty lyijykynä, joka vinhasti

¹ Divadelní fakulta Akademie múzických umění v Praze, teatterikorkeakoulu Prahan taideyliopistossa.

pyöriessään naputti sille umpimähkään syötetylle paperille ällistyttäviä kuvia. Vaikka teoskonsepti jäi toistaiseksi kokeilun asteelle, osoitti se minulle generatiivisen taiteen ja sen sisällä pitämän sattumaelementin väen ja voiman.



Kuva 2. *Machine-assisted Drawing* -kokeilun tuotos Prahassa vuonna 2017.

Sattuma, oli se sitten tavalla tai toisella johdateltu tai täysin tahaton, antaa taiteilijalle vapauksia laskelmoinnista ja päämäärätietoisuudesta luopumiseen. Se voi vapauttaa analyysistä työn tekemisen keskellä. Kuvataiteilija ja taiteen tohtori Jari Julan mukaan sattuma on taiteilijan väline itsensä yllättämiseen – se mahdollistaa taiteilijalle suuntia, jotka ilman sattumaa eivät olisi aavistettavissa (Jula 2018, 135). Tämän kuvauksen myötä on syytä tarkastella myös *serendipisyyttä*.

2.2. Serendipisyys

Serendipisyys tai *serendipiteetti* on terminä peräisin taidehistorioitsija kirjailija Horace Walpolen vuonna 1754 lähettämästä kirjeestä Sir Horace Mannille, jossa Walpole kertoo lukeneensa sadun kolmesta Serendipin² prinssistä. Prinssit tekivät matkaa, jonka varrella he löysivät paitsi älynsä ja nokkeluutensa, myös sattuman myötä uusia asioita, joita eivät lainkaan olleet etsimässä. (Salmi 2015.) Serendipisyydellä tarkoitetaan siis nimenomaan ilmiötä tai tapahtumaa, jossa alun perin etsitään jotain toista (tai ei ylipäänsä mitään), mutta päädytäänkin löytämään tyystin muuta. Osuva yritys

² Serendip on vanha nimitys Sri Lankalle (Salmi 2015).

saattaa termiä paremmin kotimaiselle kielelle on uusiofuusiosana *sattumahdollisuus*, ehdottajana Matti Copeland (Tuhkunen 2012, 49).

Serendipisyys tunnutaan liittävän usein tieteelliseen tutkimukseen, ja kuuluisia, ehkä popularisoituja esimerkkejä ilmiöstä toki siltä saralta onkin: esimerkiksi penisilliinin kerrotaan löytyneen ikään kuin vahingossa, ja muistelisin myös hiilihapotettujen juomien tai niiden esiasteen, kuplaveden, kerrottaneen valmistuneen ensimmäistä kertaa sattumalta muiden kokeiden yhteydessä. Koska elämme rationalistisessa maailmassa, ja ylläpidämme myyttiä myös taiteilijoista jonkinlaisina neroina, lienevät serendipiset sattumukset taiteen aloilla ja tarinat niistä jääneet hieman vähemmälle kansanhuomiolle. Voin kuitenkin mainita nyt ainakin erään tuntemani: saksalaisen elektronisen musiikin pioneiryhtyeen Tangerine Dreamin klassikkoalbumi *Phaedran* (1974) nimikkoraidan kerrotaan lähteneen syntymään osin jopa yhtyeen tiedostamatta, kun studioteknikko olisi painanut nauhoituksen päälle uuden syntetisaattorin testi- tai harjoitussessioissa. Raidan loppupuolella kuullaan myös sen pohjana toimivan syntetisaattorisekvenssin vireen muutoksia, jotka yhtyeen edesmenneen nokkamiehen Edgar Froesen (1944–2015) mukaan olivat tarkoituksettomia ja johtuneet analogisen tekniikan lämpenemisestä ja sen kanssa kamppailusta. (Eskildsen 1999, 13.)

Tosiaan: sattumahdollisuus tuntuu edelleen asuvan tarinoissa ja lymyilevän legendoissa. Esitän kuitenkin tarinan sijaan seuraavaksi ilmiön, tai minulle oikeastaan metodin, joka omassa taiteellisessa työskentelyssäni vaikuttaa erityisen serendipiseltä – nimittäin *löydetyt materiaalit*.

Maailma on tavaraa pullollaan, ja sitä pusketaan eteemme jatkuvalla syötöllä lisää. Alkaa pyörryttää, kun miettii vaikkapa kaiken värisiä Crocs-kenkiä, joita niitäkin jokin tehdas jossain valmistaa. Ja ensi sesongille taas uudet värit. Tällaisessa maailmassa on ainoastaan todennäköistä, että materiaalia yksinkertaisesti vain *löytää*, paitsi luonnon luomana, myös ja kenties ennen kaikkea ihmisen valmistamana. Löytää etsimättäkin – mutta varsinkin etsimällä, vaikka ei aivan tietäisikään, mitä haeskelee. Itse asiassa silloin tällöin minä oman tekemiseni suhteen hieman vierastan löydettyjä materiaaleja terminä, sillä se tuntuu sisältävän aika voimakkaankin konnotaation jotenkin määrätietoisesta etsimisestä. Ikään kuin olisi jotenkin etukäteisenä tehtävänä löytää juuri määrätynlaisia

materiaaleja. Tällöin kyse on minusta enemmänkin löydetyille materiaaleille läheistä sukua olevista *etsityistä materiaaleista*: on jokin haluttu materiaali, jolle kuin langetetaan etsintäkuulutus, jonka myötä se sitten löydetään – ei siis sinänsä sattumalta. Uskon että monille meistä on myös perin tyypillinen kokemus, että esimerkiksi kirpputoreilta tekee aina mielenkiintoisimmat löydökset, kun ei varsinaisesti etsi mitään, tai pyri löytämään. Kunhan antaa sattumalle mahdollisuuden.

*Löysin tämmösen jalkakäytävältä. Taitaa olla uusi teos tulossa. Olin vielä ihan omissa ajatuksissa, tuo vaan ilmesty etteen. Vähän semmosia törmäyksiä rupesin ajattelemaan, että jos laittas valoja törmäilemään. Kun minä törmäsin tuohon ja todennäköisesti joku on törmännyt tuohon kans aiemmin. Tai ehkä laittaa yleisö törmäämään tuohon.*³ (Suontausta 2020.)

Omassa taiteellisessa tekemisessäni materiaalien löytäminen (tai niihin törmääminen) useammin käynnistää teosidean tai työskentelyn kuin ratkaisee ja päättelee sen. Minulla on ollut teosprosesseja, joissa yksittäinen ja hyvin satunnainen ja odottamaton löydös osoittaa minulle varsin pikaisesti tienviitan kohti teoksen valmistamista, esimerkiksi roskiksesta poimimani museovalojen reflektorit ja niiden assosioiminen silmiksi; hetki, joka johti erään valo- ja ääniteokseni *Peilipöllön (Bubo speculus)* (2019) syntyyn. Aktiivinen etsiminen ei siis istu niin hyvin omaan käsitykseeni serendipisyydestä, vaikka se määritelmällisesti siihen kuuluneekin. Sattumalla on mielestäni kuitenkin löydöksessä suurin osuus ja mahdollisuus silloin, kun ei tiedä etsivänsä ensinkään.

2.3. Intuitio

Intuitio, tuo salaisen tietämisen ihana kyky ja ilmiö. Salaisella tietämisellä tarkoitan tässä nyt nimenomaan itseltä salaista, tiedostavalta ja rationaaliselta mieleltä piilotettua oivaltamista. Psykologi Tony Dunderfelt työstää kirjassaan *Intuitio – Sisäinen viisaus* (2008) intuition määritelmää, päätyen seuraavanlaiseen muotoiluun: ”Intuitio on intentionaalisen toiminnan tulosten havainnointia” (Dunderfelt 2008, 38). Selventämisen vuoksi on tarkasteltava, mitä intentionaalisuudella tässä tapauksessa tarkoitetaan. Dunderfelt lataa jälleen määritelmän: ”Intentionaalisuus on hyvää tahtovaa merkityksellistä liikettä kohti asetettua tavoitetta” (op.cit., 36). Voisin tulkita intentionaalisuudessa olevan kyse psyyken perukoissa kihisevän jatkuvan pyrkimysten,

³ Opinnäytteen kirjoittajan WhatsApp-viestintää hänen löydettyään pakettiautosta irronneen takavalon kotimatallaan.

tavoitteiden ja kokemusten sekamelskan uudelleenjärjestelystä, syntetisoinnista ja jäsentelystä. Intuition rooli on havaita intentionaalisuuden aikaansaannoksia ja viestiä niistä jonkinlaiseen tajunnan faksiin.

Olen tarkastellut Dunderfeltin kuvauksia intuitiosta aiemmin teatteritaiteen kandidaatin tutkintoni esseessä, ja tuolloin kokemukseni on ollut, etteivät kaikki esitetyt näkemykset intuitiosta tunnu pätevän kauttaaltaan taiteelliseen toimintaan. Kenties se johtuu siitä, että Dunderfelt katsoo intuition olevan rakennuspalikka nimenomaan jonkinlaiselle viisaudelle (Dunderfelt 2008, 40). Minun taidekäsityksessäni taiteilija voi hyvinkin olla olematta erityisen viisas, ja näin intuitiivisia kokemuksia ja intuitiivista taiteen tekemistä ei aina ole tarpeen jotenkin ratifioida rationaalisella ajattelulla. Minusta taiteen kenttä on sellainen reservaatti, jossa asioita ei ole välttämätöntä arvioida loppumattomiin mitattavuuteen pyrkivän onnistumisen kautta, ja intuition korostaminen on oiva väylä sen välttämiseen.

Kuten olen edellä esittänyt, intuitio on mahdollista ja syytäkin erottaa rationaalisesta, järkeilevästä ajattelusta. Näin ollen osoitan sen kuuluvan irrationaalisuuden piiriin. Hyvä kysymys onkin, mikä intuition suhde järkeilyyn lopulta on: onko kyseessä suora vastavoima, vallankumouksellinen vastapari – vai kuten Dunderfelt ehdottaa, aisapari viisauden tavoittelussa? On melko helppoa ajatella toimivansa vain rationaalisen ajattelun pohjalla vaikkapa täyttäessä tiskikonetta astiamäärän ja -malliston mukaan optimaalisessa järjestyksessä, mutta millaista on läpeensä intuitiivinen tai alitajuntaan nojaava toiminta? Mitä sellaisesta voi syntyä? Nähdäkseni sitä voi ainakin etsiä ja kokeilla taiteellisen työskentelyn saralla, eikä lopputuloksiakaan välttämättä tarvitse saattaa liiaksi rationaalisuuden äärelle – intuitiolla on paikkansa myös taide-elämyksessä ja taiteen kokemisessa. Intuitiivisuuden voi kuvitella olevan *järjettömyydelle antautumista*.

2.4. Spontaanius

Nostan irrationaalisuuden piirissä keskeiseksi vaikuttajaksi myös *spontaaniuden*. Spontaanius terminä itsessään ei nähdäkseni ole määritelmällisesti erityisen vakiintunut, tai sillä voidaan tarkoittaa monenlaisia asioita. Minä katson spontaaniuden tarkoittavan omassa työskentelyssäni jonkinlaista suunnitelmatonta toimintaa hetken mielijohdeesta, jotain välitöntä ilman vahvaa harkintaa. Spontaanius vaikuttaisi liittyvän ominaisuutena sekä sattumaan että intuitioon: vaikka intuitiossa intentionaalinen prosessointi onkin pitkäkestoista, on intuitiivisen tuntemuksen tai oivalluksen leimahdus kuitenkin luonteeltaan äkillinen ja tuskin kovin odotettu. Sattuma taas ei uskoakseni voi olla täysin todellinen sattuma, jos sen toteutumisessa ei ole spontaania ainesta.

Spontaanius sisältää myös valosuunnittelun kentän kannalta problemaattisen ajatuksen: voiko *suunnittelu* olla spontaania – ja täten irrationaalista? Eikö ainakin kielellisen ilmaisun puolesta valosuunnittelu sisällä huolellisen, harkitun, etukäteisen prosessin, mitä työn tekemiseen tulee? Suoraa ja yksinkertaista vastausta ei ole helppo löytää. Olen erinäisissä keskusteluissa kuvannut vaihto-opiskeluaikanani harjoittaneeni valosuunnittelun sijaan enemmänkin *valosurvivalismia* – termi, joka kumpusi tuolloin paitsi riittämättömistä resursseista, myös työskentelykulttuurista, jossa harvoin oli sijaa varsinaiselle valosuunnittelulle. Piti selviytyä. Monessa yhteydessä kuultu arkikielinen ilmaisu ”valojen tekeminen” taas on omalla tavallaan siinä mielessä tarkka, että toisinaan työ tosiaan on sellaista, että valo on teknisessä ja fyysisessä mielessä jo lukittu paikoilleen, eikä siinä enää ole tältä kannalta mahdollisesti suunniteltavissa. Se vain täytyy tehdä olevaksi, tuoda osaksi esitystä tai teosta. Esimerkiksi näyttämöteoksen työprosessi, jossa valosuunnittelu otetaan mukaan vasta hyvin myöhäisessä vaiheessa tai puutteellisin resurssein saattaa olla jo ikään kuin umpeutunut tai kiveen hakattu siten, että jäljelle jää vain valojen tekeminen: se voi olla enemmänkin näkyvyyksien ja ajoitusten sementoimista, siis laastia ja muuria, ei esityksen arkkitehtuurin elämyksellisyyteen olennaisesti vaikuttavaa taidetyötä.

Toisaalta minun on kerrottava esimerkki prosessista, jossa spontaani ja intuitiivinen valotekeminen avasi aivan uusia uria. Jyväskyläläisen esitystaideryhmä Company Uusi Maailman esityksen *CUM BOYS vol.4 – Kosmoksen lapset* (2018) harjoituksissa olimme juuri saaneet loppuun absurdin nokkahuilukvartettikohtauksen, eikä meillä ohjaaja Seija

Hakkaraisen kanssa ollut tietoa tai suunnitelmia siitä, miten esitys tulisi siitä jatkumaan. Erään nokkahuiluharjoituksen päätteeksi ruuvasin näyttämölle huvikseni tai jonkin piilotajuntaisen impulssin ohjaamana valotilanteen, joka esitti sympaattista kömpelön illusionistista leirinuotiokuvaelmaa. Jostain syystä nokkahuiluosiota ei lopetettu harjoitusten normaaliin tapaan, vaan koko työryhmä herkistyi valotilanteen äärelle. Sanattomalla sopimuksella, korkeintaan muutamia ohjeita kuiskaamalla alkoi muotoutua uusi kohta, jossa nokkahuilistit vaipuivat tuijottelemaan tuleen. Lennosta kuvaelman taustalle kompositioitiin myös vapaana olleen esiintyjän abstrakti tolppa-akrobatiasoolo. Seuraavana päivänä leirinuotiolla, siis näyttämöllä olleen SGM Giotto Spot 400 -sankahieittimen oranssissa, eläväiseksi animoidussa valokiilassa kypsenneltiin jo paukkumaissia pienellä retkikeittimellä öljy räiskyen. Syntyi hieno, tunnelmallinen kohta, joka laajensi paitsi esityksen dynamiikkaa, myös näyttämön aiempaa logiikkaa. Valo toimi siis kirjaimellisesti suunnannäyttäjänä, ja pioneerityön lailla loi pohjan ja jatkumon seuraaville kohtauksille – kaikki tämä spontaanin valollisen idean myötä.

Valosuunnittelija Kimmo Karjunen toteaa artikkelikokoelmaan *Avauskulmia – Kirjoituksia valosuunnittelusta* (2017) haastateltuna seuraavasti: ”Oma havaintoni on, että aidosti ainutlaatuista suunnittelua syntyy vain hitaissa prosesseissa. Jos tyydytään nopeisiin vaihtoehtoihin, ovat ratkaisut alalle tyypillisiä: perinteisiä, tehokkaita, järkeviä ja tarkoituksenmukaisia, mutta eivät oikeastaan muuta kuin käsityön kaltaista ongelmanratkaisua.” (Kilpeläinen 2017, 75.) Edellä esittämäni nojalla olen valosuunnittelusta osin eri mieltä. Koen Karjusen esittävän lausunnossaan valosuunnittelun luonteen ikään kuin sinfonisena, kun taas oman näkemykseni mukaan se voisi olla enemmänkin vapaan jazzin luonteista, hyvinkin pienen tai yksinkertaisen idean ympärille spontaanisti ja nopeastikin syntyvää. Jazz-yhteyksisestä valosuunnittelusta kirjoitan myös luvussa 4.1.



Kuva 3. *CUM BOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset* -esityksen alkukohtaus.
Käsivalaisimena nostalginen ”sianpääksi” kutsuttu profiiliheitin.



Kuva 4. *CUM BOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset* -esityksen alkukohtaus.
Taakkana suuri ja mystinen peilipallo.

Olen edellä eritellyt ja havainnollistanut irrationaalisuutta lyhyesti siten, kuin sen itse kokemukseni ja eri käsitteiden läpi hahmotan: eräänlaisena kokoelmana järkeilyn ulkopuolella toimivia mekanismeja ja ilmiöitä, jotka voivat olla myös yhteydessä toisiinsa tai limittyä, aivan kuten loogisrationaalisessakin ajattelussa voi olla monia osia ja toimintoja. Seuraavaksi luon katseeni ideoiden syntyyn. Keskityn erityisesti syntyhetkeen itsessään, yrittäen tavoittaa sitä kuin tietentekijä alkuräjähdyttä. Selvitän, minkälaisia yhteyksiä irrationaalisella aineksella on ideoiden ilmentymiseen, ja paneudun *ei-ymmärtämisen* ajatukseen suhteessa taiteelliseen työskentelyyn.

3. IDEOIDEN SYNNYINSEUDUILLA

Jos minun pitäisi tässä hetkessä kuvailla ideoiden synnyinseutua, vastaisin kyseessä olevan kostean hajuinen suo, oikea luhtaneva. Taiteilija, tuo inspiraatiolle altis kurja poloinen, tarpoo siellä eessun taassun vuotavat kumisaappaat loiskuen. Luulee varmaan löytävänsä karpaloita. Siellä täällä, suon laidoilla sinkoilee levottomia virvatulia. Sellaisen jos sattuu onneksaasti saamaan kiinni, voi käsillä olla tuota pikaa hyvää vauhtia valmistuva teoskonsepti.

