

Pilke silmäkulmassa – Leikki valosuunnittelun apuvälineenä

Siri Haapanen

Teatteritaiteen maisterin opinnäyte

Valosuunnittelun koulutusohjelma

Sisällysluettelo

1. Sisällysluettelo

1.1. Tiivistelmä

2. Kiitokset

3. Esipuhe

4. Johdanto

5. Leikin taustaa & tutkimusta

6. Valon mahdollisuuksista leikin välineenä

7. Miksi taiteellinen tutkimus?

7.1. Tutkimuskysymys ja sen muodostuminen

8. Lighthouse play club -työpaja, tutkimuksen kokeellinen osio

8.1. Valon, tilan ja minun välinen leikki

8.2. Yksin tekemisen haasteista ja niiden ylittämisestä

8.3. Työpaja

9. Havaintoja

9.1. Leikki kielenä

9.2. Leikki luonnosteluvälineenä

9.3. Mitä sit? -Ajattelu

9.4. Ei paineita onnistua

9.5. Leikki luovuuden lähteenä

9.6. Valo lähestyttävänä välineenä

10. Yhteenveto

10.1. Ajatuksia potentiaalisista suunnista

10.2. Lopuksi

11. Lähteet

12. Liitteet



TEATTERIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

2025

TEKIJÄ (sukunimi ja etunimet) Haapanen Siri Ingrid Alisa	KOULUTUS-/ MAISTERIOHJELMA Valosuunnittelun maisteriohjelma
KIRJALLISEN OSION/ TUTKIELMAN NIMI Pilke silmäkulmassa – Leikki valosuunnittelun apuvälineenä	KIRJALLISEN TYÖN SIVUMÄÄRÄ (sis. liitteet) 52
TAITEELLISEN/ TAITEELLIS-PEDAGOGISEN TYÖN NIMI (teostietoineen; esim. ensi-ilta, paikka, tekijät)	
Taiteellinen osio on Teatterikorkeakoulun tuotantoa.	Taiteellinen osio ei ole Teatterikorkeakoulun tuotantoa (tekijänoikeuksista on sovittu).
TIIVISTELMÄTEKSTI (min. noin 250 sanaa) Opinnäytteeni on taiteellisen tutkimuksen projekti, jonka toteutin osana Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun Valosuunnittelun maisteriohjelman opintoja. Projekti tutkii leikkimistä valosuunnittelijan toiminnassa. Tutkin aihetta erilaisin metodein, eli soveltamalla kokeiluja, lähestymistapoja ja tutkimuksellisia keinoja, jotka tukevat ymmärrystäni leikin ja valosuunnittelun välisestä suhteesta. Tutkimus koostuu kokeellisesta osuudesta, kahden päivän työpajasta, julkisesta tutkimusesittelystä sekä kirjallisesta osiosta. Järjestin kokeellisen osion, Lighthouse Play Club -työpajan, syksyllä 2024 Majakka-tilassa Taideyliopiston Sörnäisten kampuksella. Työpaja oli avoin yleisölle, ja sen tueksi toteutin anonyymien kyselyjen kokijoille. Kirjallisessa osuudessa käsittelen havaintoja työpajasta sekä peilaan niitä aiempaan tutkimukseen erityisesti aikuisena leikkimisestä sekä valon leikillisestä potentiaalista taiteessa ja kaupunkitilassa. Pohdin, mitä leikilliset asenteet voivat tarjota valosuunnittelijan työskentelylle ja miten taiteellisen tutkimuksen praktikat voivat tukea tätä prosessia. Opinnäyte on julkaistu Research Catalogue -alustalla verkkojulkaisuna, ja se on saatavilla myös PDF-tiedostona.	
ASIASANAT (asiasanat jotka kuvaavat työsi sisältöä) Leikki, valosuunnittelu, taiteellinen tutkimus, työpaja, kokeilut, suunnittelijuus	

2. Kiitokset

Kiitos,

Tomi Humalisto,
opinnäytteen innokkaasta ja tarkasta ohjauksesta, vilpittömästä mielenkiinnosta sekä tuesta niin opintojen kuin opinnäytteen suorittamisen aikana.

Raisa Kilpeläinen,
kohtaamisesta, keskusteluista, läsnäolosta ja omalle polulle ohjaamisesta.

Eemeli Melvasalo,
halustasi olla avuksi, työpajan mahdollistamisesta ja ystävydestä.

Perhe, Noel ja ystävät,
tuesta, rakkaudesta sekä uskomisesta minuun, tekemiseeni ja unelmiini.

Opiskelukavereille rinnallakulkijuudesta. Siitä, että olen saanut olla nämä vuodet osana lämminhenkistä yhteisöä. Erityiskiitos Ajulle tarkkanäköisestä opponinnista.