Kun ajattelen kaikkia niitä hetkiä, jolloin olen katunut saamattomuuttani kunnollisten työpäiväkirjojen pitämisen suhteen, näyttäytyy muistijälkien katoaminen ideoiden syntyhetkistä erityisen suurena menetyksenä. Toisaalta virvatulien luonne on välitön; idean osuessa kohdalle sen prosessointi alkaa viiveettä. Koska olen tekevä taiteilija enkä elämäni kirjanpitäjä tai kronikoitsija, ovat dokumentaariset muistiinpanot usein toissijaisia ja jäävät teoskonseptin hurmoshenkisen kehittelyn varjoon. Siksi vertaan idean syntyhetkeä leikkisästi mutta aiheellisesti alkuräjähdykseen: Kuten kosmologiassa, myös taiteessa tutkimuskohteen lopullinen tavoittaminen voi tuntua liki mahdottomalta. Kaikeksi onneksi sen jättämät jäljet tarjoavat tarkasteltavaa jo eliniäksi, jokainen idean – siis jonkinlaisen maailman – synnyn jälkeinen joksokuntti on potentiaalisesti arvokas hetki. Ja ehkäpä idean syntymisessä minulle loputtoman kiinnostavaa onkin se, ettei sitä oikein voi tavoittaa, eikä siten ymmärtää.

3.1. Ei-ymmärtäminen

Todellisuuden Tutkimuskeskuksen vuonna 2008 julkaistu esseekokoelma *Ei-ymmärtämisen eteisessä* sisältää luvun alussa esittämäni mielikuvaa vastaavan kuvauksen, tosin suomalaisen sijaan puhe on jonkinlaisen tuvan porstuasta, jossa taiteen tekijän on määrä pitää vahtia, josko ideoita haluaisi sisään tajuntaan (Vuori 2008, 14–15). Siinä missä minun suomalaisellani tavoitellut virvatulet ovat kujeilevan omapäisiä, myös rituaalitaiteilija ja ohjaaja Eero-Tapio Vuori toteaa esseessään *Tajunnan ensimmäinen huone* (2008), ettei ideoiden ilmaantuminen ole tahdon asia, todeten samassa uskovansa, että alttiutta niille voi kuitenkin kehittää (op.cit., 29). Ei-ymmärtäminen on siis sellainen tila, jossa jonkinlainen tajunnan järkeilevä moderointi onnistutaan asettamaan syrjään niin, että idea on mahdollista kohdata sitä ymmärtämättä.

Koen, että luvussa kaksi mainitsemani irrationaalisuuden piirin osaset ovat omalta osaltaan joko ei-yymmärtämisen mahdollistajia tai sille tunnuspiirteisiä tekijöitä. Toisaalta oma kokemukseni on vastaava Vuoren kanssa myös siten, että ideoita kohtaa pääosin sattumalta ja täysin vahingossa, joskus jopa hyvin sopimattomissa tilanteissa, ja siinä mielessä en halua ajatella esitteleväni mitään mekaanisia *työkaluja* itsensä ideoille alttiiksi saattamiseksi. Ei-yymmärtäminen vaikuttaisi olevan jollain tapaa myös kytköksissä henkiseen, ja siksi se mielestäni ansaitsee koskemattomuuden liialliselta mekaaniselta mallintamiselta. Vuori toteaaakin ei-yymmärtämisessä olevan kyse myös viehtymyksestä mysteeriin, käsittämättömään (Vuori 2008, 32). Tämän koen olevan suorassa suhteessa omalle luonnehdinnalleni taiteellisesta toiminnastani, siis pyrkimykselle toismaailmallisen tavoittelemiseen.

Samaa höyryävän kuumaa ei-yymmärtämisen puurolautasta tuntuu kiertelevän myös psykiatrian erikoislääkäri, uniryhmäyönohjaaja ja -opettaja Markku Siivola kirjoituksessaan *Elämän uni* (2008). Siinä missä olen itse kuvaillut toteutuvien taideteoksieni olevan jonkinlaisia häivähdyksiä tuosta tavoitellusta toismaailmallisesta, alkuperäisen inspiraation kipinää viestittäviä valosignaaleja, määrittelee Siivola (2008, 38) taiteen ”taidemuotojen tuolla puolen olevaksi mysteeriksi, jota taidemuodot vain heijastavat”. Hän jatkaa mukailleen muun muassa Albert Einsteinin kuvausta mystisestä tunteesta, päätyen johtopäätökseen: taiteiden suurin mahdollisuus on jonkinlainen tavoittamattomuuden havaitseminen (op.cit., 40–43). Olemme jälleen ei-yymmärtämässä. Ei liene hohdokasta todeta, että yymmärtäminen olisi välttämättä kaikin puolin jotenkin haitallista, mutta sen väistäminen ja välttäminen, jälleen kerran järjettömyyden syleily, näyttäisi tutustuttavan meille sellaisia hahmoja, jotka muutoin eivät uskaltautuisi edes koputtamaan porstuan oveen.

Ei-yymmärtämisessä keskeistä vaikuttaisi olevan myös itsen sysääminen syrjään. Tämä on tietenkin melko radikaali ehdotus, kutkuttavankin radikaali. Siivola esittää juuri itsen olevan esteistä suurin luovuuden tiellä, itsetömyyden mahdollistavan luovuuden vapaan virtauksen (Siivola 2008, 37). Itsestä luopuessa luovutaan myös kokijuudesta – olisiko kokeminen siis liiallista itsen liukenemista ideaan. Ajatellaanpa idean olevan vesi, ja itsen kahvijauhe – laadukas vesi on tietysti maistuvan kahvielämyksen perusta, mutta ei kahvijuoamaa enää puhtaaksi vedeksi voi luonnehtia. Jos janoaa raikasta, ei-yymmärrettyä

ideaa, on se jano parempi sammuttaa kaatamalla vesi suoraan kannuun suodatinpussin ohi. Kahvin sisältämä kofeiinihan on muutenkin diureetti.

Saksalaisen filosofi Martin Heideggerin (1889–1976) ajatuksien pohjalta itsettömyyden ja ei-yymmärtämisen luonnetta luotaa puolestaan kulttuuripedagogi Risto Santavuori. Heideggerin fenomenologian perustalta voi tiivistää yymmärtämisen olevan omaksi itseksi tulemista, ja näin ollen ehkä ei-yymmärtämisen olevan omasta itsestä pois menemistä, oman olemuksen vaivuttamista unholaan (Santavuori 2008, 80–82). Itsekeskeisen maailman rakenteiden purkamista, siis. Heideggerin ajatuksia hyödyntää myös teatteriohjaaja ja esitystaiteilija Tommi Silvennoinen, joka katsoo ei-ymmärryksen yhtyvän filosofiseen kuvaukseen valaistusta metsäaukiosta, jolle kuljettuaan on mahdollista löytää läsnäoleva olemassaolo valaistumalla tai valaistuna olemalla, antautumalla valaisulle. Keskeistä on ymmärtää, että itse ei ole valon lähde tai valaiseva, vaan valo on olemaan tulemisen tapahtuma. (Heidegger Silvennoinen 2008, 145 mukaan.) Ei-yymmärtäminen on siis eräällä tavalla lähellä perimmäistä olemista.

Niinpä niin: olisi aika syrjäyttää fraasi *järjen valo*. Minun ehdotukseni sen tilalle on *järjetön valo*.

Minun on ollut välillä vaikeaa käsitellä *Ei-yymmärtämisen eteisessä* -teosta kirjoituksessani. Ryhtyessäni opinnäytteeni kirjallisen osion kirjoitustyöhön en henkilökohtaisesti ollut lainkaan varma, jäisinkö totaalisen yksin ajatuksieni kanssa irrationaalisuuden merkityksestä taiteellisessa työskentelyssä, ja pelkäsin opinnäytteeni luhistuvan houreiseksi monologiksi. Vaikeus tässä tapauksessa johtui lopulta kuitenkin siitä, että tuossa esseekokoelmassa on paljon niin olennaisesti jotain sisälleni uppoavaa, kokemuksissani roihuten resonoivaa. Sen käsitteleminen on paitsi dialogia, myös kuorolaulua. Kirjoittaessani tuntui jopa olennaiselta maltaa olla liiaksi menemättä sellaisille alueille, jossa kuorolaulun sijaan olisi tehnyt mieli nostaa kädet ilmaan ja karjua suoraa kurkkua – sellaisessa ympäristössä viipyilemällä tulee helposti menettäneeksi äänensä. Minua samaan aikaan sekä potuttaa että innostaa, että olen törmännyt näihin kirjoituksiin vasta nyt, teatteritaiteen maisteriksi valmistumisen kynnyksellä. Tiedostan myös, että niiden taustalla on joukko olennaisia primäärilähteitä, joihin tutustuminen olisi hyödyksi ajatteluni kannalta. Olen kuitenkin tietoisesti jättänyt esimerkiksi syvemmän

Heideggerin filosofiaan uppoutumisen rajaukseni ulkopuolelle – ensisijaiselta on tuntunut tarkastella taiteellisessa työskentelyssä ilmenevää irrationaalisuutta käytännönläheisellä tavalla, melko yksinkertaisistakin esimerkkitaapauksista ammentaen. Ja enhän minä tietenkään ihmisenä ja taiteilijana ole millään tapaa valmis, enkä haluakaan olla, kaikkea muuta: murskaan itseni palatsia purkupallolla entistä hienojakoisemmaksi sepeliksi. Tämän myötä tahdonkin tuoda esiin vielä yhden sitaatin, vaikka salaa haluaisinkin nostella niitä loputtomiin kuin pottua jumalaisesta perunapellosta:

Eikö taide halajakin aina sitä, mikä ei ensi silmäyksellä sovi kuvaan, sitä mitä me emme vielä ymmärrä? Eikö taide varsinaisesti ja kenties yksinomaan juuri ole sitä mitä me emme ymmärrä? Näin se tulee erottuneeksi niistä julkisista varmuuksista, joita uskonnot ja tieteet kannattelevat. Jospa taide puhuukin itsensä olemisen kieltä? (Silvennoinen 2018, 147.)

3.2. Tyhmien ideoiden metodi

Taiteelliseen työskentelyyni on kehittynyt alkujaan oikeastaan varkain työtapaa, jonka olen sittemmin tunnistanut ja nimennyt tyhmien ideoiden metodiksi. Nimensä mukaisesti siinä on tiiviisti ilmaistuna kyse *tyhmien ideoiden ja ideoiden tyhmyyden varjelemisesta*. Olen hahmotellut sitä jo aiemmissakin kirjoituksissani, mutta tässä opinnäytteeni kirjallisessa osassa yritän purkaa sen selkeämmäksi malliksi – nyt, kun minulla on metodia joitakin vuosia käyttäneenä hieman tarkempi käsitys sen ontologiasta.

Tyhmiä ideoiden metodi nimenä on paradoksaalinen: metodin itsensä tarkoitus nimenomaan on välttää idean arvioimista tyhmäksi etukäteen. Työtapani keskiössä on käsitys siitä, että idea on puhtaimmillaan ennalta perustelematon (siis ei-ymmärretty) ja siten tenhovoimainen. Nimessä on ironiaa siksi, että ilman tätä metodia moni idea ja teoskonsepti olisi paiskautunut roskikseen, vain siksi, että niille olisi asetettu jonkinlainen stigma tyhmyydestä. Järjettömyyden syleilyn nimissä otan tyhmyyden metodillani haltuun, ja käänän sen voimavaraksi. Metodin taustalla on salliva eetos siitä, että kaikki ideat ovat potentiaalisesti arvokkaita ja niihin tulisi suhtautua eräänlaisena mahdollisuuksien virtana.

Tyhmiä ideoiden metodissa kaikkein olennaisinta on itesesensuurin ja kyseenalaistamisen torjuminen. Niille annetaan vuoronumerot ja istumapaikka

odotusaulan syrjäiseltä penkiltä, vesiautomaatista vettä pahimpaan janoon. Jonossa on palveltavana ensin muita tekijöitä. Tässä kohtaa metodini yhtyy ensimmäisessä luvussa hahmottelemaani irrationaalisuuden piiriin. Erityisesti spontaaniudella on suuri vastuu tyhmien ideoiden varjelemisessa – niin, toimiessaan ideaalitavallaan metodi päästää jonkinlaisen suodattimen läpi muutoin ennalta tyhmiksi tuomittavat ideat. Metodi tasa-arvoistaa siis ideoiden yleisesti oletettuja laatueroja, ja korostaa assosiativisuuden ja tulkinnan rooleja taiteellisessa työskentelemisessä etukäteisen järjeistämisen sijaan.



Kuva 5. Opinnäytteen työkansioon varhaisessa vaiheessa päätynyt, samaistumusta herättänyt motivaatiokuva. Eräänlainen näkemys tyhmistä ideoista ja ei-ymmärtämisestä.

Tyhmiä ideoita menetelmä on monivaiheinen, se on työprosessin muoto, ja siten olemassa kronologiassa. Hahmottelun menetelmän avulla tapahtuvan työskentelyn rakentuvan seuraavasti:

inspiraatio → *perspiraatio I* → *spekulaatio* → *perspiraatio II* → *evaluaatio*

Ensimmäisenä tapahtuvaa *inspiraatiota* seuraa siis välittömästi *perspiraatio*, konkreettinen tekeminen – minun taidekäsityksessäni taiteilija on myös käsityöläinen, ja työskentely voi olla verstaolosuhteista nikkarointia, jossa saa tulla hikikin. Vasta konkreettisella tekemisellä jotain olevaksi saatettua voidaan mielekkäästi analysoida – ensimmäisen eli primääriperspiraation aikaansaannosten äärellä on siis *spekulaation* aika. Primääriperspiraatio on prosessissa työvaihe, jonka tarkoituksena on kylvää ensimmäinen mahdollinen kokeiluversio, *demo*, siitä, mitä kohti ollaan pyrkimässä. Sen myötä punoutuvan spekulaatioketjun ohjaamana, kun inspiraation ja idean häivähdys on todettu todelliseksi ja jäljitettäväksi, siirrytään sekundääriperspiraatioon. Se on jälkimmäinen työstövaihe, jossa teos saatetaan lopulliseen muotoonsa. Sitten – ja vasta sitten – on *evaluaation*, arvioinnin vuoro. Se on toki myös kipein ja kiperin vaihe prosessissa. Tyhmiä ideoita menetelmän päällimmäisenä funktiona on kuitenkin *mahdollistaa idean kuin idean päätyminen olemassa olevaksi teokseksi evaluaatiota varten*. Evaluaation perusteella teos sitten joko saatetaan kohti julkista, tai sitten ei.

Tyhmiä ideoita menetelmä kukoistaa ennen kaikkea yksin työskennellessäni. Kyseenalaistaminen ja ennenaikainen evaluaatio on helpompaa laittaa jonoon, kun inspiraation äärellä voi haltioitua ja väkertää henkilökohtaisesti, vailla tarvetta ylimääräiselle kommunikoinnille. Erityisesti hankalissa ryhmätyöprosesseissa, joissa yhteinen orientaatio puuttuu tai on luonteeltaan heikko, tapahtuukin helposti niin sanottu *inspiratus interruptus*, siis keskeytynyt inspiraatio, jota voisi kuvata samankaltaisella mallilla:

inspiraatio → *evaluaatio* → *spekulaatio* → *frustraatio* → *perspiraatio*⁴

⁴ Tällaisessa tapauksessa perspiraatio on turhautumisesta aiheutuvaa kylmää hikeä – inspiroituneen kehon pettymyksen kyyneliä.

Olen historiallisen miekkailun harrastukseni – jota olen opinnäytteen työstämisen aikanakin harjoitellut intensiivisesti – parissa havainnut erään kutkuttavan yhteyden tyhmien ideoiden metodiini. Esitänkin sen tässä eräänlaisena vertauksena.

Niin sanotussa Liechtenauer-koulukunnan⁵ saksalaisen pitkämiekan perinteessä on varoasento nimeltä Alber, jossa miekkaa pidetään edessä kärki alaspäin roikkuen. Alber kääntyy suomeksi muotoon *typerys*. Varoasennon oletettu typerys perustuu siihen, että alhaalla pidetty miekka ei ole valmiina lyömään takaisin, eikä maata kohti osoitettu kärki myöskään uhkaa vastustajaa pistolla – typerys siis paljastaa ylävartalonsa suorille hyökkäyksille. Miekkailumanuaalien mukaisesti Alber-varoasento rikotaankin hyökkäyksellä nimeltä Scheitelhau: pystysuuntainen lyönti ylhäältä alas, keskelle päätä.



Kuva 6. Paulus Hector Mairin manuskripti *Opus Amplissimum de Arte Athletica* noin vuodelta 1542. Kuvitus Jörg Breu Nuorempi. Vasemmalla varoasento Alber (*typerys*).

No, kuten saattaa arvata, ei tämä olekaan aivan niin yksinkertaista. Opetusta saanut miekkailija saattaa Alber-varoasennossa nimenomaan *esittää typerää* – kenties syleillä

⁵ Varhaisen miekkailumestari Johannes Liechtenauerin opetusten ympärille muodostunut miekkailu- ja kamppailutyylit, Keski-Euroopassa noin vuosina 1400-1600. Kutsutaan myös nimellä *Kunst des Fechtens*.

järjettömyyttä – saadakseen vastustajan toimimaan odottamallaan tavalla. Siis toimia ikään kuin irrationaalisesti (mutta intentionaalisesti), eräänlaisen koodiston vastaisesti, synnyttääkseen miekkailuun tilanteen, joka ei mahdollistuisi olematta vähän pöljä. Tämän *tyhmän varoasennon metodin* myötä miekkailu voi siis edetä sellaisille urille, joita ei järkeilemällä synny, ja Alberissa kokenut miekkailija voi aavistaa sellaisessa itsellensä edullisen aseman, josta käsin toteuttaa vastatekniikan: oikeaoppisen (siis symbolisesti rationaalisuutta edustavan) Scheitelhau-hyökkäyksen voi typeryksen lähtökohdista esimerkiksi *asettaa sivuun, Absetzen*⁶.

Miekkailen itse varsin mielelläni Alber-varoasennosta, hämäten ja vastatekniikoita tavoitellen, ja olenkin siten opinnäytteeni parissa ajautunut pohtimaan, olisiko tässä typeryyden ylistyksessä jokin yhteys omaan persoonallisuuteeni ja minulle luontaisiin tapoihin toimia. Olen varsin mielelläni kyseenalaistamassa totuttua ja leikittelemässä erilaisilla rajoilla, etsimässä vaihtoehtoisia tapoja toimia tai väärinkäyttämässä välineitä. Niin tai näin, edellä kuvaamani miekkailuesimerkki vaikuttaisi toimivan analogiana tyhmien ideoiden metodiini: siinä missä miekkaillessa typeryydellä on tarkoitus hämätä vastustajaa, tyhmien ideoiden metodissa huiputuksen kohteena on oma järkeilevä itse – eräänlainen vastus sekin.

3.3. Tekeleiden tekeytyminen – kaksi teosprosessia

Tässä alaluvussa tarkastelen kahden teokseni luomisprosesseja aina idean saamisen alkuhetkestä varsinaiseen toteutukseen saakka. Pyrin havainnollistamaan, millä tavalla edellä kuvaamani tyhmien ideoiden metodi on ollut läsnä konkreettisesti taiteellisessa työskentelyssäni. Vaikka olen purkanut sen tarkoituksellakin edellä yksinkertaiseksi, lähes matemaattiseksi malliksi, en väitä sen esiintyvän täysin puhtaassa muodossaan näiden prosessien kohdalla. Havaintoja siitä voidaan kuitenkin tehdä, ja esitän näiden kahden teoksen kautta myös sen monimuotoisuutta ja epälineaarisuuttakin. Valitsin käsiteltäväksi teokseni *Space-time Continuum* (2017) ja *Mattermobile* (2019) sillä ne ovat osa samaa jatkumoa, eräänlaista teossarjaa, ja molempien synnyssä on opinnäytteeni aihealueeseen läheisesti liittyviä aineksia – irrationaalisuuden piirin osasia.

⁶ Miekkailutekniikka, jossa kohti tuleva hyökkäys pakotetaan sivuun tai torjutaan samalla vastahyökkäyksenä pistäen.

3.3.1. Space-time Continuum

Palataanpa jälleen Prahaan, vuoden 2017 kevääseen – vaihto-opiskelujaksooni DAMUssa. Olin vaiherikkaan vaihto-opiskelun päätteeksi päätynyt rakentamaan Erasmus-pääprojektikseni *Tinkering*-nimistä näyttelyä, joka koostuisi erilaisista intuitiivisesti väsätyistä pienoisorjateoksista. Minua kiinnosti eritoten yksinkertaista mekaniikkaa hyödyntävät kineettiset aiheet, ja olinkin asettanut työskentelyni ohjenuoraksi seuraavaa: on haalittava mitä tahansa moottoroitua tai muuten kinesiaa ehdottavaa sekä valollis-visuaalisesti tai optisesti kiinnostavia materiaaleja. Rakennuspalikoina toimisivat lisäksi jo aiemmin hamstraamani perinteiset tšekkoslovakialaiset käsivalaisimet. Näitä elementtejä ennakkoluulottomasti – tyhmästikin – yhdistellen ja erilaisia kokeiluja tehden ideoita ja pienoisteoksia alkoi syntyä.

Aiemmin luvussa 2.1 mainitsemani teosluonnos *Machine-assisted Drawing* oli eräs tässä yhteydessä tekemistäni kokeiluista. Olin hankkinut ensimmäisten tarvikkeiden joukossa pienen, muovisen pöytätuulettimen, josta riisuin ensi töikseni potkurin lavat pois. Näin käyttöesine muuttui ulkomuodoltaan abstraktimmaksi ja käyttötarkoitukseltaan moottoriksi. Kokeilin kiinnittää moottoriin erilaisia objekteja, lyijykynän ja pensselin lisäksi esimerkiksi eräänlaisen epäkeskon kumitulpan, joka sai koko kappaleen ikään kuin tanssimaan ballerinan lailla pöydälläni. Nämä versiot huvittivat ja kiinnostivat sekä minua että ohjaavaa opettajaani, apulaisprofessori Robert Smolíkia kovasti, mutta muiden teosideoiden mennessä enemmän valolähtöiseen suuntaan tuntui, etteivät ne oikein istuneet kokonaisuuteen sulavasti. Itse tuuletinta moottorina pidin kuitenkin aivan varmasti vielä johonkin teokseen päätyvänä osana, olin siitä niin viehättynyt.

Lopulta löysin itseni kuitenkin tilanteesta, jossa olin saanut jo miltei kaikki muut haalimani materiaalit järjestettyä teosten muotoon, mutta tuuletin–moottori-runko oli yhä käyttämättä. DAMUn suunnalla alkoi olla myllerrystä minulle luvatus tilan ja muiden resurssien suhteen, mikä ei sekään yhtään helpottanut tekemistäni – stressi oli kova, sillä olin samaan aikaan mukana myös monessa muussa projektissa eri rooleissa aina äänisuunnittelijasta valoteknikkoon asti. Helteisessä Prahassa päähäni tuntui unohtuneen mietintämyssy, se sai ohimot hikoamaan ja hampaat kiristymään yrittäessäni keksimällä keksiä vielä yhteen teokseen jutun juurta. Eräänä aamuna, tai todennäköisemmin

aamupäivänä, aamiaisen syötyäni keittiöni pöydälle oli jäänyt pyörimään pieni, samea supermarketin muovipussi, se oli pitänyt sisällään hedelmiä tai leipää. Siis: pussi, pyörimään – spontaanisti kurkotin onnekseni lähellä olleisiin muihin rakennuspalasiin, tuulettimeen ja kangasteippiin, ja arviolta viiden sekunnin kuluttua minulla oli edessäni valloittavan villisti kieppuva, satunnaisesti säksättävä muovi–tuuli-pyörre. Pomppasin ylös tuoliltani, kaappasin valonlähteeksi yhden käsivalaisimista ja syöksyin jatkamaan kylpyhuoneeseen – siellä oli riittävän pimeää. Sytytin valon, asetin sen moottorin taakse ja käynnistin pyörteen. Nyt silmieni edessä olikin oikea valovorteksi. Jokin suoranaisten arkipäiväisen aineellisesta häkkyrystä täysin kosmiseksi muljahtanut ilmiö. Minä tuijotin tässä vaiheessa jo valmiiseen muotoonsa päätyneitä teosta edessäni pitkät tovit ja kuin huomaamattani teokselle ilmaantui nimikin: *Space-time Continuum*, niin sen oli oltava.



Kuva 7. *Space-time Continuumin* ensiversio *Tinkering*-näyttelyssä Prahassa.

Jos tarkastellaan *Space-time Continuumin* osatekijöitä irrationaalisuuden piiriä vasten, voidaan todeta prosessissa olleen mukana niin sattumaa, intuitiota kuin spontaaniuttakin. Teoksen materiaalit ovat löydettyjä, ehkä etsittyjäkin – mutta niiden yhteispeli on muodostettu umpimähkäsellä kokeilulla, kuten *Tinkering*-konseptiin työtavaksi olin itselleni määrittänyt. Tyhmien ideoiden metodin mukaisesti erilaiset kokeilut pääsivät kaikki jonkinlaiseen evaluaatioon asti – esimerkiksi *Machine-assisted Drawingin*

aiheuttaman innostuksen jälkeinen pensseli ja vesivärit -versio aiheutti vessaani melkoisen sotkun – mutta vasta valovorteksi osoitti itsensä niin lumovoimaiseksi, että kynnys julkisuuteen ja valmiiksi teokseksi oli mahdollista ylittää.

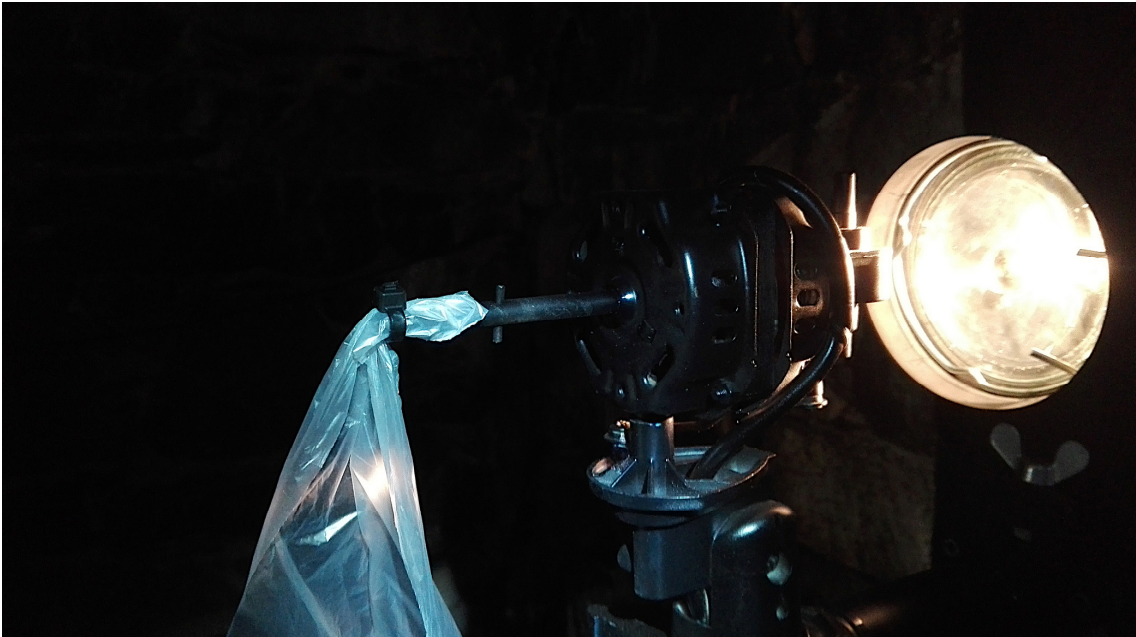
Space-time Continuum sai toisen, varsinaisena pääversiona pitämäni muodon syksyllä 2017 Suomenlinnassa pidettyyn Suomen valotaiteen seuran *FLASHI – Valon rajalla* -näyttelyyn. Valmistin sinne teoksesta skaalaltaan hieman suuremman sekä muodoltaan veistosmaisemman version, jonka pohjana toimi ystäväni minulle lahjoittama lattiatuuletin, jolle tein jalustan löytämästäni hylätystä kaiutinkotelosta. Valonlähteeksi vaihtui myös ensiversion henkeä mukailleen lämmintä valoa hehkuva PAR36-valonheitin eli tuttavallisemmin pinspot. Tässä iteraatiossa merkittäväksi ominaisuudeksi nousi moottorin säädeltävyys: DMX-ohjattavaa himmennintä hyödyntäen minun oli mahdollista manipuloida vorteksin pyörimisnopeutta. Jo teoksen ensiversiossa muovipussin käyttäytyminen oli täysin ennustuskykyjeni ulkopuolella, ja siten nähdäkseni generatiivisen taiteen tunnusmerkeistä muistuttavaa, mutta ohjelmointimahdollisuus edesauttoi tätä entisestään. Vaikka moottoria ohjaakin tietyt määreet täyttävä toistuva sekvenssi, sisältää se itsessään satunnaisarvottoja osioita, jotka luonteeltaan ennakoimattomasti käyttäytyvään materiaaliin yhdistyessään tekevät teoksesta orgaanisesti vaihtelevan.



Kuva 8. *Space-time Continuumin* valovorteksi edestä.



Kuva 9. *Space-time Continuumin* valovorteksin eläväisyyttä.



Kuva 10. *Space-time Continuum* pysähdyksissä FLASH1-näyttelyssä Suomenlinnassa.
Muovipussin sofistikoitunut nippusidekiinnitys.



Kuva 11. *Space-time Continuum* käynnissä FLASH1-näyttelyssä Suomenlinnassa.
Banaalin muovipussin muuntautuminen vorteksiksi.

3.3.2. *Mattermobile*

Space-time Continuumin valmistumisen jälkeen mieleeni jäi kytemään ajatus samalla teemalla jatkamisesta – olihan sen parissa työskennellessä muodostunut jo varsin selkeitä reunaehtoja ja jonkinlaista metodiikkaakin. Lisäksi *Space-time Continuum* itsessään oli iteratiivinen prosessi aina *Tinkering*-näyttelyn varhaisista kokeiluista lopulliseen muotoonsa hakeutuessaan. Se viesti minulle myös useampien jatkokokeilujen mahdollisuudesta. Teeman pariin palaaminen ei kuitenkaan ollut täysin välitöntä: olin jostain syystä tuoreehkona valotaiteilijana aiemmin ajatellut, että olennaista olisi poukkoilla mahdollisimman erilaisten teosten parissa, ja siksi en määrätietoisesti heti alkanutkaan konseptoida teossarjaan jatkoa. Myöhemmin aloin ymmärtää, että itse asiassa teemaan syventyminen, saman konseptin varioiminen on paitsi hyväksyttävää, myös palkitsevaa. Ei ole syytä ajatella, että kyse olisi paikallaan polkemisesta tai tylsiksi käyvistä maneeereista. Näiden ajatuksien kanssa painiessani katsaukset kuvataiteen praktiikan puolelle ja esimerkiksi valotaiteilija Jari Haanperän ideoita ja materiaaleja kierrättävä ote teoksissaan ovat olleet silmiä avaavia.

Uusi teos *Mattermobile* (2019) lähti lämpenemään *Space-time Continuumin* hiilloksesta, kun eteeni tupsahti avoin teoshaku marras–joulukuussa 2019 Porissa järjestettävään Light Station -valofestivaaliin. Teoshaussa painotettiin löyhänä teemana hypnoosia – se muistutti minulle, että pöytälaatikostanihan löytyy tosiaan ajatus teemaan sopivalle konseptille – *Space-time Continuumin* ”jatko-osalle”. Kuraattorit kiinnostuivat konseptistani ja työskentely alkoi tämän myötä syyskuussa 2019.

Rajoitteet, etenkin välinelähtöiset sellaiset, ovat aina olleet minulle luovuutta herkentäviä tekijöitä: ne voivat olla sääntöjä, joiden puitteissa pelata jonkinlaista peliä, kehyksiä, jotka auttavat asemoimaan kädenjäljen tyhjälle taululle. Näin ollen *Mattermobilen* kohdalla oli luonnollista johtaa työskentelyyn ensimmäisenä reunaehdot melko suoraan teossarjan edeltävästä teoksesta: uuden teoksen keskiössä olisi jälleen moottori, siis tuuletin, materiaalit tulisi löytää intuitiivisesti ja valonlähteinä olisi käytettävä PAR36-heittimiä. Variaation ja iteraation hengessä lähdin tavoittelemaan ajatusta tällä kertaa kattotuulettimen ympärille muodostuvasta teoksesta. Ripustettava tai roikkuva moottori ehdotti tietenkin myös toisenlaista kokemistapaa: voisiko teosta katsella sen alta, selinmakuulla? Näitä ajatuksen polkuja pitkin kulkemalla löytyi prosessissa myöhemmin

myös nimi *Mattermobile* – halusin viitata lapsuusmuistojen mobile-katseluleluihin mutta tavoitella jälleen myös kosmista ulottuvuutta. Kaksoismerkityksellinen nimi tuntui sopivan hyvin sille, mitä aavistelmieni mukaan oli syntymässä.

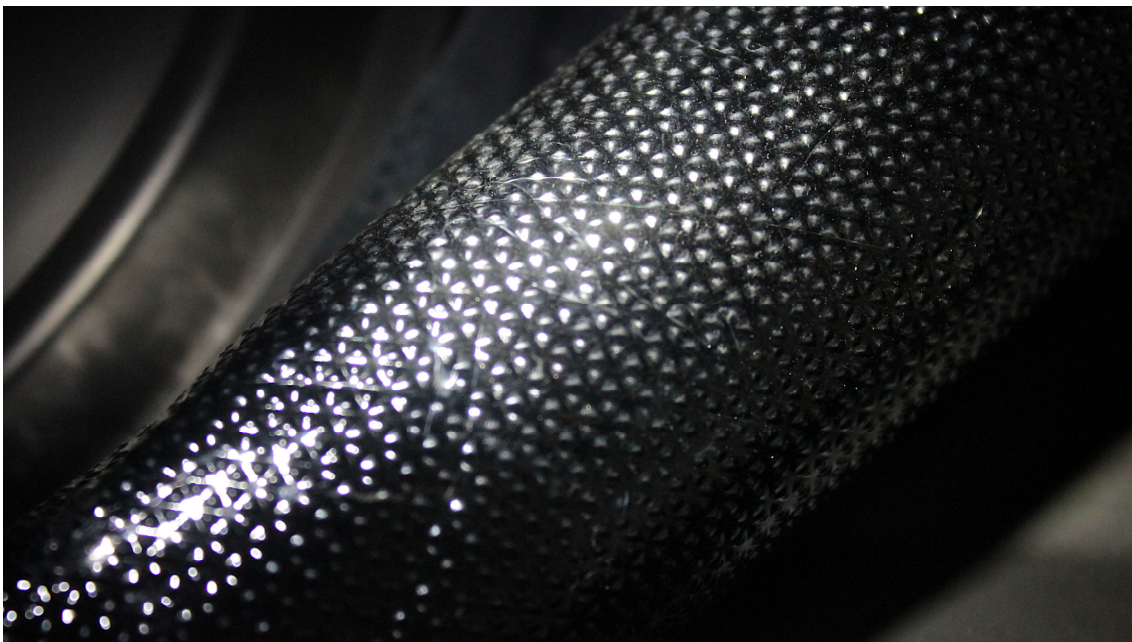
Löydettyjen ja etsittyjen materiaalien termistö sai taas käyttöä, kun laitoin liikkeelle ilmoituksen Facebookin Roinaränni-ryhmään kattotuulettimen tarpeesta. Kauniin rosterinen sellainen löytyikin vielä samana päivänä, ja näin minulla oli heti käsissäni jotain fyysistä ja konkreettista, jonka avulla hahmotella ja ajatella teosta eteenpäin. Kattotuulettimelle sattumalta langennut väri metallinhoitoisena esimerkiksi mustan sijaan ohjasi minut ajattelemaan valoa ja moottoriin kiinnitettävää materiaalia tämän teoksen kohdalla aiempaa poikkeavalla tavalla – sen sijaan, että edellisen teoksen tavoin valaisisin kieppuvaa, läpikuultavaa materiaalia moottorin takaa, voisikin tällä kertaa ajatella heijastavia materiaaleja ja valonlähteitä katsojan suunnasta. Tarvitsin siis myös metallinhoitoisia materiaaleja – mutta mitä, sitä en vielä tiennyt. Oli pidettävä silmät auki ja annettava sattumalle mahdollisuuksia.