Nanni Vapaavuori ja Raisa Kilpeläinen opinnäytteen tarkastajina toimimisesta.

Opettajille ja muulle teatterikorkeakoulun henkilökunnalle tuesta, mielenkiinnosta ja vastaan tulemisesta.

3. Esipuhe

Kirjoitusprosessia aloitellessani törmäsin psykiatri Stuart Brownin tekemään leikkiä käsittävään tutkimusaineistoon. Kirjassa *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul* Brown käsittää aikuisena leikkimisen tavat kahdeksaan eri leikkityyliin; *joker, kinesthetic, explorer, competitor, director, creator, storyteller* ja *collector*. (Brown 2010, 65). Tekemäni leikkisän nettitestin perusteella osun itse kategoriaan *explorer*, eli tutkija. Brown kuvailee tutkijatyyppistä leikkijää seuraavasti:

Each of us started our lives by exploring the world around us. Some people never lose their enthusiasm for it. Exploration becomes their preferred avenue into the alternative universe of play. Exploring can be physical – literally, going to new places. It can be emotional – searching for a new feeling or deepening of the familiar through music, movement, flirtation. It can be mental – researching a new subject or discovering new experiences and points of view while remaining in one place. (Brown 2010, 67.)

Tämä kuvaus tutkivasta leikkijästä antoi vielä yhden pienen kipinän lisää sille ajatukselle, miksi olen päätenyt tekemään opinnäytteeni taiteellisen tutkimuksen projektina. Olen aina kokenut vilpitöntä mielenkiintoa maailmaa ja ympäristöäni kohtaan, ja jatkuva oppiminen ja tutkiminen on olemiseni keskiössä. Tämäkin tutkimusprosessi näyttäytyy minulle eräänlaisena leikkinä ja hupina, sillä pyrin siihen, että teen asioita ilosta, en pakosta.

Olen nauttinut kovasti maisteriopinnoista, enkä rehellisesti sanottuna haluaisi päättää opintoja vielä tässä kohtaa. Koen että niin paljon on vielä näkemättä ja ymmärtämättä. Onneksi oppiminen ei lopu koskaan, mutta se, että olen saanut olla ympäristössä joka on vain oppimista varten, on minulle ollut viime vuosien tärkeimpiä kokemuksia. Myös siksi sattuma

siitä, että saan olla ensimmäisten joukossa maisterin opinnäytteen Teatterikorkeakoulussa taiteellisen tutkimuksen projektina suorittava opiskelija, tuntuu itsessään suurelta kunnialta. Myönnettäköön, että olen ollut myös todella jännittynyt ja jopa peloissani siitä, kuinka tulisin tästä tehtävästä selviämään.

Leikin voima on noussut monestakin syystä itselleni tärkeäksi tavaksi olla maailmassa. Brown on tutkinut leikin tärkeyttä aikuisille etenkin mielen hyvinvoinnin ja jaksamisen näkökulmasta, mikä on itselleni äärimmäisen tärkeä teema kokemani uupumuksen vuoksi. Loppuun palamisen ja itselle sopimattomien työskentelymallien kautta on sosiaalisesti kestävien työskentelytapojen löytämisestä tullut minulle eräänlainen unelma tai tavoite, ja mielestäni leikki ja lempeys on sen keskiössä.

Vahvana innoittajana aiheen parissa pörräämiseen vaikuttaa myös taustani vapaaehtoistöiden parissa. Olen tehnyt vuosia vapaaehtoistöitä lasten ja nuorten kanssa kansainvälisessä rauhankasvatusjärjestössä, jossa ehkäpä ydinajatuksena on leikkien ja pelien kautta maailman tarkastelu. Tärkeä oppi tässä itselleni on ollut se, kuinka käsitellä niitä kipeimpiä ja vaikeimpiakin asioita maailmassa, ilman että se syö omia voimavaroja. Koen, että maailma voi olla melko kuormittava paikka, joten yritän omalla osaamisella ja tahdolla rakentaa ympärilleni maailmaa, jossa olisi hieman helpompi ja kevyempi olla. Tämäkin tutkimus on osa tätä suurta tavoitettani.

Vaikka tarkastelemme leikkiä nyt hyvin pitkälti aikuisten, taiteilijoiden ja erityisesti valosuunnittelijoiden tulokulmaa hyödyntäen, en halua suinkaan unohtaa leikkimisen ammattilaisia, eli lapsia. Se mitä heiltä voimme oppia, on korvaamatonta ja toivonkin, että oppisimme toisinaan katsomaan maailmaa ja omaa tekemistämme lapsenomaisen leikkisästi.