Sattumahdollisuudelle on olemassa eräs tyyssija, serendipisyyden sakean makea keidas, nimittäin valtava Bleší trh -ulkoilmakirpputori Prahassa. Paikka on tunnettu siitä, että sieltä voi löytää aivan mitä tahansa, ja minulle se tuli tutuksi *Tinkering*-näyttelyä työstäessäni verrattomana runsaudensarvena kaikenlaisten materiaalien suhteen. *Mattermobilen* kannalta keskeinen hetki oli, kun kyseisellä kirpputorilla vieraillessani päädyin ostamaan soikollisen rosterisia pesualtaan sihtejä sopuhintaan. Minulla ei ollut tarkkaa ymmärrystä, miten ne teokseen liittyisivät, mutta ne näyttivät kiinnostavilta ja metallinhoitoisina kimmelsivät aamuauringossa kutsuvasti. Se riitti minulle. Lisäksi koko satsin sai varsin halvalla, kun oli sopivalla tinkimäpäällä.

Toinen teoksen muodostumisessa merkittäväksi noussut materiaali oli Teatteri Takomossa vuonna 2019 työstetyn *Ruusuruoska*-esityksen tilaratkaisusta yli jäänyt Mylar-heijastinmuovi. Tämä tavara oli minulle tuttua jo muutaman vuoden takaa Takomon vuoden 2016 *Noitavaino*-esityksestä, jossa työskentelin valosuunnittelija Mikko Hynnisen operaattorina. *Ruusuruoskassa* päädyin sattumalta aika lailla samaan rooliin, ja sattuneesta syystä iskin silmäni ylijäämämateriaaliin. Itse asiassa nämä dyykkaamani muovit olivat sitä samaa erää, jota oli jo valmiiksi uusiokäytetty aina *Noitavainosta* lähtien. Hopeanhoitoisena Mylar ilmoitautui vaivihkaa muodostuneeseen

visuaaliseen linjaan perin sopivaksi lisäksi, ja sen haalimisen myötä minusta alkoi tuntua, että uuteen teokseen tarvittavat osaset olisivat pitkälti olemassa.

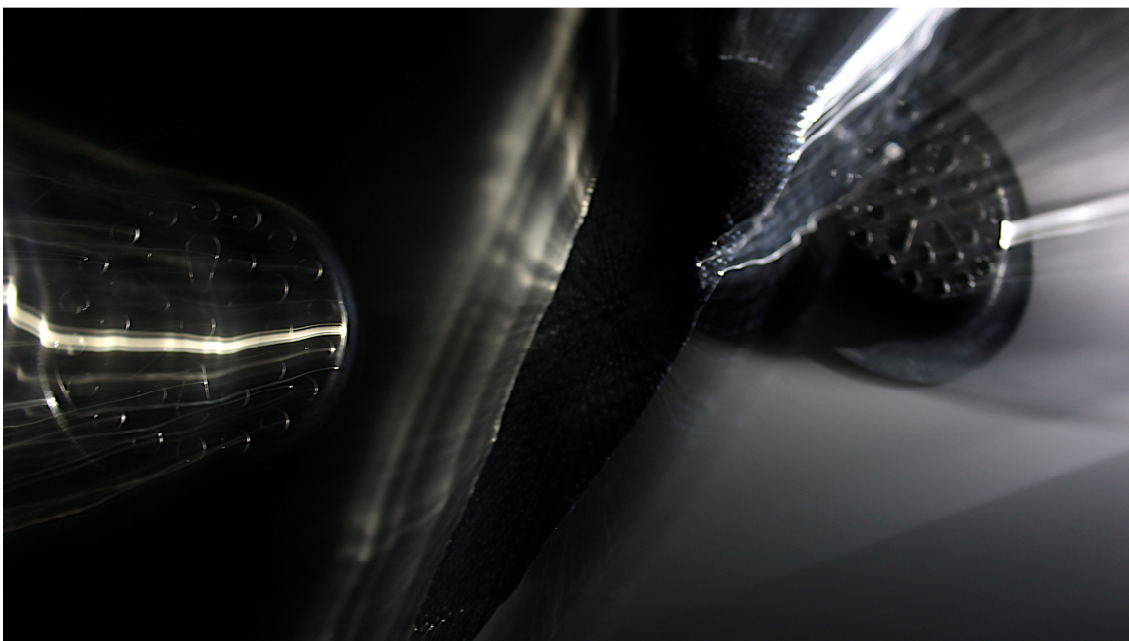
Ajauduin kuitenkin *Mattermobilen* prosessissa tuotannollisesti ja aikataulullisesti hetkittäiseen umpikujaan: en ollut ehtinyt materiaalien hankkimista pidemmälle, kun teoksesta pitikin jo toimittaa eteenpäin tietoja, kuten teoksen nimi sekä teoskuva, ja jonkinlainen teksti muun muassa markkinointia varten. Tämä aiheutti minulle hieman harmaita hiuksia – tyhmien ideoiden metodissa kuvaamani *evaluaatio*, useimmiten hyvin myöhäinen vaihe, on yleensä se, jossa vasta hahmotan teoksen luonteesta riittävästi kirjoittaakseni, nimetäkseni tai muuten pohjustaakseni sitä tekstin muodossa. Teoskuva, siis ennakkovaiheen sellaista, lähdin ratkaisemaan kokeilemalla valaista ja valokuvata kasaan haalimiani materiaaleja, yrittäen vangita kineettistä ja sattumallista tuntua kameraan. Oikeastaan tämä oli lopulta jokseenkin palkitsevaakin; ainakin olin mukavuusalueeni ja tutumpien työtapojeni ulkopuolella. Sen sijaan, että olisin ehtinyt tekemisen myötä käsikopelolla hahmottaa teoksen kehitystä, piti haparoida etukäteisesti aavistelun voimalla, suunnata teleskooppi johonkin säkkipimeään, jossa kaukaista valoa sopi vain olettaa heijastelevan. Ilman heti teosprosessiin lähtiessä tekemiäni rajoituksia olisi tällainen *epävarmuuden alho* ollut taatusti hyytävämpi – nyt minulla oli eri tavalla rohkeutta sen yli harppaamiseen.



Kuva 12. Haalittuja materiaaleja. Mylar-rulla ja ruostumatonta terästä.



Kuva 13. Mylaria kuvattuna sihdin läpi.



Kuva 14. Pidemmän valotusajan kineettinen kuvakokeilu teoksen materiaaleista.

Siltikin, vaikka olinkin saanut ennakkokuvien myötä materiaalien kanssa pelmuamisesta jonkinlaista tarmoa teoksen edistämiseen, oli ilmoilla kuitenkin aivan valtavia kysymysmerkkejä; en voinut millään tietää, toimisivatko materiaalini valon kanssa lainkaan kuten olin aavistellut, puhumattakaan teoksen kineettisestä käyttäytymisestä – muovipussi ja metalli ovat kuitenkin läpeensä erilaisia materiaaleja. En ollut edes varma,

pystyisikö kattotuuletinta kontrolloimaan siinä missä aiemmin pöytätuuletinta. Olin juurtunut itselleni määrittämiin sääntöihin, ja löytänyt kiinnostavia materiaaleja, mutta itse teoksen olemus toimintansa myötä oli täysin auki – avoin kyseenalaistukselle, siis.

Tyhmiä ideoiden metodin mukaisesti en voinut tai varsinkaan halunnut antaa kyseenalaistukselle sijaa, vaan oli päästävä töihin. Suhteessa *Space-time Continuumiin* ja moneen muuhunkin aiempaan teokseeni tilanne oli siinä mielessä poikkeuksellinen, että nyt oli olemassa teokselle jonkinlainen tilaus. Ironista kyllä, tilaajana taisin olla lopulta eniten minä itse. Tämän myötä sain aavisteltua, että minun on ehdottoman tarpeellista saada aikaan teoksesta mahdollisimman varhainen ja yksinkertainen demo – luonnos, jossa olisi juuri riittävästi lopulliseen teokseen tulevia elementtejä, ja ennen kaikkea niistä olennaisimmat. On turhaa työtä viritellä viittä valonlähdetä, jos käy ilmi, että konseptissa ei ole mitään itua kolmella.

Tämä kohta prosessissa huomauttaa minulle työskentelyni kehityksestä useamman teosprosessin kokemisen myötä. Siinä missä olen aiemmin saattanut tyhmiä ideoiden metodissa nojata hyvin paljon teosten tai teosideoiden äkilliseen syntyyn ja osin toteutumiseenkin, on etenkin tuttujen reunaehtojen tai saman konseptin äärellä mahdollista toimia jossain määrin varovaisesti järkeillenkin. Luulen, että minulle on kehittynyt kyky hahmottaa teosprosessia ennalta sen ollessa vielä kesken; *Mattermobilen* kohdalla monipolvinen reitti valmiiseen teokseen valkeni sen tekemäni ensimmäisen ja karuimman kokeilun, demon, myötä. Muistikuvani mukaan minulla oli tässä demossa ripustettuna ainoastaan tuuletin ja lattialla kaksi tai kolme PAR36-valonheitintä. Niiden myötä minulle selvisi, että kaikki tulisi toimimaan – etsimääni kineettistä tuntua oli sekvensoidulla valolla ja tuulettimen nopeuden manipuloinnilla tavoitettavissa jo ilman lisättyjä materiaalejakin. Katsomissuunta tuntui kutkuttavalta ja kiinnostavan poikkeukselliselta – itse teoksen tilanne, lattialla tai patjalla makaava kokija ja valonheitinten alttarimainen asetelma alkoi herättää mielenkiintoani myös.

Tuon ensimmäisen demon jälkeen teosprosessi vapautui kyseenalaistamisesta ja tyhmiä ideoiden metodi pääsi käyttöön puhtaammassa muodossaan. Aloin kiinnitellä materiaaleja moottoriin korkeintaan valistuneiden arvausten ohjaamana, hyvinkin satunnaisesti. Aina välillä pyörittelin moottoria ja suuntailin valoja kokeillakseni, onko

muodostumassa jotain uutta tai kiinnostavaa, ja testatakseni tekeleen mekaanista kestävyyttä. Henkisesti apuna oli pyörivän liikkeen aikaansaama materiaalien näennäisen satunnainen käyttäytyminen: jälleen kerran generatiivisen taiteen perusteita tapailen, alkoi tuntua, että moottori ja materiaalit itsessään olivat enemmän vastuussa syntyvästä visuaalisesta annista. Minä vain arvailin, mihin ja miten sihtejä voisi kiinnittää, ja millä nopeuksilla moottoria pyöritellä. Lopulta tämä vaihe, jota ennakkoon epäilin kaikkein haastavimmaksi, toteutui melko lineaarisestikin, jos kohta vaati kuitenkin runsaasti aikaa – kyseenalaistamisen väistymisen myötä oli aika vain tunnustella teosta aistisuuden ja kokemuksellisuuden nimissä. Ja jossain vaiheessa piti tietenkin osata lopettaa variointi ja päätellä teos ohjelmointineen – siis *evaluoida*.

Koska tunnen tyhmien ideoiden metodiani jo jonkin verran, on minulla lupa myös varioida sen toteuttamistapaa taiteellisessa työskentelyssäni. Ehkä kyse on myös oman itsensä tuntemisesta, ja jälleen yllättämisestä, jallittamisesta; jos alan kokea itse olevani oman työni tilaaja, taidan tietää myös, kuinka olla vastaamatta odotuksiin, sopivissa määrin – minun keittiössäni asiakas ei aina ole oikeassa.



Kuva 15. *Mattermobile* käynnissä, viimeistelyvaihe.



Kuva 16. *Mattermobile* Light Station 2019 -valofestivaalin avajaisissa Porissa.

4. TYÖRYHMÄSSÄ

Tässä luvussa tarkastelen työskentelyäni kahdessa erilaisessa työryhmäpohjaisessa produktiossa. Pyrin osoittamaan suurennuslasilla erityisesti sellaisiin kohtiin, joissa katson lymyilevän jotain irrationaalisuuden piiriin lukeutuvaa, mutta toisaalta valotan hieman toimintani rationaalisempaan puoleen – oletuksenani on ollut, että nimenomaan työryhmätyöskentelyssä järjellisyys ponnahtaa helpommin pintaan, yksin työskennellessä ja omien, henkilökohtaisten teoskonseptien äärellä irrationaalisella aineksella pärjää pidemmälle. Seuraavassa kuitenkin esitän tapauksia, jotka myös haastavat tätä oletusta.

4.1. VIRTA ja ajatusten virta

Olen toiminut VIRTA-yhtyeen⁷ kanssa kiinteässä yhteistyössä valosuunnittelijana vuodesta 2016 lähtien. Olin toki tehnyt keikkaolosuhteissa joitain valollisia palveluksia heille jo aiemminkin, ja täten saanut osviittaa yhtyeen soitannon estetiikasta, mutta varsinaisesti yhteys sinetöityi kuitenkin *Hurmos*-albumin (2016) audiovisuaalista levynjulkaisukiertuetta valmistellessa. Kiertueen jälkeen VIRTA vei minut mukanaan ja jäin toimimaan vakituiseksi valosuunnittelijaksi, työskennellen yhtyeen erilaisten live- ja studioesitysten suistoissa ja notkelmissa aina, kun se vain on tuotannollisesti ja logistisesti freelancerille mahdollista.

VIRTA on hyvin visuaalista musiikkia. Yhtyeen kuulokuva tapaa olla muhkea, tekstuureiltaan rikas, ja runsaan tunnelmallinen. Pääosin instrumentaalinen ja kauttaaltaan sanaton ilmaisu antaa valtavasti tilaa mielikuvitukselle. Varsinkin minulla se mielikuviutus aktivoituu tässä yhteydessä ensisijaisesti visuaalisena ajatteluna, osin aistimisenakin. On sanomattakin selvää, että tällainen positio on valosuunnittelijalle suorastaan hämmästyttävän kiitollinen: silmien ja korvien edessä avautuu runsas pelikenttä, johon ammentaa kuin suoraan valosuunniteltavaksi tarkoitettua, intohimolla toteutettua musiikkia ja äänimaisemoinnista. Ja tämän ymmärtää myös VIRTA itse.

⁷ VIRTA on vuonna 2011 perustettu, tätä nykyä Helsingistä käsin operoiva trio, jonka muodostavat Antti Hevosmaa, Heikki Selamo ja Erik Fräki. Sen musiikkia luonnehditaan yleisesti post-jazziksi sen sisältäen elementtejä modernista pohjoismaisesta jazzista sekä post-rockista ja nykyisin yhä enemmän myös elektronisesta musiikista ja ambientista.

Kuten olen edellä varovaisesti johdatellut, minulla on synesteettisia⁸ taipumuksia etenkin kuulomaiseman ja visuaalisen mielikuvan risteysalueilla. Ne ovatkin varsin vapaassa käytössä taiteellisessa työskentelyssäni VIRT A-yhtyeen valosuunnittelijana. Aivan ehdottomasti keskeisintä VIRT A-valosuunnitteluni syntymisessä on eräänlainen elementtien käänös: otan kuuntelemalla ja aistimalla vastaan sen materiaalin, mitä VIRT A minulle tarjoaa, ja tulkit sen tai käänän sen visuaaliseksi, valon kielelle. Tällä kielellä tarkoitan sitä, että valo yksinkertaisesti näyttää siltä miltä VIRT A kulloinkin kuulostaa. Tätä tapahtuu paitsi varsinaisia livetilanteita edeltävissä vaiheissa, siis hahmottelu–suunnittelu–esiohjelmointi-istunnoissa, myös keikkapaikalla keskellä kiihkeintä improvisaatiota. Eräänlainen käänös on myös se, miten tämä mielikuvisani kehittynyt valollinen mahdollisuus aktualisoituu näyttämölle raajojeni ja valopöydän liukujen ja nappuloiden välityksellä. Avaan ajatuksiani tästä tarkemmin luvussa 5.1., mutta todettakoon jo tässä välissä, että parhaimpia ja välittömmimpiä hetkiä livetilanteissa ovat ne, jolloin molemmissa käsissä on tukku valopöydän liukuja vailla varsinaista tietoa mitä niistä tapahtuu, kuola valuu molemmista suupielistä, ja kuulomaiseman ja visuaalisen mielikuvan risteysalueella kaikki kulkee *juuri kuten pitää*. Tällaista tilaa kutsutaan nimellä *flow*⁹, ja yhtyeen nimi on VIRT A. Tästä voisi vetää johtopäätöksiä.

Työtavakseni VIRT A-yhtyeen parissa on valikoitunut tällainen suoran kääntämisen kaltainen metodi ennen kaikkea sen rehellisen olemuksen vuoksi. Ammentamalla suoraan omasta kuuntelu- ja aistimiskokemuksestani varmistun siitä, että syntyvä materiaali on minun itseni sisältä lähtöisin ja siten henkilökohtaista. Pidän suurella arvolla myös visuaalisten ideoiden intuitiivista luonnetta, ja usein pyrin tarkoituksella takertumaan juuri ensimmäisenä syntyneisiin mielikuviin niitä jälleen liikojen kyseenalaistamatta. Vaikka kulloinkin käytettävissä olevat keikkapaikkojen valosetit ynnä muut tilalliset ja tekniset varianssit tuovat ratkaisuihin tiettyä käytännönläheisyyden tarvetta, on prosessini kuitenkin vain pieniltä osin erityisen laskelmoitu tai looginen. Kenties suurinta rationaalista turvaa ja varmuutta työskentelyyni takaava elementti, mukana kuljettamamme oma pieni valosetti kohtalaisen ikonisine itse rakennettuine

⁸ Synestesia on ei-tahdonalainen ilmiö, tila tai taipumus, jossa eri aistikokemukset sekoittuvat.

⁹ *Flow* on psykologi Mihaly Csikszentmihalyin lanseeraama termi, jolla tarkoitetaan optimaalista kokemusta: täydellistä paneutumista, äärimmäisen keskittyneisyyden mahdollistamaa järjestyksen virtausta, jossa kaikki asettuu kohdalleen (Csikszentmihalyi 2005, 68–71, 88–89).

valaisimineen¹⁰, on sekin syntynyt muun muassa ADHD-jazzyhtyeen konserttia kuunnellessa Berliinissä – sattumalta, idean pysähtyessä kohdalle ja sitä kohti kurkottamalla.



Kuva 17. VIRT International Jazzfest Saalfeldenin päälavalla 2018. Kolme puolipallomaista custom-valaisinta osana näyttämökuvaa.

Jossain määrin kääntäminen kantaa harteillaan konnotaatiota siitä, että valo on elementtinä väistämättä lähtömateriaalia ajallisesti jäljessä. Hyvin suuren osan ajasta näin tosiaan on, mutta VIRT vahvasti improvisaatioon nojaavana yhtyeenä mahdollistaa myös poikkeukset: toisinaan olen keikkatilanteessa huomannut itse asiassa johdattelevani jotain vapaammin muodostuvaa musiikillista kompositiota – siis valolla. Valosuunnittelun dynamiikka voi olla hyvinkin havaittavissa myös esiintyvälle yhtyeelle. Tästä oiva esimerkki on *Hurmos*-kiertueen (2017) näyttämökuvassa ikään kuin läpivalaistavan esiripun kaltaisesti käytössä ollut harsokangasratkaisu, jonka myötä yhtye näki visuaalit ja heijastuvat varjot kutakuinkin samoin kuin istuvan katsomon yleisökin.

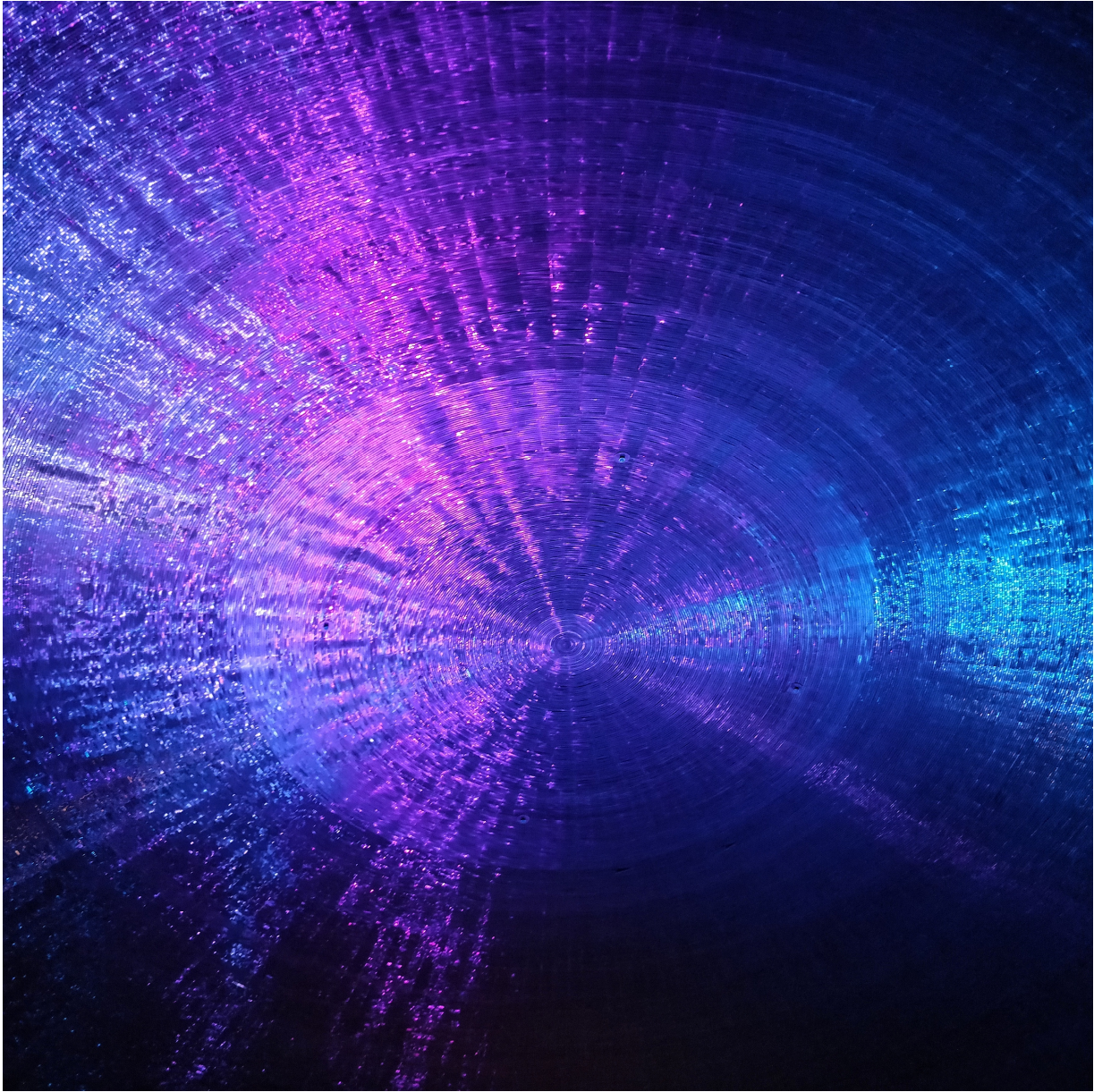
¹⁰ Olen aikanaan rakentanut VIRT-yhtyeelle nämä epäsuoraa valoa hohkaavat puolipallomaiset valaisimet IKEAn tarjoilukulhoista ja LED-heittimistä. Ne ovat vakiintuneet yhtyeen visuaalisuudessa jo tunnusomaisiksi.

VIRTA-yhtyeen parissa työskennellessäni olen havainnut myös sen, että valo yhdistyessään kuulokuvaan voi alkaa toimimaan myös eräänlaisena hiljaisena instrumenttina – valosuunnittelijana voi ikään kuin soittaa musiikkiin kerroksia, joita ei faktisesti ole kuultavissa, mutta kuitenkin *tunnettavissa*. Kerrokset voivat olla paitsi ambienssimaisia väräjäviä tuntumia, myös sävelkieltä tapailevia tai rytmisiä elementtejä.



Kuva 18. *Hurmos*-kiertueen avauskonsertti WHS Teatteri Unionissa 2017. Harso yhtyeen ja yleisön välissä. Visuaalit: Emma Luukkala

VIRTA on ollut minulle valosuunnittelijana ensimmäinen (ja toistaiseksi ainoa) vakinainen yhteistyökumppani musiikkikentän puolelta, mikä osaltaan on edesauttanut hyvin tiiviin suhteen muodostumisessa. Toisinaan on kuitenkin vaikea hahmottaa, onko VIRTA-yhtyeen parissa työskentelemisessä ilmenevän jonkinlaisen ainutlaatuisuuden tuntemuksen takana lopulta kuitenkin se, että äänimateriaalista vain sattuu pitämään niin kovasti. Aivan ensimmäisistä kohtaamisistamme lähtien minulle kävi selväksi, että estetiikan tajumme ja makumme ovat harmoniassa yhtyeen vision kanssa – siis suunnittelijana toimiminen on joskus jollain tavalla *liiankin vaivatonta*. Sellaista tunnetta voi kaikeksi onneksi kuitenkin höystää ripauksella perfektionismia, jolloin liian valmista ei pääse useinkaan syntymään. Mieleistä työskentely voi yhä olla, ja sitä se onkin.



Kuva 19. VIRTÄ-yhtyeen konsertti Temppeliaukion kirkossa 2017.
Valoimprovisaatio kuparikattoon heijastettuna.

4.2. *Kempin kisat*

Kempin kisat! Teatteritaiteen maisterin opinnäytteeni taiteellinen osuus oli game show'n ja näyttämöteoksen välillä leikittelevän ennennäkemättömän kilpailupeliesitystapahtuman – siis kisojen – valosuunnittelu. Paneudun tässä kappaleessa *Kempin kisojen* (2019) yleiseen muotoon vain lyhyesti ja täsmennän tarkasteluani enemmän valosuunnitteluun ja sen erityispiirteisiin tässä tuotannossa, painottaen sekä rationaalista että vähemmän rationaalista toimintaa työryhmässä ja työryhmänä sekä arvioiden niiden tuottamia tuloksia.



Kuva 20. Gladiaattori Sysmän Paha Karitsa sisääntulovaloissa.

Kisat tapahtuivat Teatterikorkeakoulun Teatterisalissa maaliskuussa 2019 viiden ”jakson”, tavallisemmin esityksen, muodossa, jonka jälkeen parhaan pistesaldon kartuttaneet kaksi kilpailijaaittelivät vielä kisat huipentavassa finaalissa. Kisoissa kamppailtiin viidessä toistaan jännittävämmässä lajissa, ja niiden lomassa koettiin asiaankuuluvan huikaisevia välinumeroita muun muassa Kuoleman Tempelin Vartijan kamppailulajiesityksen muodossa. Jokaiseen jaksoon haettiin avoimella haulla kaksi kilpailijaa, jotka ottivat mittaa sekä toisistaan että kisojen gladiaattorihahmoista. Tapahtumia seurasi lähes kauttaaltaan loppuunmyyty 70-paikkainen katsomo VIP-aitioineen sekä verkkolähetysten myötä kourallinen kotikatsojiaakin. *Kempin kisojen*

ydintyöryhmän muodostivat Antero Kemppi (konsepti ja äänisuunnittelu), Kalle Rasinkangas (peli- ja erikoissuunnittelu) ja Jere Suontausta (valosuunnittelu). Dramaturgina toimi Anni Rajamäki ja kisastudiossa – tai näyttämöllä – nähtiin vaihtuvien kilpailijoiden lisäksi kisojen isäntänä Juho Keränen, gladiaattoreina Karlo Haapiainen ja Sami Ahonen (kaikki edellämainitut teatterikorkeakoululaisia), vierailevina tähtinä Jaakko Hutchings sekä Gekko-maskotti Talvikki Eerola. Lisäksi kisojen parissa työskenteli koko topparoikka sekalaista täsmäapua tarjonneita ihmisiä.

Päädyin mukaan *Kemppin kisat* -tuotantoon melko myöhäisessä vaiheessa alkuperäisten opinnäytesuunnitelmieni kariuduttua traagisesti. Yllättävällä tavalla eteeni ilmaantunut produktio oli toisaalta kuin taivaan lahja, mutta myös aikatauluteknisesti haastava – olin jo ennättänyt järjestellä kalenterini uusiksi, ja lisäksi erinäisten vastoinkäymisten myötä minulla oli omia projekteja aikatauluistaan reilusti jäljessä. Spontaanisuus astui siis perin väkevästi parrasvaloihin kisojen työstämisessä heti alusta lähtien, mikä osaltaan asetti tietynlaisen rentouden työilmapiiriin ainakin oman kokemukseni mukaan.

Koska *Kemppin kisat* päättyi taiteelliseksi opinnäytteekseni tällä tavoin kovin yllättäen, ei minulla ollut valmiina erityistä tutkimuksellista asennetta tai tehtävää produktion suhteen ja lattiatyöskentelyn alkaessa massiivisessa tuotannossa sellaista oli kovin myöhäistä kehittää. Seuraavissa aliluvuissa esittämäni havainnot ovat siis melko puhtaasti jälkikäteen prosessin tarkastelun tulosta.

4.2.1. Valosuunnittelun rationaalinen osuus

Vaikka opinnäytteeni aihe ja fokus onkin yleisesti valosuunnittelijan työskentelyn ei-rationaalisten piirteiden tarkastelussa, on *Kemppin kisojen* kohdalla syytä avata myös aivan suoraa laskelmallisuutta ja loogista arviointia, jota valosuunnittelutyöhön sisältyi. Prosessissa melko varhain, heti työryhmään mukaan tultuani aloin jäljittämään valolle *Kemppin kisoissa* jonkinlaista missiota – mitä valolta odotetaan, mitä sen avulla on syytä saavuttaa. Tämä johtui luultavasti paitsi siitä, että työryhmään pyydetessä minun annettiin ymmärtää niin sanotusti ”isolle valosuunnittelulle” olevan tilausta, ja toisaalta taas siitä, että projektin poikkeuksellinen muoto, valtava Teatterisali ja sinänsä kiireinen aikataulu latasivat kisojen ylle tietynlaisia paineita. Siksi tuntui oleelliselta, *järkevältä*,

selvittää mahdollisimman aikaisessa vaiheessa, mihin tarpeeseen valosuunnittelu kisoissa vastaisi.

Lähdin itse liikkeelle tarkastelemalla erilaisten game show -ohjelmien valollisia tunnusmerkkejä, oikeastaan ja eritoten niiden kliseitä, kuten paineisten visailuohjelmien kelmeinä viipyileviä valokiiloja, speaktaakkelimaisten sankarikilpailuiden räiskyviä rätkytyksiä ja hupailujen hillittömiä häpäntimiä. Hyvin varhaisessa vaiheessa oli helppo aavistaa, että valosuunnittelulta olisi odotettavissa tehosteisuutta – tottahan kisoissa tapahtuvien jännittävien käännteiden tueksi ja alleviivaamiseksi oli saatava toimintaa myös valokaluston suunnalta. Yleinen runsaus, jopa jonkinlainen törkeys sekä massiivinen skaala tuntuivat tukevan ajatusta. Ydintyöryhmän muun jäsenistön voimin kisamaailman yleinen estetiikka oli kehittynyt jo pitkälle etenkin kisojen markkinointiin kehitetyssä Gekkopelissä, ja nostalgisine ja televisiosta tuttuine elementteineen siihen oli helppo sitoutua; *Kempin kisojen* prosessia leimasi poikkeuksellisen vahva yhteinen esteettinen orientaatio – kutsun sitä tässä leikkisästi nimellä kempassi – joka takasi kisojen tyyli-ilajin huomattavan koheesion eri osa-alueiden välillä.

Muutama mutka prosessissa ja muutokset työryhmässä ikään kuin tyhjensivät Teatterisalin sinne alun perin suunnitelluista tai toivotuista suuremmista lavastuselementeistä – tämä sysäsi vastuuta tilan luomisesta hyvin pitkälti valosuunnittelulle. Hahmottelin valokalustosta kompositioita heitintyyppi kerrallaan valosettiluonteisesti, erilaisia tilallisia muotoja tavoitellen. Pidin ensiarvoisen tärkeänä, että mahdollisimman suuri osa valopisteistä olisi yleisölle näkyvissä – siis melkein pä perinteisiä illusionistisia teatteriarvoja halventaen – jotta lähes koko mitaltaan käytössä oleva suuri Teatterisali ei jäisi niin tyhjän tuntuiseksi. Toisaalta tarkoitus oli saadakin kisoista sopivalla tapaa ontontuntuinen game show – tätä tavoiteltiin rakentamalla uskottavat ja näennäisen näyttävät puitteet massiivisia TV-kilpailuohjelmia mukaillen, pitäen kuitenkin alati kiinni niiden sisällä tapahtuvan toiminnan kömpelyydestä.

Tämän urakan suhteen Capture-visualisointiohjelmistosta ja Teatterisalin 3D-mallista oli valtava hyöty: sain hahmoteltua spekulatiivisia valotilanteita ja valosettiluonnoksia hyvissä ajoin ennakkoon ennen itse tilassa työskentelyä. Samoin keinoin suunnittelimme Rasinkankaan kanssa tilaan tulevien projisointipintojen kokoa, muotoa ja sijaintia.

Valosuunnittelija Lauri Sirén kirjoittaa teatteritaiteen maisterin opinnäytteensä kirjallisessa osiossa *Sisältä ulos vai ulkoa sisään? Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan työskentelytavoista sekä tapahtumien valosuunnittelusta* (2019) valosuunnittelijan ideoiden erilaisista synty tavoista hahmotellen kaksi kronologisesti eriävää mallia: otsikon mukaisesti sisältä ulos ja ulkoa sisään. Sirén esittää ensimmäisen kohdalla valotilanteiden ja valollisten ideoiden syntyvän ensin, ja valosetin rakentuvan niiden mukaan tai niitä palvelevaksi. Toinen vaihtoehto taas on lähestyä suunnittelua valosetti edellä, luoden visuaalista identiteettiä valokaluston sijoittelulla, käytettävillä välineillä ja niistä muodostuvilla lavastuksenomaisilla elementeillä. (Sirén 2019, 16–22.) Kuten yllä olen avannut, on *Kempin kisojen* valosuunnittelusta huomattava siivu ollut nimenomaisesti Sirénin ulkoa sisään -toimintamallia toteuttavaa työtä, ja oikeastaan valosetin suunnittelu ja konkreettinen rakentaminen ahmaisikin suuren osan ajastani – valonheittämiä Teatterisaliin tuli käyttöön noin 130 kappaletta, jonka lisäksi palettiini kuului myös nostimia, usva- ja savukoneita, sähkömagneetteja ynnä muuta näyttämömekaniikkaa. Myös salin sisääntulo välikäytävän kautta ja esitystilan ulkopuolelle rakennettu kolabaari tulivat valaistuksi. Jälkikäteen ajateltuna tämänkokoisessa produktiossa olisi ollut syytä olla tekninen assistentti tai ainakin enemmän rakennusapua – ajatus, jonka ydintyöryhmässä meistä jokainen kohtasi.

Kempassin neula osoitti kuitenkin terävästi kohti kisoja, ja itse valotilanteiden synty runsaalla valosetillä olikin lopulta kovin vaivatonta. Tässä toimin jollain tapaa omalla mukavuusalueellani, sillä viihdetuotantojen maailmasta lainatut valolliset keinot ja niiden ronski dynamiikka ovat minulle aiemmistakin projekteista tuttuja, ja vakaan teknisen osaamisen myötä mittavammankin kaluston käsitteleminen ja monimutkaisempienkin ajolistojen ohjelmointi oli varsin suoraviivaista puuhaa. Oikeastaan suurimman osan aikaa prosessista kisojen valosuunnittelussa oli tietynlaisen toteuttavan työskentelyn tuntu, juuri siksi, että yhteinen esteettinen päämäärä oli niin kirkkaasti selvillä. Vaikka koko työryhmän yhteisiä harjoituksia oli verrattain vähän ja niistäkin moni läpimienon kaltaisia, ennätti *Kempin kisojen* valosuunnittelusta rakentua sisällöllisesti melko runsas; materiaali tuntui kumuloituvan melko luonnollisesti ilman varsinaisia täyskäännöksiä prosessin aikana. Valolla oli kisoissa lopulta todella monta roolia: se oli lavastusta ja tilaa, valaisua, pelimekaniikkaa, tehosteita ja eräänlainen oliokin.



Kuva 21. Kilpailijoiden haastattelua, kisojen neutraali valotilanne.