Vielä ennen kuin menemme syvemmin asiaan, kuule tämä, arvoisa lukija!
Mulla olisi pieni toive just sulle! Vaikka kyseessä on opinnäyte, ja ehkä liikumme jonkin akateemisen vakavuuden ja varteenotettavuuden rajapinnoilla, mainittakoon, että teen tätä myös ihan vain siksi, että tämä on kivaa. Ilon ja riemun äärellä oleminen tekee hyvää. Voit suhtautua tähän tutkimukseen juuri niin kuin haluat, mutta ehdotan leikkimielistä ja lempeää lähestymistapaa. *Tää on kiva juttu!*

4. Johdanto

Tässä opinnäytteessä tarkastelen taiteellisen tutkimuksen projektia, jonka tein maisterin opinnäytetyönäni Taideyliopiston Teatterikorkeakoulun Valosuunnittelun maisteriohjelmassa. Opinnäyte käsittelee leikkiä ja leikkimistä valosuunnittelijan toiminnassa. Valosuunnittelijan toiminnalla tarkoitan kaikkea sellaista erityisosaamista jota olen opintojen aikana saanut kartoittaa: valon avulla tapahtuvaa tilan, tunnelman ja tarinallisuuden luomista, taitoa katsoa teoksia ja teosprosesseja valaisun kautta eri näkökulmia hyödyntäen, sekä valon ominaisuuksien monipuolista tuntemusta erityisesti taiteen kontekstissa. Etsin vastauksia kysymyksiin siitä, mitä voimme löytää leikin logiikoista? Millaisia työskentelyasenteita leikkiminen voi tarjota? Voiko leikki tuoda jotain uutta valosuunnittelijana toimimiseen?

Opinnäyte muodostuu kaksi viikkoa kestäneestä kokeellisesta osiosta, joka tiivistyi kahden päivän mittaiseen työpajaan, Teatterikorkeakoululla pidetystä tutkimusesittelystä sekä kirjallisesta osiosta, jossa pyrin avaamaan enemmän kokeellisen osion aikana tekemiäni havaintoja ja sanoittamaan niitä auki jo olemassa olevaa tietoa ja tutkimusta apuna käyttäen. Ei tule myöskään unohtaa taiteellisen tutkimuksen praktiikoita joita yritän ymmärtää ja valjastaa näin osaksi omaa taiteellis-tutkimuksellista työskentelyäni.

Tutkimuksen kokeellinen osio järjestettiin Taideyliopiston Sörnäisten kampuksen Majakka-tilassa viikoilla 42 ja 43 vuonna 2024. Kokeellisen osion kahden päivän mittainen työpajaosuus oli kaikelle yleisölle avoin, ja tavoitti niin Taideyliopiston opiskelijoita, laitoksen henkilökuntaa kuin myös Taideyliopiston ulkopuolista väkeä useilta eri aloilta. Tutkimuksen tueksi on järjestetty kokijoille avoin kysely, johon kokijat saivat anonymisti vastata ja

kertoa kokemuksistaan työpajassa sekä jakaa ajatuksiaan leikkimiseen liittyen.

Kirjallisessa osiossa avaan aluksi hieman taustaa aikuisena leikkimisen hyödyistä, ja siihen liittyvää tutkimusta muilta tieteen aloilta, sillä vaikkemme täysin unohda lapsia tässä tutkimuksessa, on näkökulmani leikkimiseen aikuiskeskeinen. Alkuun avaan myös valon leikillistä potentiaalia teosesimerkkien sekä kaupunkitilan valaisun käytäntöjen kautta. Taustoituksen jälkeen kerron taiteellisesta tutkimuksesta. Avaan hieman lähtöjä tehdä taiteellista tutkimusta, sekä sitä kuinka tutkimuskysymys lopulta muodostui tähän tutkimukseen lähtiessä. Näin pääsemme kokeellisen osion pariin sekä sen aikana tehtyjen havaintojen tutkimiseen ja pohdintoihin siitä, kuinka näitä havaintoja voisi valjastaa valosuunnittelijana toimimiseen.

Olen valinnut opinnäytteen julkaisualustaksi verkkopohjaisen Research Cataloguen, sillä ajattelen sen navigoitavuuden palvelevan sisältöä ja tarjoavan lukukokemukseen lisää leikkisyyttä ja immersiota.

5. Leikin taustaa & tutkimusta

Tietokirjailija Kai Vakkuri pohtii aikuisten suhdetta leikkimiseen kirjassa *Leikki ja Luovuus* seuraavasti:

Kysyttäessä aikuiselta, koska hän on viimeksi leikkinyt, aikuinen saattaa vastata, että viimeksi leikkiessään lapsensa kanssa. Kuitenkin aikuinen saattaa ottaa tilanteessa herkästi passiivisen roolin ja tarkkailla lapsen leikkiä antautumatta itse leikin valtoihin. Mutta miten lapsen ja aikuisen leikki eroaa? Leikin rooli ihmisen elämässä muuttuu iän myötä. Erilaiset odotukset ja roolit muuttavat käsitystä itsestämme ja siitä, miten kuuluu toimia yhteiskunnassa. Nämä roolit saattavat koitua tukahduttaviksi ihmisen luovuudelle sekä kaventaa ihmisen valintoja oman identiteetin muodostumisprosessissa. (Vakkuri 1999, 6.)

Aikuisena leikkimisen merkitystä on tutkittu monella tieteen alalla useista tulokulmista. Leikkimistä on tutkittu muun muassa jaksamisen, työhyvinvoinnin, luovuuden, sosiaalisten taitojen sekä ongelmanratkaisukyvyn näkökulmasta. Voidaan siis todeta, että leikillä on paikkansa tutkimuksen piirissä. Aikuisena leikkiminen ei kuitenkaan ole itsestäänselvyys, joten haluaisinkin nyt nostaa esille tutkimusta muilta tieteen- ja taiteenaloilta tukemaan ajatusta ja lähtökohtaa tutkia leikkiä aikuisena, taiteilijana ja valosuunnittelijana.

Turun ammattikorkeakoulun järjestämässä kehityshankkeessa sosiaalialan toimijat Katriina Viljanen sekä Laura Kilpeläinen pyrkivät lisäämään hyvinvointia aikuisyhteisöissä leikin avulla. Hanke toteutettiin vuonna 2015 yhteistyössä Turun asemapuiston lippakioskin, sekä Nuorten Ystävien vammaispalvelujen alaisuudessa toimivan Villa Kapteenin asumisyksikön kanssa. Hanke oli suunnattu uuden aloittavan työyhteisön tueksi. Viljanen ja Kilpeläinen taustoittavat ajatusta hankkeen taustalla seuraavasti:

Näimme, että kehittämishankkeen avulla voisimme tuoda mahdollisesti joitain työkaluja, jotka voisivat edistää mielenterveyttä ja ehkäistä häiriöitä, etenkin yksilö- ja yhteisötasolla. Kehittämishankkeen tavoitteiksi nousi etenkin positiivisen mielenterveyden lisääminen eri aikuisyhteisöissä. (Kilpeläinen & Viljanen 2015, 10.)

Hanketta seuranneessa opinnäytetyönä tehdyssä raportissa *Tule Leikkimään! Hyvinvointia aikuisille leikin kautta* Viljanen ja Kilpeläinen hahmottavat aikuisena leikkimisen positiiviset vaikutukset kolmeen eri kategoriaan: *leikin riemuun, leikin voimaan sekä leikin läsnäoloon*. Näiden teemojen pohjalta he laativat kolme eri työpajaa, jotka pitivät sisällään erilaisia harjoitteita sekä luento-osuuden.

Leikin riemulla he tarkoittavat iloa ja positiivisia tunnetiloja, jotka edesauttavat hyvinvointia. Positiiviset tunteet, kuten ilo, kiinnostus ja rakkaus, edistävät luovuutta, joustavuutta ja ongelmanratkaisukykyä. Ne myös tukevat sosiaalisia taitoja ja helpottavat uusien asioiden omaksumista. Huumori, nauru ja hulluttelu ovat keinoja kokea leikin iloa. Ne vähentävät stressiä sekä lisäävät turvallisuuden tunnetta. Optimismi ja positiivinen asenne ovat leikin lähtökohtia.

Leikin voima puolestaan tarkoittaa leikin tarjoamia voimaannuttavia kokemuksia, jotka syntyvät, kun ihminen pääsee syventymään leikin äärelle: irrottautumaan arjesta ja jopa saavuttamaan flow-tilan leikkiessään. Se viittaa myös leikin itseilmaisulliseen puoleen, jossa leikkijä saa toteuttaa itseään ennakkoluulottomasti. Se kannustaa avoimuuteen, heittäytymiseen ja mielikuvituksen käyttöön ilman itsekritiikkiä.

Leikin läsnäolo on tietoista läsnäoloa ja asettumista leikin äärelle. Tämä mahdollistaa yhteyden muihin osallistujiin tai voi antaa tukea yksin tekemisen haasteita. Se liittyy keskittymiskyvyn harjoittamiseen, jossa

pyritään havainnoimaan nykyhetkeä. Läsnäolon kokemus voi vähentää stressiä, lisätä itsetuntemusta ja myötätuntoa sekä parantaa hyvinvointia. Leikin läsnäolo ilmenee erityisesti virittäytymisen ja spontaanisuuden kautta, jolloin ihminen vapautuu kontrollista ja heittäytyy leikin maailmaan. Tämä voi myös auttaa pääsemään flow-tilaan, jossa ajantaju hämärtyy, minätietoisuus vähenee ja ihminen uppoutuu tekemiseensä täysin. (Kilpeläinen & Viljanen 2015, 26-35.)