Kuva 22. Kilpailija koppaamassa ananasta ostoskärryyn *Ananas Tarjous* -pelissä. Keltainen valokiila merkinä ananaksen putoamispaikasta ja -ajasta.



Kuva 23. Gekko-hahmon laulu *Konstantinopolin ritsa* -lajin alkajaisiksi



Kuva 24. *Kempin visat* -tietokilpailuosio.
Kemppi-hahmon silminä valopöydän pallohiirellä ohjatut Martin RUSH MH3 -heittimet.

4.2.2 Leikki ja kisojen taikapiiri

Olen edellä tarkastellut *Kempin kisojen* osalta valosuunnittelutyössäni ilmennyttä jokseenkin kylmäpäisen rationaalista toimintaa. Seuraavaksi on aika tutkia, mitä kaiken sen järkeilevän työskentelyn alla, yllä, vieressä, edessä, takana ja sisällä mahtoi tapahtua.

Kempin kisoista muodostui esitystapahtuman lisäksi ja osin jopa sen sijaan jonkinlainen ilmiö. Työryhmässämme jokaista suunnittelijaa kiinnosti myös maailman luominen, siispä päädyimme luomaan sellaisen fiktiivisen maailman, jonka sisällä itse kisat tapahtuisivat. Gekkopeli, teettämämme fanituotteet ja erinäiset hokemat alkoivat toimia yllättävän tehokkaiden brändityökalujen tavoin, ja pian saimmekin havaita kisojen nauttivan eräänlaisesta kulttimaineesta Teatterikorkeakoululla ja sen ulkopuolellakin. Anekdoottina mainittakoon esityskauden jälkeen keväällä 2019 Jyväskylässä kulttuuriravintola Ylä-Ruthin terassilla todistamani ”*Kempin kisat!*” -huudahdus, jota toistamaan yhtyi aimo lauma väkeä, jonka edustajat eivät olleet mitään itse esitystapahtumaan liittyvää koskaan todistaneet. *Kempin kisojen* ympärille oli syntynyt *taikapiiri*.

Taikapiiri on etenkin pelitutkimuksen ja -teorian parissa käytetty termi, jonka isänä pidetään historioitsija Johan Huizingaa (1872–1945). Käsitän itse taikapiirin leikin tai pelin ympärilleen luomana alueena, ehkä kehänä tai kuplana, joka on olemassa silloin, kun järkeilemätön usko ja tahto leikkiin tai peliin säilytetään. Huizingan tunnetuimpiin teoksiin lukeutuu *Leikkivä ihminen: yritys kulttuurin leikkiaineuksen määrittelemiseksi* (1984), alkuperäisteos *Homo Ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelements der Kultur* (1938), jonka avulla analysoin *Kempin kisojen* pohjavireenä vallinnutta leikkisyyden pauhua.

Jos etsitään leikin ja leikkisyyden lähtöpistettä *Kempin kisojen* kartalta, on helppo osoittaa suoraan kohti projektin muotoa. Esityksen sijaan peli- tai kilpailutapahtuman korostaminen kisoja tehdessä oli tietoinen nyrjäytys ja osaltaan myös eräänlainen haaste ympäröiviä olosuhteita kohtaan. Valo- ja äänisuunnittelun opiskelijat tulivat hiekkalaatikolle uusi leikki muassaan, leikki, joka ei perustunut tekstille, koreografialle, tilalle, valolle, äänelle tai oikeastaan muillekaan erityisen totutuille näyttämöllisille elementeille – vaan peleille, lajeille, kisoille, joissa mittelisivät työryhmän ulkopuoliset

hahmot. Huizingan mukaan leikillä on oma piirinsä, jossa tavallisen elämän lait ja tavat eivät päde. Leikissä sekä ollaan että tehdään *toista*. (Huizinga 1984, 22–23.) Koen tämän tunnuspiirteiseksi edellä mainitsemani *Kempin kisojen* taikapiirin suhteen; rakentamamme kisaolosuhteet ja oheismateriaalit loivat jonkinlaisen kulttuurin, johon sekä yleisö että kilpailijat upposivat ja uskoivat. Oikeastaan itse kisatapahtuman kokemuksessa oli vastaavuutta jonkinlaiseen utopistiseen risteilyyn tai lyhyeen lomamatkaan jonkin vieraan kulttuurin, *toisen*, äärelle. Kempassin opastamana löydetty maailma ja tyyli oli sillä tavoin vivahteikas, että lyhyen kaupunkiloman aikana siitä ehti nähdä ja kokea vain tunnetuimmat tärpit.

On suorastaan hämmentävää, miten voimakkaan sitoutuneita ainakin osa katsojista lopulta oli kisoihin. Finaalijaksossa yleisö oli jakautunut selvästi erilaisiin fanikatsomoihin, ja omaa suosikkikilpailijaa kannustettiin kiivaasti. Tätä on erittäin kiinnostavaa tarkastella sellaisesta näkökulmasta, jossa *mitään oikeita kisoja ei edes ollut*, vaan leikkiähän se oli kaikki tyynni. Ontto ja kömpelö game show. Vaan toisaalta toteaahan Huizingakin (1984, 18): ”On jo huomautettu, miten tietoisuus siitä, että tämä on vain leikkiä, ei suinkaan estä leikkimästä mitä suurimmalla vakavuudella, jopa antaumuksella, joka muuttuu innoitukseksi ja joksikin ajaksi saa tuon alemmuuden kokonaan unohduksiin.”

Kenties juuri *Kempin kisojen* leikkisyyden rehellisyys teki taikapiiristä niin tehovoimaisen ja sillä tavalla leikistä Huizingaa (1984) mukaillen mitä vakavinta puuhaa. Ainakin luottamuksellinen työympäristö mahdollisti leikkisyyden prosessin eri vaiheissa. Merkittävä määrä leikkiä *Kempin kisoissa* tapahtuikin puhtaasti kulisissa: kehitimme ja kiteytimme suuren osan kisoissa mitellyistä lajeista vasta Teatterisaliin päästyämme. Meillä saattoi olla jonkinlaisella sanattomalla sopimuksella syntyneitä hetkiä, jossa kirjaimellisesti pallottelimme tilassa. Tiettyjä pohja-ajatuksia erilaisista lajeista ja niiden dynamiikoista oli olemassa, mutta parhaiten kehitystyö sujui pelitestien muodossa eli leikkimällä. Tällainen etsiskely oli parhaimmillaan melko fyysistä ja ideoita avattiin sääntökirjan etukäteen laatimisen sijaan pitkälti tilassa toimien ja kokeillen, eräänlaisella yhteisellä *devising*-leikillä. Työtavan kruununjalokivenä finaaliin luotiin yllätyksenä jännittävä ekstralaji *Tuhon torni* kokonaisvaltaisine näyttämöratkaisuineen käytännössä muutamassa tunnissa ennen viimeisiä kisoja. Kuten

tämäkin osoittaa, kaiken kaikkiaan kisojen parissa työskentelyssä erityisen leimallista ja hedelmällistä tuntui olevan ydintyöryhmässä vallinnut jonkinlainen kollektiivinen intuitio.

Leikin ja pelin mekaniikkaan kuuluvat usein kiinteästi jonkinlaiset säännöt, jokin kamppailtava tavoite tai mitattava menestys – siis jokin jossain määrin rationaalisesti hahmotettava pyrkimys tai skenaario. Koska emme halunneet *Kempin kisoista* puhtaasti urheiluhenkistä kilpailutapahtumaa, lähdimme rakentamaan peleistä järjettömämpiä erilaisin keinoin. Lähes joka lajin kohdalla järjestimme skenografiasta, peliä ympäröivistä olosuhteista tai pelivälineistä motorisesti vaikeasti hallittavia, absurdeja tai omituisia, joka takasi kisaamisen pysyvän leikkisänä ja osin satunnaisuonteisena. Etenkin salaisten, mutta vedenpitävien pisteenlaskualgoritmien myötä mittelöistä saatiin paikoin hyvinkin irrationaalisia – esimerkiksi *Konstantinopolin ritsa* -lajissa, jossa primäärikohteena oli laulava Gekko-hahmo, saattoi huomattavia bonuspisteitä saada ritsan ammuksen sinkoamisesta projisointipintaan tai valonheittimeen. Tyylipisteitä jaeltiin muutenkin vuolaasti, mutta ennalta määritettyjen määreiden mukaan. Virtuaalisina kolatölkkeinä ja ananaksina eräänlaisiin siiloihin kasautuvien pisteiden merkitys paljastettiin kilpailijoille ja yleisölle vasta kisojen lopuksi, kun kertynyt potti mitattiin kasan *korkeuden* perusteella saatujen pisteiden *määrän* sijaan.

Mattoa alta vedettiin kautta kisojen myös valosuunnittelun puolella. Erityisesti valon rooliksi pedattu tehosteisuus tarjosi herkullisia hetkiä yleisön vedättämiseen; näyttämölle saapuvat hahmot ja esiteltävät lajit löylyteltiin sisään toinen toistaan törkeämmin efektein aina kisojen alkuhetkistä lähtien. Tämä oli tarkoituksellinen valinta esimerkiksi pelivälineiden ja lajien näennäisen kömpelyyden, säälistävyuden tai totaalisen suureellisuuden puutteen korostamiseksi. Valosuunnittelulla osaltaan ylläpidettiin taikapiirin mysteeria, ja naiivia uskoa siihen, samalla kun sisällön ontous kasvoi kasvamistaan. Kisojen loppupuolen *Kempin visat* -tietokilpailuosio manattiin sisään ihmeellisellä audiovisuaalisella toteemilla ja Teatterisalin rajoja repivällä valomyrskyllä, mutta kun valonsädesilmäinen Kemppi lopulta ilmestyi esittämään kiperiä pähkinöitä, olikin kyseessä perin juurin lakoninen hahmo. Kisojen voittajalle laskettiin – hyvin hitaasti, kisaisännän hartaan laulelman säestämänä – ketjunostimilla kaksi kultaisessa valossa kylpevää palkintosalkkua, joista piti tehdä kohtalokas valinta. Kummassakaan

salkussa ei kuitenkaan välttämättä ollut kovin mahtipontisia palkintoja, vaikka valo- ja ääniefektit niin salkun avautuessa antoivatkin ymmärtää. Konfettisateesta saimme säädettyä juuri niin hellyttävän lattean, kuin oli tarkoituskin.

Lauri Sirénin mukaan ulkoa sisään – eli valosetti edellä tapahtuvassa valosuunnittelussa valosetti käyttäytyy eräänlaisena visuaalisena soittimena, improvisaatiopintana, jolla valoja on mahdollista soittaa yhdessä muun konsertti- tai näyttämötapahtuman kanssa. (Sirén 2019, 23–24). *Kempin kisoissa* valosetti näyttäytyi minulle välineenä, jonka avuin saattoi *laskea leikkiä*. Opiskelijatoverini, valosuunnittelija Mia Jalerva (2019) on esittänyt minulle ajatuksia työskentelyssäni näkyvästä valon huumorista. Uskoakseni kisojen osalta koomiset elementit valosuunnittelussa pääsivät pulppuamaan etenkin tehosteiden pöyhkeyden ja kisatapahtumien ajoitusten yhteispelissä. Myös edellä kuvailtu odotusten pettäminen (tai sääntöjen rikkominen) oli tärkeänä osana komiikkaa. Esimerkiksi valopöydän ääreltä suurelta osin ohjattu *Ananas Tarjous* -peli ostoskärryineen laitettiin käyntiin minun ajamallani formulakisahenkisellä punainen–punainen–punainen–vihreä-liikennevalosekvenssillä asiaankuuluvien äänitehostein. Tällaisen ylenpalttisen selkeän alkusignaalin jälkeen, kun ei laittanutkaan aina heti pian ananasta putoamaan, jo vain oli hykerryttävän hölmistynyt tunnelma niin katsomossa kuin näyttämölläkin.



Kuva 25. Gekko-hahmon halaus lohdutuspalkintona karvaan tappion kokeneelle kilpailijalle.



Kuva 26. Kisat kisattu. Auringonlaskuun poistuva poppoo ja avaamatta jäänyt toinen palkintosalkku.

5. LÖYDÖKSIÄ

Tässä luvussa, joka on opinnäytteeni kirjallisen osuuden varsinaisista pääluvuista viimeinen laatuaan, kokoon kirjoitusprosessin aikana löytämiäni ajatuksia – muista pääluvuista kimmonneita puheenvuoroja, yhteenvetoja ja jatkojohdoksia. En varsinaisesti haikaile tehokkaiden ja tyhjentävien johtopäätöksien perään, sillä kirjallisen työni tarkoitus ei yhäkään ole ollut perimmäisesti ratkaista kysymyksiä, vaan pikemminkin antaa niille tilaa. Seuraavat aliluvut ovat työni aihepiirin laitamilta ja vähän keskeltäkin löytyneitä havaintoja ja ajatelmia, näkökulmia ja pamfletteja. Valokkeja karpalosuolla.

5.1. Valosuunnittelijan teknisistä instrumenteista ilmaisuvälineinä

Tämän pohdiskelman pohjana toimii vuosien kokemukseni valosuunnittelusta ja -operoinnista live- ja improvisaatioympäristöissä, kulminoituen edesottamuksiini VIRTAYhtyeen parissa valopöydän takana. Tekstini tässä alaluvussa on subjektiivista ja osin melko karvasta, sillä tavoittelen tässä eräitä valosuunnitteluun liittyviä kokemiani kipupisteitä ja turhaumia. Yritykseni on herättää keskustelua ja ajatuksia niiden suhteen, ja siksi kirjoitan myös kärkevästi, jopa palopuheen lailla. Lisäksi on huomioitava, että kirjoitan positiosta, jossa valosuunnittelija, operaattori ja osin teknikkokin on yksi ja sama – vaikka jokin ideaali voisikin olla eräänlainen valosuunnittelijan hovi assistentteineen, operaattoreineen ja muine palvelusväen edustajineen.

Kuten kappaleessa 4.1. olen esittänyt, livevalosuunnittelun parissa voidaan ajatella valon muuntautuvan osaksi esityksen instrumentaatiota. Näin ollen on yhtä lailla mahdollista ajatella valosuunnittelijan teknisiä instrumentteja – kuten valopöytää – työkalujen sijaan instrumentteina *ilmaisullisessa* mielessä. Valopöytä on mielestäni ennen kaikkea itseilmaisun väline. Siksi minua onkin jaksanut askarruttaa, miksi se väline, jolla kalliista ja ihmeellisestä valosetistä lopulta taiotaan fotoneja ilmoille, on monin tavoin niin pöljän jähmeä pötikkä. Täsmennettäköön tässä vaiheessa, että puhuessani valopöydästä niputan surutta nykyisten merkittävien valmistajien tuotteita yhteen, sillä nähdäkseni moderneissa tuotteissa ei lopulta ole itseilmaisun kannalta kovin oleellisia eroja – alalla tuntuisi olevan paatunut paradigma, oikea insinööritaidon kuoro, ja uusimmatkin huipputuotteet vaikuttaisivat laulavan samasta nuotista.

Valosuunnittelu alana ja taiteenlajina ei ole onnistunut pakenemaan ympärillämme vallitsevaa alati kiihtyvää teknologista kehitystä. Oikeastaan se ei ole onnistunut suhtautumaan siihen oikein millään tavalla, paitsi ehkä lapsenomaisella innostuksella. Käyttämämme välineet, etenkin erilaiset valonheittimet tuntuvat välillä uudistuvan sellaista tahtia, että niiden parhaita käyttötapoja ei ehditä edes haarukoimaan ennen kuin keittiöstä tuodaan jo uutta ruokalajia pöytään. Nähdäkseni tällainen kehityksen kilpajuoksu on johtanut instrumenttimme, modernin valopöydän, evoluutiossa ajatteluun, jossa meidän täytyy olla *tehokkaita*. Täytyy hotkia. Meidän täytyy hallita mittavia ja ylenpalttisen monimutkaisia valojärjestelmiä. Meidän täytyy hallita niin sanottuja älykkäitä valaisimia, siis sellaisia, joissa on esimerkiksi värimiksausmahdollisuuksia, liikkuva sanko tai useampikin ja ehkä liuta optiikkaakin. Ja ennen kaikkea, meidän täytyy pystyä valmistelemaan kaikki kellontarkasti ja kellontarkaksi etukäteen – kaikkein mieluiten aikakoodiin.¹¹

Edellä mainitsemani ominaisuudet ja ajatustavat ovat tietenkin täysin olennaisia teknologiselta skaalaltaan valtaviin suurproduktioiden kanssa, ja joissain tapauksissa pienemmissäkin projekteissa. Toisaalta ajattelen tuotekehityksen myös tukahduttaneen itseilmaisua ja herkkyyttä valosuunnittelussa. Jos jokapäiväinen instrumenttimme on optimaalisimmillaan tehokkuusajattelussa, miten uutta valoilmaisuutta voi syntyä? Seuraavaksi esitän ajatuksia nykyisenlaisen valopöydän ongelmakohdista.

Moderneissa valopöydissä on yleensä erikseen valojen ajamiseen tarkoitettu osio, monesti playbacks-nimisenä. Se koostuu useista playbaceista. Playback noin keskimäärin tarkoittaa liukusäädintä, jonka ala- ja yläpuolella on nappula tai useampi, joissain tapauksissa myös potentiometri eli potikka tai inkrementtianturi eli encoder. Nämä ovat ne ohjaimet ja säätimet, joilla valollinen ajatus pitäisi saattaa näkyville. No, tämähän on helppoa, sen kuin vain painaa nappia, jonka taakse valosisältöä on ohjelmoitu. Tässä pääsemme ensimmäiseen ongelmaan: joitain eksperimentaalisia tapauksia lukuun ottamatta valopöytien painikkeet eivät ole painallusherkkiä. Nappula toimii siis päälle-pois periaatteella, minkäänlaista dynamiikkaa ei ole. Tämä on

¹¹ Aikakoodi (timecode) on moderneissa valonohjauksjärjestelmissä oleva ominaisuus, jolla valo-ohjelmointia saadaan tarkasti järjestettyä esimerkiksi musiikkiraidan kanssa synkroniin.

mielestäni äärimmäisen ongelmallista, suorastaan pöyristyttävää ja ennen kaikkea surullista, etenkin niin sanottujen flash-nappien kohdalla. Nimensä mukaisesti flash-nappi tyypillisesti väläyttää määrätyn playbackin täydelle teholle tai intensiteetille. Jotta nappulan toimintoon saa dynamiikkaa, täytyy sille yleensä erikseen asettaa eräänlainen master-säädin, kuin rajoitin, jollekin liu'ulle. Saadakseen nappulan painalluksesta eri kirkkauksisia välähdyksiä aikaan täytyy siis samalla kontrolloida jotain muuta säädintä, mikä tarkoittaa usein myös tarvetta toiselle kädelle. Voisiko nappulassa olla painallusherkkyyys, joka vaikuttaisi sen taakse ohjelmoidun valotilanteen ilmenemiseen? Siis kuten pianossa, tai oikeastaan lähes missä tahansa instrumentissa – dynaaminen mahdollisuus. Minusta on suorastaan käsittämätöntä, että tämä tie on päätetty jättää kulkematta nykyisten valopöytien kohdalla, kun esimerkiksi edelleen laajalti käytössä olevassa MIDI-standardissa¹² ja sitä hyödyntävissä applikaatioissa vastaavia ominaisuuksia on ollut jo vuodesta 1982.