Teatteri- ja draamatoimija Piia Kleimola kannustaa aikuisia leikkimään Mannerheimin Lastensuojeluliiton Leikkipäivän verkkojulkaisuun kirjoittamassaan artikkelissa *Aikuinen – Tämä on sinulle!* seuraavasti:

Leikillisyyden ilmeneminen aikuisen toiminnan kontekstissa kiinnostaa paitsi tulevaisuudentutkijoita, myös pelialaa, taiteentutkimusta sekä johtamisen ja organisaatioiden tutkimuksen parissa toimivia. Leikkivä aikuinen on mieleltään utelias, joustava, optimistinen, mielikuvitteluun kykeneväinen ja vastoinkäymisten ilmentyessä resilientti — siksi myös nuoremmille leikkijöille hyvä esimerkki ja verraton kanssaleikkijä. Eri-ikäiset voivat oppia toisistaan ja toisiltaan herkemmin yhdessä leikkiessään. Ylisukupolvinen leikki on myönteistä vuorovaikutusta parhaimmillaan. (Kleimola, 2025.)

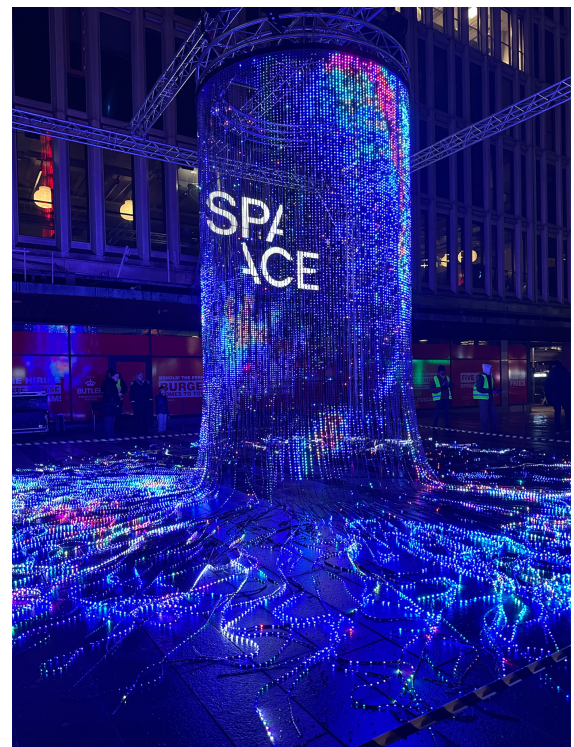
Voisi siis ajatella että aikuisena leikkimisestä ei ole hyötyä vain aikuiselle itselleen, vaan leikkimisen taito voi tarjota myös yhteisölle arvokkaita taitoja niin kommunikaation kuin esimerkiksi oppimisen ja tietotaidon jakamisen kannalta.

6. Valon mahdollisuuksista leikin välineenä

Lukuisilla eri aloilla, niin taiteellisena työvälineenä, osana kaupunkitilaa, ympäristöä, sää-ilmiönä, sisustuselementtinä tai vaikka terapian ja hyvinvoinnin työkaluna on, valolla meille paljon tarjottavaa. Siksi koen valon äärimmäisen kiinnostavana ja erityisesti monipuolisena välineenä, jota voimme valjastaa vilpittömän mielenkiinnon ja tutkimuksen keinoin jatkuvasti uusiin käyttötarkoituksiin.

Ajatus valon leikillisestä potentiaalista ei suinkaan ole uusi. Mielestäni esimerkiksi interaktiivisissa valotaideteoksissa on usein taitavasti hyödynnetty valon leikillisiä mahdollisuuksia. Oivallisia esimerkkejä ovat puolalaisen taiteilijan Ksawery Kinklewskin (Ksawery Komputery) valotaideteokset.

Joulukuussa 2024 Tukholmassa järjestetyillä Nobel Week Lights -festivaaleilla pääsin näkemään Kinklewskin teoksen FLUX. Kokijat teoksen ympärillä, itseni mukaan lukien, heittäytyivät avoimesti tutkimaan teosta irvistellen sen kameroille, heiluen ja tanssien sen ympärillä. Vallitseva ilmapiiri teoksen läheisyydessä todella oli leikkisä ja riemukas. Teoksen läsnäolo toi kaupunkitilaan uuden tavan olla, ympäristön joka kannustaa leikkisyyteen.



Ksawery Komputeryn teos *FLUX*, Tukholman Nobel Week lights -festivaaleilla vuonna 2024 (Siri Haapanen 2024).

Myös esimerkiksi yhdysvaltalaisen taiteilijan Jen Lewinin valotaideteokset ovat tunnettuja niiden leikillisestä ja osallistavasta laadusta. Lewinin teokset kehottavat kokijaa kulkemaan, tanssimaan, hyppimään ja leikkimään teosten parissa, valon reagoiden näin kokijan tapaan olla teoksen äärellä. Innovation & Tech Today'n haastattelussa Lewin kertoo, kuinka muiden kokijoiden läsnäolon vaikutus, se kuinka teoksesta voi tulla myös yhteisöllinen kokemus, on hänen työskentelyssään merkityksellistä.

I'm always drawn back to making the piece really directly interactive, bringing people to participate in the piece in a lot of ways. It's not just one person touching a button or one person interacting with the screen, but engagement that involves that person also realizing that someone next to them is doing that, too. It's not just an interaction with the art piece, but an interaction with people around who are also interacting. It sort of becomes a community experience in the artwork. (Peter Gietl, 2025.)



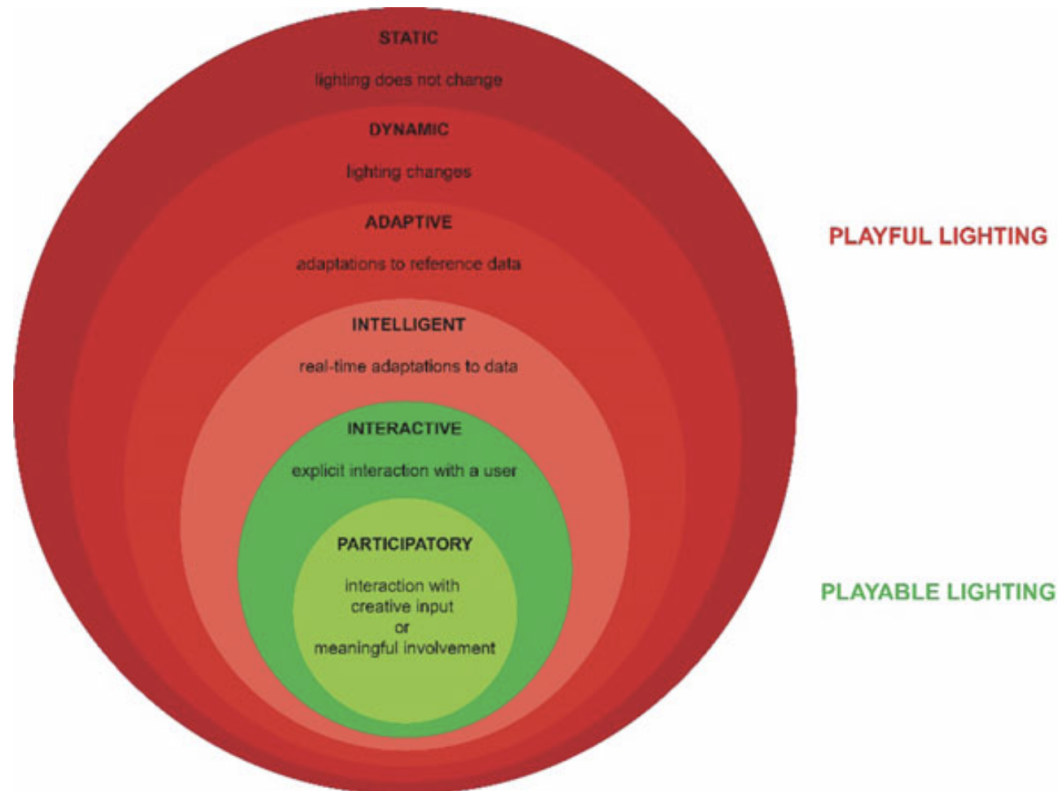
Kuva: Jen Lewinin teos *The Pool*, SXSW Interactive -tapahtumassa vuonna 2013. (Innovation & Tech Today 2025).

Tällaisten leikin äärelle kutsuvien valollisten olosuhteiden luominen on siis mahdollista. Myös havainto siitä, kuinka erilaisten valo(taide)tapahtumien kysyntä on niin suomessa kuin kansainvälisesti jatkuvasti nousussa, kertoo siitä, että valo todella innostaa, kiehtoo ja tuottaa iloa. Kuten leikkikin.

Vuonna 2020 julkaistussa Oulun Yliopistossa Arkkitehtuurin laitoksella tehdyssä tutkimuksessa *Playful and Playable Lighting in Smart Cities: Towards a Holistic Framework of Design* tekniikan tohtori Henrika Pihlajaniemi sekä arkkitehtuurin tohtori Aale Luusua tarkastelevat kaupunkitilan leikillistämisestä valon avulla. He määrittelevät leikkisän ja leikittävän valon tekstissään seuraavasti:

...we could define 'playful and playable lighting' as lighting, which, firstly, supports play in cities and playful behaviour of people; secondly, behaves itself playfully; and/or thirdly, allows citizens to modify and use it themselves in a playful way (Pihlajalinna & Luusua 2020, 2).