Nappuloiden, liukujen ja muiden säätimien lisäksi moderneista valopöydistä löytyy yleensä kosketusnäyttö tai useampi, enimmillään jopa kahdeksankin näytön verran. Ymmärtääkseni kosketusnäyttöjä alkoi ilmaantua valopöytiin hyvissä ajoin ennen varsinaista kuluttajaelektroniikkaa, ja varsin hyvästä syystä – ainakin itselleni heitinvalintojen tekeminen ja ajolistojen järjestely on aina ollut luontaisinta näytöllä, näytön avulla visuaalisesti, esimerkiksi numeronäppäimistön tai komentorivin sijaan. Ongelma numero kaksi onkin tässä; valopöydissä ei ole hyödynnetty kosketusnäyttöjä oikeastaan mihinkään muuhun kuin valintojen tekemiseen loppumattomissa valikkojen valtamerissä. Melkein minkä tahansa muun kosketusnäytöllisen laitteen kohdalla tänä päivänä käytetään erilaisia eleitä ohjelmiston ohjaamiseen – miksei valopöydissä? Ja ennen kaikkea, miksei valosuunnittelijalla ole mahdollisuus valjastaa erilaisia pyyhkäisyeleitä, nipistyksiä, monipistekosketuksia tai kosketusnäyttöön piirtämistä osaksi valo-ohjaustaan ja itseilmaisuaan? Mitä jos esimerkiksi LED-matriisiin voisi luoda lennosta juoksutuksia pyyhkäisemällä matriisin virtuaalista vastinetta kosketusnäytöllä tai piirtämällä siihen? Mitä jos valotilanteesta toiseen voisikin liukua valosuunnittelijan itse lennosta piirtämän käyrän mukaan?

¹² MIDI eli Musical Instrument Digital Interface, digitaalisille musiikkilaitteille suunniteltu tiedonsiirtojärjestelmä.

Luovana tekijänä valosuunnittelija tietenkin keksii keinot itseilmaisulle ja dynaamisen tason löytämiselle jähmeämmässäkin kontrollipinnassa. Monella saattaakin olla jokin oma erikoinen tapansa vaikkapa vatkata valopöydän liukuja juuri tietyllä tavalla, ja vielä useammalla on kikkoja ja temppuja pöytien ohjelmointiin – mutta eivätkö nämä kaikki ole ylimääräisiä mutkia, ylimääräisiä käänösprosesseja, jos tarkoituksena olisi olla aistit avoinna ja intuitio herkimmillään, ehkä improvisoida yhdessä jonkin toisen hetkessä syntyvän materiaalin kanssa? On sääli, että esimerkiksi VIRTATA-yhtyeen parissa lisää valo-ohjauksen dynaamisia mahdollisuuksia rakentaakseni olen joutunut hankkimaan ja kokeilemaan useita eri MIDI-ohjaimia ja ohjelmoimaan kolmannen osapuolen ohjelmistoja vain sen eteen, että olen saanut valopöytäni nappulan, jota kovempaa painaessa valo sykähtää kirkkaampana. Seuraava virstanpylväs lienee valon vibrato, sitten tremolo – ja niin edelleen.

5.2. Järjestä, kronologiasta ja tarkoituksesta

Siirryn nyt käsittelemään löydöksien koriin poimimistani teemoista seuraavaa. Olen kirjoittaessani huomannut, että minulla on lähtökohtaisesti irrationaalisuutta käsitellessäni ollut taipumus ajatella järjen tulevan eri teosprosesseissa mukaan aina ajallisesti viimeisissä vaiheissa tai jopa jälkikäteen. Oletus on perustunut etenkin tyhmien ideoiden metodiini, jossa järkeilevä itse pyritään kohtaamaan vasta evaluaatiovaiheessa, joka tosiaan siis ihanteellisesti sijoittuu metodin kuvaamassa kronologiassa viimeiseksi. Taiteellisen oppinäytteeni *Kemppin kisojen* kohdalla vaikuttaisi kuitenkin käyneen toisin.

Kuten luvussa 4.2.1. olen todennut, oli lähtökohtani ja tulokulmani produktioon hyvinkin rationaalinen: etsin valolle heti missiota, tehtävää, tarkoitusta – kuka tilaa valosuunnittelulta ja mitä. Nähdäkseni tämä johtui siitä, että kisojen konseptityötä oli tehty jo paljolti ennen liittymistäni työryhmään – näin ollen oli luonnollista kartoittaa valosuunnittelijan pesäpaikan ympärille hieman reviiriä ja pelisääntöjä, miten tässä tuotannossa tulisi ammatillisesti operoida, miten kantaa oma korsi Kemppi-kekoa parhaiten palvelemaan paikkaan. Luullakseni tällainen järkevyystyö nimenomaan tonttini rajojen hahmottamiseksi loi minulle turvallisuuden tuntua, joka osaltaan edesauttoi ja mahdollisti prosessissa myöhemmin kehkeytyvää leikkisyyttä ja järjettömyyden syleilyä. Voisinkin siis todeta, että ei ole syytä olettaa kronologisesti ensisijaisen irrationaalisuuden takaavan taiteellisessa työskentelyssäni aina parasta maaperää ei-

järkeilylle lopputuloksille – vaikuttaisi olevan myös mahdollista järkevällä ja jäntevällä työllä raivata umpimetsään se aukio, jolla järjetön valo pääsee loistamaan.

Koen järjen ja kronologian liittyvän olennaisesti taiteessa myös *tarkoitukseen*. Tarkoitus taas osaltaan vaikuttaisi juonivan jonkinlaista vispilänkauppaa *järjestyksen* kanssa. Järjestys Suomen kielen sanana ei aivan onnistu piilottamaan kantaansa, joka lienee *järki*. Järjestäminen siis kielen tasolla viitanee järkeilevään prosessiin, jossa asioita sijoitellaan johonkin järkeä käyttäen, *evaluoiden*. Moni valosuunnittelija katsoo asemansa työryhmässä jonkinlaiseksi visuaaliseksi dramaturgiksi. Myös minä olen toiminut produktioissa vastaavassa roolissa, toisinaan jopa apulaisohjaajaksi nimettynä. Ajattelen oman tekemiseni tällöin olevan eräänlaista järjestämistä – näen, miten asioiden kuuluu olla tai miten niiden olisi hyvä olla teoksessa. Etenkin abstraktimpien tai merkitykseltään avoimien elementtien kohdalla on usein tarpeen jäsentää niiden tarkoitusta. Järjestäminen on mielestäni juuri sitä, vaikka teatteritaloissa järjestäjän nimike onkin varattu tyystin toisenlaiseen rooliin.

Huomaan nyt painivani pienoisen paradoksin kanssa. Saadakseni saappaani irti kielellisestä mutakuopasta otan käyttöön uuden sanan, joka vastaa käsitystäni tästä valosuunnittelijan järjestämistyöstä: *tarkoitustus*. Oman termin lanseeraaminen tuntuu perustellulta, sillä sen valjastaminen viestintään vapauttaa minut aiemman kielellisen kaanonin asettamista järkipitoisista merkityksistä, ja kengät kiiltäen kelpaa kirmailla kylänraitilla. Tarkoitustus on siis taiteellisessa työskentelyssä puuhaa, jossa asetetaan elementtejä joidenkin raamien sisään niin, että seurataan tarkoitusta, mutta ei järkeä.

Luvussa 2.4. mainitsemassani *CUM BOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset* -esityksessä olen valosuunnittelijana ja apulaisohjaajana tehnyt tarkoitustustyötä sillä tavalla, että päädyin pitämään muulle työryhmälle fläppitauluesityksen kaavailemistani esityksen fiktiivisten tasojen luonteista ja niiden suhteista toisiinsa – kenellekään kun ei tuntunut olevan selvää edes tunteen tasolla, mitä mikäkin esityksessä merkitsee, miten asiat johtavat toisiinsa. Tämä työ tuntui takaavan sen, että asioilla oli tarkoitus, mutta ei välttämättä järkeä. Järkeä vasten peilaten tuo luentoni olisikin todennäköisesti ollut aivan hölynpölyä. Oikeastaan tässä pääsemmekin olennaiseen kiteytykseen: tarkoitustus tuottaa vastauksia pikemminkin kysymykseen *miten* kuin *miksi*. Varhaisen vaiheen miksi-kysymyksen olen

usein olennaisesti kokenut luovuuden kuihduttajana, *inspiratus interruptuksen* aiheuttavana ennenaikaisena evaluaationa. Sen välttämiseksi tarvitaan välineitä ja metodeja. Tarkoitustus taitaa olla sepäntyötä, jossa sellaisia tehdään – oiotaan orientaatioita, kyhätään kempasseja.

5.3. Epävarmuuden alhosta ja kokemuksen tietämisen mahdottomuudesta

On kolmannen löydöksen tarkastelun vuoro. Olen luvussa 3.3.2. maininnut minua vaivanneen epävarmuuden alhon. Se on hermostuneisuuden ja pelon valtaama tila, johon ajautuu, kun kuvittelee voivansa tietää liikoja. Iso osa omista työskentelytavoistani irrationaalisuuden piiristä ammentavina pyrkii välttämään tuota alhoa, kiertämään sen tai loikkaamaan sen yli. Siihen on kuitenkin edelleen varsin helppo langeta, etenkin kun luulee kokemuksen tietämisen olevan mahdollista.

Kokemuksen tietämisen mahdottomuus on ajatelmani siitä, ettei taideteoksen äärelle mahdollisesti tulevan toisen kokijan mielenmaiseman liikeyksityyksiä voi ikinä täysin tavoittaa. En ole ennustaja tai selvänäkijä, siis minun on mahdotonta tietää, onko jokin kiinnostavaa samalla tavoin muille kuin itselleni. Tämä ilmiö on olennaisesti yhteydessä epävarmuuden alhoon. Kun työskentelee tyhmien ideoiden kanssa järjettömyyttä syleillen, voi päätyä hyvin turvattomaan tunteeseen. Idean ympärillä ei välttämättä ole muita todistajia kuin oma inspiroitunut mieli ja keho – tällainen yksinäisehkö asetelma voi johtaa valtavaan epäilykseen. Minulle inspiraatio ei myöskään ole sellainen klassinen Arkhimedeen ”*Heureka!*” joka löytöhetkellä välttämättä ratkaisisi ilmiselvästi jo lopputuloksen, vaan jotain hauraampaa, jonka äärelle täytyy paneutua, jotain tuntematonta, jota tutkailla. Mutta mistä voisi tietää, onko idea sittenkään paneutumisen väärä? Viehättykö sitä kuitenkin itse jostain aivan turhasta, ja työstää siitä sitten kuukausitolkulla vain ehtaa humpuukia?

Ennalta järkeilyllä olisi mahdollista objektivoida käsillä olevan taideteoksen tai konseptin piirteitä ja merkityksiä, tuoda niitä jotenkin arvosteltavaksi ja mitattavaksi. Sellainen voisi toisinaan tehdä hyvää järjettömyyden jäytämisen itsevarmuuden kannalta. Mutta irrationaalisuuden piirissä arvotukselle ei ole juuri sijaa, etenkin teoksen alkuvaiheilla. Usein tuntuu, että on valittava joko tai.

Luulen, että epävarmuuden alhon ylittävä silta rakennetaan kuitenkin lopulta nimenomaan viehätystä, ja ennen kaikkea kiinnostuksesta. Jos taiteen tekeminen on esimerkiksi oman ilmaisuni mukaan toismaailmallisen tavoittelua, miten se voisi olla olematta ensisijaisesti kiinnostumista? Kiinnostus on uteliaan mielen suuntaamista, tai ainakin sille vapauden antamista viehätystä vastaan tulijasta. Jälleen kerran voitaisiin puhua myös etsimisestä, mutta nähdäkseni kiinnostus pelaa yhtä lailla jo käsillä olevilla nappuloilla. Taiteilija ja ylipäänsä luovuudesta autuas ihminen on uskoakseni altis kiinnostumaan monenlaisista asioista keskimääräistä enemmän, ja taidetta on kenties tehtävä jo ylitsevuotavan kiinnostuksen muodostamasta tarpeesta. Resonanssi muiden kokijoiden suhteen tulee, jos on tullakseen. Taiteilijan rooli, siinä missä tutkijankin, on olla esikiinnostuja. Suolta yllättäen löytynyt käpy voi olla maailman kiehtovin asia, jos se vain nähdään niin.

5.4. Valosta ja kielestä

Neljäs ja viimeinen tähän kirjaamani löydös. Tarkkasilmäinen lukija on saattanut huomata, että esitellessäni ajatuksiani käytän kernaasti kielikuvia ja erilaisia vertauksia. Osin tämän työn puitteissa kyse on akateemista muistuttavan tekstin reunaehdoilla pelaamisesta, sen värikkäänä pitämisestä, mutta on minulla tälle muukin motiivi. Olen huolissani kielestä, jota käytämme keskustellessamme valosta. Tämä työ nyt sattuu olemaan valosuunnittelun maisteriohjelman kirjallinen opinnäyte, ja aihe siten luonnollisesti on tekemisissä valon kanssa – ja sellaisenaan osa valosta keskustelemisen kaanonista. Sen tähden olen pyrkinyt ja pyrin yhä eläväiseen kieleen.

Valo on mielestäni sängen abstrakti elementti. Sen olemus on kokemuksellinen. Tämän vuoksi minua tapaa surettaa, jos käyttämämme ilmaisut valosta keskustellessamme palautuvat ainoastaan valon ympärillä pauhaavaan teknologiaan ja kovien tieteiden suureisiin. On sinänsä varsin ymmärrettävää, että analysoidessa valoa syntyy halu tarkastella sitä kuin laboratoriossa. Onhan tyypillinen reaktio valotaiteenkin äärellä usein halu selvittää, miten mikäkin teos on tehty, ihmismieli kun tuppaa olemaan järkeilevä. Voimme purkaa valon ominaisuuksia käytettävissä olevilla mittareilla ja metodeilla melko pitkällekin, vaikka toisaalta valon perimmäinen fyysikaalinen luonne lienee yhä

mysterin peitossa. Minä olen kuitenkin enemmänkin kiinnostunut siitä, miltä valo tuntuu, miten sen kokee.

Sanon valon olevan abstrakti elementti. Teen niin siitä syystä, että koen valossa olevan jotain tavoittamatonta. Vaikka kehomme keino havaita valoa palautuu lähtökohtaisesti näköaistiin, olen kielen tasolla kokenut visuaalista kuvaavien adjektiivien olevan riittämättömiä tai köyhiä valon herättämien tuntemusten ja kokemusperäisten elämysten ilmaisemiseen. Juurtuneita, synesteettisellekin tasolle yltäviä klassisia termejä ovat tietenkin *kylmä* ja *lämmän* valo. Nämä palautuvat toki juuri siihen kovaan tieteeseen, mutta ovat kuitenkin hyvä alku: kylmyys ja lämpimyyden eivät ensisijaisesti operoi näköaistin alueella. Toivoisin kuitenkin, että voisimme ottaa runollisen edistysaskeleen pidemmälle aistien risteyksessä ja puhua yhtä lailla vaikkapa happamasta tai liukkaasta valosta. Enkä nyt tarkoita sitä, että valo on hapanta, kun laitetaan värikalvoksi sitruunankeltainen tai liukasta, kun heilautetaan sankahetit vikkellä. Valossa, sekä keino- että luonnonvalossa, on kuitenkin niin paljon ominaisuuksia, symboliikkaa ja primitiivistäkin kokemuksellisuutta, että minusta on mieletonnä puhua siitä vain hajautetusti eri osa-alueiden kirjaamisena. Valo on aina myös tapahtuma, ja siten siinä on kyse kokonaisuuksista. Ja joidenkin huhujen mukaan kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa.

Olen kerran eräässä olutmaistelussa saanut osakseni perin hölmistyneitä katseita, kun kuvasin maistettavana olevan kurpitsaoluen makua hyvin violetiksi. Yritin vielä tehdä kantaani selvemmäksi täsmentämällä, että kyse oli sellaisesta violetista, mitä on ametistissa. Vastakaikua ei tullut, tai ainakin olisi pitänyt etsiä laadukkaalla mittamikrofonilla sellaista havaitakseen. Olisi pitänyt ymmärtää käyttää alan ammattitermejä. Minusta tuntuu, että olen valon kanssa toisinaan hieman samankaltaisessa tilanteessa: kuten olutmaailmassakin, myös valon parissa ymmärrän terminologiaa hyvin ja teknologiasuhteenikin on vahvanpuoleinen, mutta tämänkaltaisiin pilareihin nojaavalla kielellä puhuminen tuntuu aika ajoittain hirvittävän tymeältä, jotenkin elementtejä väkivaltaisesti tavallistuttavalta tavalta. Se on kahlitsevaa.

Haluaisin saattaa keskustelun valosta vapaammaksi tieteestä, teknologiasta ja työvälineiden määrittämisestä slangista – meidän olisi luotava uusia synesteettisiä kytkentöjä ja kuvailtava valoa kuin mitä tahansa muutakin elämyksellistä.

Ymmärtääkseni ihminenkin on monen muun eliölajin tavoin valolle lopulta huomattavan sensitiivinen otus. Voisimme ilmentää ja ilmaista tätä herkkyyttä laajemminkin kielessämme – hieman kliseisesti voi ajatella juuri käyttämämme kielen ohjaavan ajatteluamme ja maalaavan maailmankuviamme.