Tämä määritelmä valon leikillisistä ominaisuuksista voisi olla pätevä sellaisenaan ja/tai sovellettavissa myös muihinkin tiloihin kuin artikkelissa keskityttyyn julkiseen kaupunkitilaan. Määrittelyä tukemaan he ovat laatineet kaavion valon leikillisistä ominaisuuksista.



Valon leikilliset ominaisuudet -kaavio (Pihlajaniemi & Luusua 2020, 3).

Tutkimukseni kokeellisessa osiossa pyrin tähtäämään kaavion keskiössä korostuvaan interaktiiviseen sekä erityisesti osallistavaan valon käyttöön, mahdollisimman leikillisten ja luovien tulosten sekä kokemusten saavuttamiseksi. Leikkisät lopputulemat eivät kuitenkaan välttämättä vaadi tietoista panosta ”leikkijältä”, vaan leikkiminen voi olla myös alitajuntainen toiminto, jonka esimerkiksi juurikin ympäristö laukaisee.

Pihlajalinnan ja Luusuan artikkelissa esitellään neljä tapausesimerkkiä joissa leikkisää valoa on toteutettu kaupunkitilassa. Vastaanotto kaupunkilaisten puolelta oli lähtökohtaisesti ollut positiivista, ja vain harvoja negatiivisia palautteita oli mahtunut joukkoon. Ilon ja kauneuden lisäksi positiivissa palautteissa nousi esille turvan tunne, jota itse en ollut ennen artikkelin lukemista ajatellut leikin ominaisuudeksi. Negatiivisissa palautteissa ilmeni se, ettei kohteet välttämättä olleet vastanneet kokijoiden odotuksia.

Näiden palautteiden ja havaintojen pohjalta haluaisin ajatella, että merkityksellisintä valollisen leikin onnistumisen kannalta on se, onko kokija valmis vastaanottamaan ja osallistumaan ennakkoluulottomasti.

7. Miksi taiteellinen tutkimus?

Kuvataiteilija ja tutkija Jyrki Siukonen pohtii kirjassa *Tutkiva Taiteilija – Kysymyksiä kuvataiteen ja tutkimuksen avoliitosta* taiteellisen tutkimuksen monin kohdin epämääräistä suhdetta tieteeseen. Tieteen ja taiteen välisissä tutkimusprosesseissa tuntuu usein unohtuvan olennainen asia, eli itse taiteen tekeminen. Hän avaa taiteilija-tutkijan roolia hyödyntäen ranskalaisen antropologin Claude Lévi-Strauss teoksen *La Pensée sauvage* (Villi ajattelu 1962) termiä *bricolage*. Tässä yhteydessä bricolagella kuvataan ihmistä, joka pyrkii rakentamaan ja luomaan kaiken itse, niillä resursseilla jotka hänellä on saatavilla. Siukonen kuvaa bricolagea eräänlaisena ”nikkari-perttinä”, hahmona joka toimii ”konkreettisen tieteen” keinoin, jossain taiteen, tieteen ja myyttisen ajattelun välimaastossa.

Bricolage eroaa insinööristä ja tiedemiehestä nimenomaan siinä, ettei hän etsi ilmiöiden takana olevia lakeja, vaan rakentaa maailmankuvaansa ympäriltä löytyvistä asioista. Tässä merkityksessä ”villi ajattelu” voisi olla – vielä kerran – mielekäs lähtökohta myös taiteellisen tutkimuksen metodia etsittäessä.
(Siukonen 2002, 87.)

Koen, että taiteellinen tutkimus mahdollistaa uusia tapoja tarkastella omaa taiteen tekemistä ja sen merkitystä. Tunnistan ne resurssit jotka minulla on käytössäni, ja pyrin hyödyntämään niitä ajatteluni kehittämiseen ja jonkinlaisen tutkimustiedon tuottamiseen. Erityisesti kriittinen ja analyyttinen tapa tarkastella taiteen merkitystä on itselleni luontaisessa roolissa ja täten myös uuden tiedon tuottaminen on itsessään hyvin inspiroivaa.