6. LOPPUSANAT

Olen opinnäytteeni kirjallisessa osiossa pyrkinyt eri keinoin avaamaan ajatuksiani ja havaintojani irrationaalisuudesta taiteellisessa työskentelemisessäni. En ole ennen enkä jälkeen kirjoitustyöni ollut varsinainen asiantuntija, pikemminkin asiaintunnustelija – olen ajautunut aiheen äärelle kiinnostuksesta ja tarpeesta. Tekstini on sen mukaista: olen tässä amatöörinuorallakävelijän lailla tasapainotellut tutkielmaa muistuttavan akateemisen koodiston, tavoittamattomien aiheiden ja runokuvallisen kirjoittamisen väleillä. Uskoakseni en ole tuottanut suurta määrää kiveen hakattuja kysymyksiä tai vastauksia, kyse on pikemminkin aihepiirin herättämistä näkökulmista ja ehdotelmista. Toiveenani on, että tällaisena opinnäytetyöni olisi vielä jollekin muullekin hyödyksi – minä olen oppinut tätä kirjoittaessani paljon vain sillä, että olen antanut itselleni luvan lähestyä tätä aihetta ystävällismielissä merkeissä.

Se onkin tärkeää: en väitä, että muiden taiteentekijöiden tai valosuunnittelijoiden tulisi (tai ehkä kannattaisikaan) samalla tavalla syleillä järjettömyyttä, saati välttämättä omaksua irrationaalista ainesta praktiikkaansa, mutta toivon opinnäytteeni olevan madaltamassa kynnystä sellaiseen, mikäli se omalta ja kiehtovalta tuntuu. Minulle henkilökohtaisesti irrationaalisuuden tunnustaminen merkittäväksi taiteellisen tekemisen lähteeksi on ollut valtavan suuri, mielen patoportteja kohisten avaava oivallus. Kukaties se voi olla sitä sinullekin.

Sikäli mikäli loppusanoissa on ollut tapana osoittaa jokin suuntima opinnäytteeni käsitellyn aihepiirin jatkotutkailulle: toivoisin saavani tähän yhden sivun painettuna peilimuovista, tai liitettyä mukaan pienen käsipeilin. Niin, uskoakseni taiteellista työskentelyä ja ennen kaikkea sen järjettömiä puolia on parasta tutkia jokaisessa meissä itsessämme. Kenties sinä pidät sisälläsi vaikkapa viisaiden ideoiden metodia. Minä lukisin sellaisesta kyllä kovin mielelläni, etenkin tällaisina hetkinä: kirjoittaessani näitä sanoja olemme poikkeusolosuhteissa, vastaanottamassa maailmanlaajuista COVID-19-virusaaltoa vailla varsinaista tietoa siitä, miten yhteiskuntamme, saati sitten ammattikenttämme ”totuttu” (eli alati vaihteleva, monenlaisia konventioita haastava) toiminta tapahtuu kriisin jälkeisessä tulevaisuudessa. Aika tuntuisi haastavan rationaalista, haastammeko mekin?

LÄHDELUETTELO

Kirjalliset lähteet

Csikszentmihalyi, Mihaly. 2005. *Flow – elämän virta. Tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu*. Suomentanut Ritva Hellsten. Helsinki: Rasalas Kustannus.
Englanninkielinen alkuteos *Flow* vuodelta 1990.

Dunderfelt, Tony. 2008. *Intuitio: Sisäinen viisaus*. Helsinki: Kirjapaja.

Huizinga, Johan. 1984. *Leikkivä ihminen: Yritys kulttuurin leikkiaineeksi määrittelemiseksi*. Suomentanut Sirkka Salomaa. Juva: WSOY. Hollanninkielinen alkuteos *Homo Ludens* vuodelta 1938.

Jula, Jari. 2018. Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Taiteen laitos. Helsinki: Aalto ARTS Books.

Kilpeläinen, Raisa. 2017. "Huomioita valosuunnittelun 30-vuotisesta koulutuksesta Teatterikorkeakoulussa." Teoksessa *Avauskulmia - Kirjoituksia valosuunnittelusta*. Toim. Tomi Humalisto, Kimmo Karjunen & Raisa Kilpeläinen. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Santavuori, Risto. 2008. "Oranssin värinen t-paita." Teoksessa *Ei-ymmärtämisen eteisessä*. Helsinki: Todellisuuden Tutkimuskeskus

Siivola, Markku. 2008. "Elämän uni." Teoksessa *Ei-ymmärtämisen eteisessä*. Helsinki: Todellisuuden Tutkimuskeskus

Silvennoinen, Tommi. 2008. "Aidattu ymmärrys." Teoksessa *Ei-ymmärtämisen eteisessä*. Helsinki: Todellisuuden Tutkimuskeskus

Vuori, Eero-Tapio. 2008. "Tajunnan ensimmäinen huone." Teoksessa *Ei-ymmärtämisen eteisessä*. Helsinki: Todellisuuden Tutkimuskeskus

Opinnäytteet

Olander, Ilkka. 2012. ”Muistin kerrostumia -teoksen suunnitteluprosessi ja generatiivisen suunnittelun strategia.” Uuden median maisteriohjelman opinnäytteen kirjallinen osio. Aalto-yliopisto, Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Median laitos / Medialaboratorio, Helsinki.

Sirén, Lauri. 2019. ”Sisältä ulos vai ulkoa sisään? Havaintoja monipuolisen valosuunnittelijan työskentelytavoista sekä tapahtumien valosuunnittelusta.” Valosuunnittelun maisteriohjelman opinnäytteen kirjallinen osio. Taideyliopisto, Helsinki.

Tuhkunen, Maaria. 2012. ”Kaaos, virtaus ja nautinto: leikki improvisaatiossa ja luovassa prosessissa.” Teatteriopettajan maisteriohjelman opinnäytteen kirjallinen osio. Taideyliopisto, Helsinki.

Internetlähteet

Eskildsen, Kent Borrefjæll. 1999. *30 Years of Dreaming – Tangerine Dream 1967–1997*. Haettu 26.3.2020. http://www.timescape.dk/images/stories/timescape/pdf-files/td_30_years_of_dreaming.pdf

Salmi, Leena. 2015. ”Serendipisyys – tieteellinen ilmiö termin takana.” Konferenssiesitelmä. Tieteen päivät 2015, Serendipisyys: onnekkaiden oivallusten historiaa tieteessä, Helsingin Yliopisto, Helsinki, 8.1.2015
Haettu 6.3.2020. <https://www.helsinki.fi/fi/unitube/video/11d102fb-9eb2-4229-9e74-3e10086fbd6c>

Teoslähteet

Machine-assisted Drawing. 2017. Jere Suontausta. Sekatekniikka. Kineettinen teoskokeilu.

Mattermobile. 2019. Jere Suontausta. Sekatekniikka. Kineettinen valoteos.

Peilipöllö (Bubo speculus). 2019. Jere Suontausta. Sekatekniikka. Valo-ääni-veistosteos.

Space-time Continuum. 2017. Jere Suontausta. Sekatekniikka. Kineettinen valoteos.

Esitykset

CUMBOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset. Company Uusi Maailma. Ohjaus ja tuotanto: Seija Hakkarainen. Koreografia: Seija Hakkarainen, Julia Milao, Henri Hiltunen ja Oona Ahokas. Valosuunnittelu ja apulaisohjaus: Jere Suontausta. Pukusuunnittelu: Seija Hakkarainen ja Sari Nyman. Esiintyjät: Henri Hiltunen, Mikko Hursti, Petri Kaikosuo, Eero Virtanen, Julia Milao, Oona Ahokas, Milla Lähtevänoja. Muusikot: Kalle Keränen, Ville Huovinen, Tero Savolainen, Sami Keinänen. Musiikki: Pekka Huttunen, Jukka Kaikkonen. Ilokivi, Jyväskylä. Ensi-ilta 4.7.2018

Muut lähteet

Jere Suontaustan WhatsApp-viestit 11.1.2020. Aineisto kirjoittajan hallussa.

Jere Suontaustan keskustelut valosuunnittelija Mia Jalervan kanssa 2016–2020. Muistiinpanot kirjoittajan hallussa.

KUVALUETTELO

Kansikuva: *Mattermobile*. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, VÄS, valostudio. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 2: *Machine-assisted Drawing* -teoskokeilun tuotos. 2017. Praha, työhuone asunnossa. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 3: *CUM BOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset* -esityksen alkukohtaus. 2018. Company Uusi Maailma, Jyväskylä. Kuvassa Mikko Hursti. Valokuva: Rosaliina Elgland.

Kuva 4: *CUM BOYS vol. 4 – Kosmoksen lapset* -esityksen alkukohtaus. 2018. Company Uusi Maailma, Jyväskylä. Kuvassa Oona Ahokas ja Julia Milao. Valokuva: Aki Rantala.

Kuva 5: Motivaatiokuva opinnäytteen työarkistosta, kuvalähde tuntematon.

Kuva 6: Paulus Hector Mairin manuskripti *Opus Amplissimum de Arte Athletica*, varoasennot Alber ja Vom Tag. Noin 1542. Kuvitus Jörg Breu Nuorempi. Kuva: Sächsische Landesbibliothek – Staats- und Universitätsbibliothek Dresden, haettu 4.3.2020 https://wiktenauer.com/images/a/a3/Mair_longsword_008.jpg

Kuva 7: *Space-time Continuumin* ensiversio. 2017. Praha, DAMU, *Tinkering*-näyttely. Valokuva: Elisa Galluzzo.

Kuva 8: *Space-time Continuum* edestä. 2017. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, VÄS, projektiluokka. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 9: *Space-time Continuumin* valovorteksin eläväisyyttä. 2017. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, VÄS, projektiluokka. Valokuva: Jere Suontausta

Kuva 10: *Space-time Continuum* pysähdyksissä. 2017. FLASH1 – Valon rajalla, Suomenlinna. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 11: *Space-time Continuum* käynnissä. 2017. FLASH1 – Valon rajalla, Suomenlinna. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 12: *Mattermobilen* materiaaleja, Mylar-rulla ja ruostumatonta terästä. 2019. Taiteilijan koti Vallilassa. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 13: *Mattermobilen* materiaaleja, Mylaria kuvattuna sihdin läpi. 2019. Taiteilijan koti Vallilassa. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 14: *Mattermobilen* materiaaleja, pidemmän valotusajan kineettinen kuvakokeilu. 2019. Taiteilijan koti Vallilassa. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 15: *Mattermobile* käynnissä. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, VÄS, valostudio. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 16: *Mattermobile* Light Station -valofestivaalin avajaisissa. 2019. Porin vanha linja-autoasema. Kuvassa Antti Tolvi. Valokuva: Jere Suontausta.

Kuva 17: VIRTA International Jazzfestival Saalfeldenin päivällä. 2018. Saalfelden, Mainstage / Congress Saalfelden. Valokuva: Matthias Heschl.

Kuva 18: VIRTA-yhtyeen *Hurmos*-kiertueen avauskonsertti. 2017. Helsinki, WHS Teatteri Union. Valokuva: Aura Latva-Somppi.

Kuva 19: VIRTA-yhtyeen konsertti Temppelein aukion kirkossa, yksityiskohta kuparikatossa. 2017. Helsinki. Valokuva: Erik Fräki

Kuva 20: *Kempin kisat*, gladiaattori Sysmän Paha Karitsa sisääntulovaloisissa. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Karlo Haapiainen. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 21: *Kempin kisat*, kisaisäntä haastattelemassa kilpailijoita. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Jussi-Petteri Peräinen, Sampsa Timoskainen ja Juho Keränen. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 22: *Kempin kisat*, kilpailija koppaamassa ananasta ostoskärryyn. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Juho Keränen ja Jaakko Sirainen. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 23: *Kempin kisat*, Gekko-hahmo laulamassa *Konstantinopolin ritsa* -lajin alkajaisiksi. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Sami Ahonen ja Talvikki Eerola. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 24: *Kempin kisat*, *Kempin visat* -tietokilpailuosio. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Jaakko Sirainen ja Juho Keränen. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 25: *Kempin kisat*, Gekko-hahmon halaus. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Karlo Haapiainen, Jaakko Sirainen ja Talvikki Eerola. Valokuva: Sanni Siira.

Kuva 26: *Kempin kisat*, kisojen lopputunnelmaa. 2019. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu, Teatterisali. Kuvassa Karlo Haapiainen, Jaakko Sirainen, Talvikki Eerola, Juho Keränen ja Jaakko Hutchings. Valokuva: Sanni Siira.

LIITTEET

Liite 1: Taltiointi

Kempin kisojen taltiointi löytyy sähköisenä osoitteesta:

<https://www.youtube.com/watch?v=h9nyLevDeBw&feature=youtu.be>

DVD liitetään osaksi työtä, jähkä poikkeusolot rautessaan sen mahdollistavat.

Liite 2: Ajolistasta

Kempin kisojen pääajolista käsitti noin 130 cueta 60 minuutin esityksen aikana. Esityksen ajo käsitti lähes saman verran niin sanottuja ”bumpeja”, yksittäin laukaistavia efektejä sekä enemmänkin reaaliaikaisesti improvisoituja kohtia, esimerkiksi Kuoleman Tempelin Vartijan soolokoreografia ja Kemppi-hahmon silmät, joiden liikettä ohjasin grandMA2-valopöydän trackball-hiirellä ja erilaisia eleitä muutamalla executor-nappulalla. Lisäksi muun muassa *Ananas Tarjous* -pelille on ollut omat ajolistansa molemmille kilpailijoille erikseen.

Kokonainen ajolista (showfile) on valosuunnittelija Jere Suontaustan hallussa.

Liite 3: Poiminta prosessista

Palaverimuistio 15.1.2019, kirjurina Anni Rajamäki:

”Seikkailukehys luomassa suureellisuutta, elämää suuremman tuntua”

”jokin todella pieni peli”

”helvetin painavat kengät joissa pitää tehdä jotain helppoa”

”katu joka on päällystetty karpäpaperilla”

”Maailma on peli itse, ei saa kuvittaa fantasialla ulkopuolista maailmaa. Katsojan ei tarvitse tehdä työtä uskoakseen maailmaan.”

Liite 4: Kemppi-hahmon kaari kuvina



Vaihe 1: Alkuperäinen Kemppi-luonnos, jota käytettiin myös esityksen ennakkomarkkinoinnissa.
Kuva: Antero Kemppi



Vaihe 2: Kemppi-hahmo Gekkopelin alussa.
Kuvakaappaus: Kalle Rasinkangas



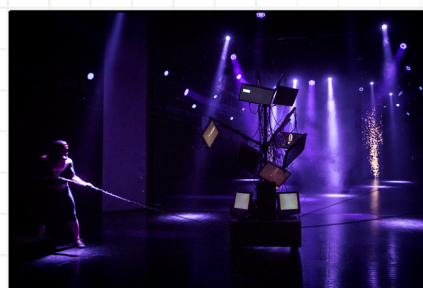
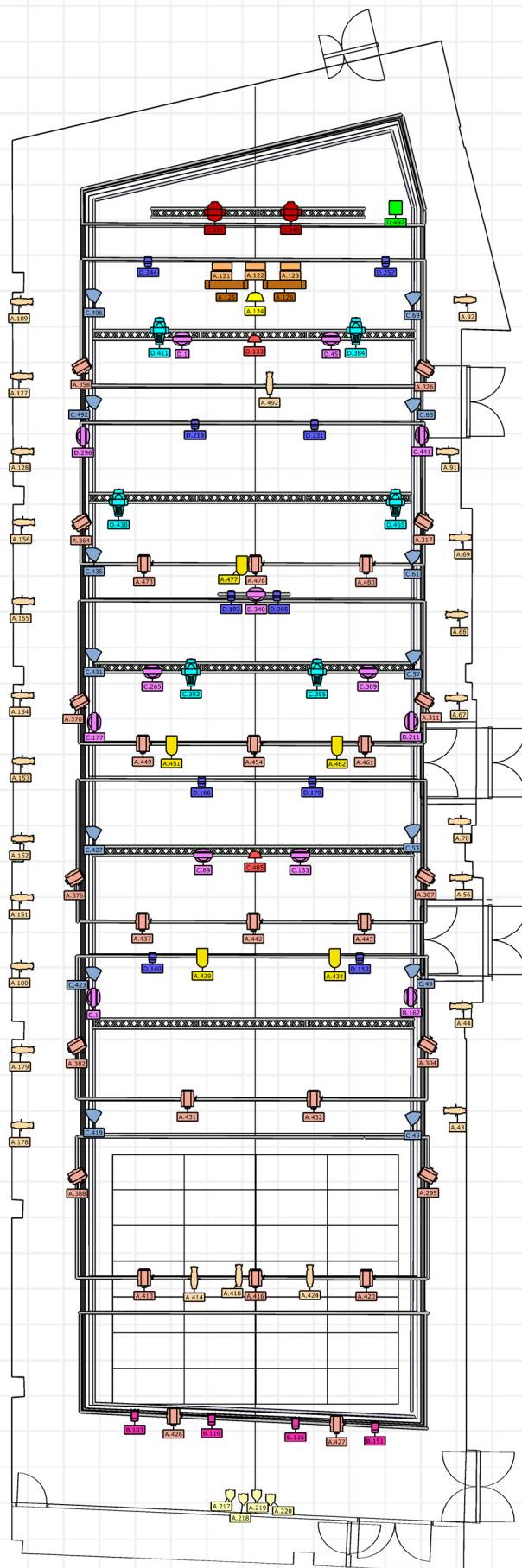
Vaihe 3: Kemppi-hahmon kokeilua Capture-visualisointiohjelmistossa.
Kuvakaappaus: Jere Suontausta

















Vaihe 4: Kemppi-hahmo Teatterisalissa.
Kuva: Sanni Siira

Liite 5: Valokartta

Varsinainen tulostettu valokartta kirjoittajan hallussa.



Symbol key

-  Fresnel 2kW (28)
-  ETC Source Four 36° (25)
-  Multiform LS1310 (14)
-  JBL A12 (13)
-  Elation Fuze Par Z60 IP (10)
-  Vari-Lite VL1000 AS (6)
-  PAR 64 (5)
-  Arri L5-C (4)
-  ETC Source Four PAR (4)
-  Kupo Par36 8-Lite Blender (3)
-  Martin Rush MH 3 Beam (2)
-  SGM XC-5 LED Strobe (2)
-  Svoboda (2)
-  Eurolite LED FE-900 (1)
-  Symmetric Flood 2kW (1)