Verkkojulkaisussa *Taiteellinen Tutkimus* yliopistolehtori ja tutkija Laura Gröndahl kertoo taiteilija-tutkijan roolista, ja eroavaisuuksista

taiteilijuuteen. Tulkitsen Gröndahlin määrittelyä niin, että taiteen tekeminen alkaa lähestyä tutkimusta siinä vaiheessa, kun taiteilija tietoisesti pysähtyy tarkastelemaan ja pohtimaan omaan työskentelyään sen sijaan, että keskittyisi lähtökohtaisesti vain valmiin teoksen luomiseen ja esille saamiseen. Näin itse taiteen tekemisen ensisijainen tavoite ei ole enää valmis teos, vaan pikemmin oman ajattelun syventäminen teoksen tekoprosessia havainnoiden. Tällaisessa työskentelyssä taiteilija-tutkijan lähestyy työskentelyään järjestelmällisemmin erilaisia metodeja hyödyntäen; taiteilija-tutkija dokumentoi prosessiaan, tunnistaa sen yhteyksiä aiempiin perinteisiin ja nykyhetken ilmiöihin ja eritoten tarkastelee omaa työtään kriittisesti. Hyvä taiteilija-tutkija tuo työnsä laajemman keskustelun piiriin esittämällä sen tavalla, joka tekee sen ymmärrettäväksi myös muille kuin hänelle itselleen.

Vaikka tutkimuksen isoimpiin tavoitteisiin ei kuuluisi valmiin teoksen toteutuminen, ajatus siitä, että tutkimus voi olla onnistunut, vaikka itse produktio ei onnistuisikaan toivotussa muodossa, tuntuu ajatuksena lohdulliselta. Se antaa rohkeutta lähteä toteuttamaan taiteellisen tutkimuksen projektia, vaikkei siitä olisi juuri aiempaa kokemusta. Myös ajatus siitä, että työskentely saa olla luonteeltaan huokoista ja pohdiskelevaa, tuntuu minulle luonnolliselta suunnalta tehdä taiteellista työtä.

E erityisen kiinnostavaa taiteellisessa tutkimuksessa on myös sen ympärillä käytävät keskustelut, sekä erinäisten tutkimusprojektien luomat keskustelunavaukset taiteen kentillä. Jatkuva keskustelu ja uudet tulokulmat pitävät myös itse taiteen tekemisen mielekkäänä ja monipuolisena.

Uskon, että maisterin opinnäytteen tekeminen taiteellisen tutkimuksen työnä antaa myös tulevaisuudessa hyviä valmiuksia toimia taiteilijana tai

taiteilija-tutkijana, joka istuu luontevasti tulevaisuuden unelmiini toimia laaja-alaisesti taiteen kentällä itsenäisenä taiteilijana.

7.1 Tutkimuskysymys ja sen muodostuminen

Omaa tutkimusta suunnitellessa, aihe oli minulle selvä hyvin varhaisessa vaiheessa, sillä leikkimisen ajatus on kulkenut työskentelyssäni ajatuksen tasolla jo pidempään, ja näen leikkimisen teemana tarjoavan loputtomasti suuntia joihin lähteä. Erityisen vaikeaa tutkimuskysymyksen muodostamisessa onkin ollut juurikin rajausten tekeminen. Keskeistä tutkimuskysymyksen muodostamisessa minulle on ollut haastavaa pitää rajaus mahdollisimman lähellä valosuunnittelua, kuitenkin liikaa rajoittamatta leikin teeman tarjoamia muita mahdollisuuksia.

Lopulta ei myöskään tuntunut luontevalta rajata kysymystä vain yhteen kysymykseen, vaan näin syntyi kolme kysymystä, jotka tuntuivat itselleni luontevilta suunnilta lähteä tarkastelemaan aihetta. Näiden kysymysten taustalla on ajatus hyvinvoinnin ja jaksamisen teemoista, taiteilijan työkaluista sekä valon potentiaalin tutkimisesta leikin kontekstissa.

Mitä uusia tapoja työskennellä valosuunnittelijana
voin löytää leikkimisen kautta?

Millaisia (työskentely) asenteita valolla leikkiminen
voi luoda, muuttaa ja/tai tarjota?

Mitkä/miten leikkien logiikat voisivat toimia välineinä taiteellisessa työssä?

Gröndahlin toimittaman *Taiteellinen tutkimus* -julkaisun syventävässä Artikkelissa *Moninaistuva taiteellinen tutkimus* taiteilija, tutkija ja opettaja Annette Arlander esittelee kaksi taiteellisen tutkimuksen ilmentymää:

a) teokseen tähtäävän taiteellisen tutkimuksen, joka keskittyy taideteoksen tai designtuotteen luomiseen b) käytäntöä tai praktiikka painottavasta taiteellisesta tutkimuksesta, joka keskittyy jatkuvaan toimintaan, usein käytännöllisin, kriittisin tai emansipaatioon liittyvin tiedon intressein. Voimme edelleen yksinkertaistaa ajatusta ja sanoa, että taiteellinen tutkimus voi olla yhtäältä teokseen tähtäävää, kun päätavoitteena on taideteoksen tai tuotteen luominen ja toisaalta käytäntöä painottavaa, kun tietynlaisen käytännön harjoittaminen on tärkeämpää kuin yksittäinen teos tai esitys. (Arlander 2023.)

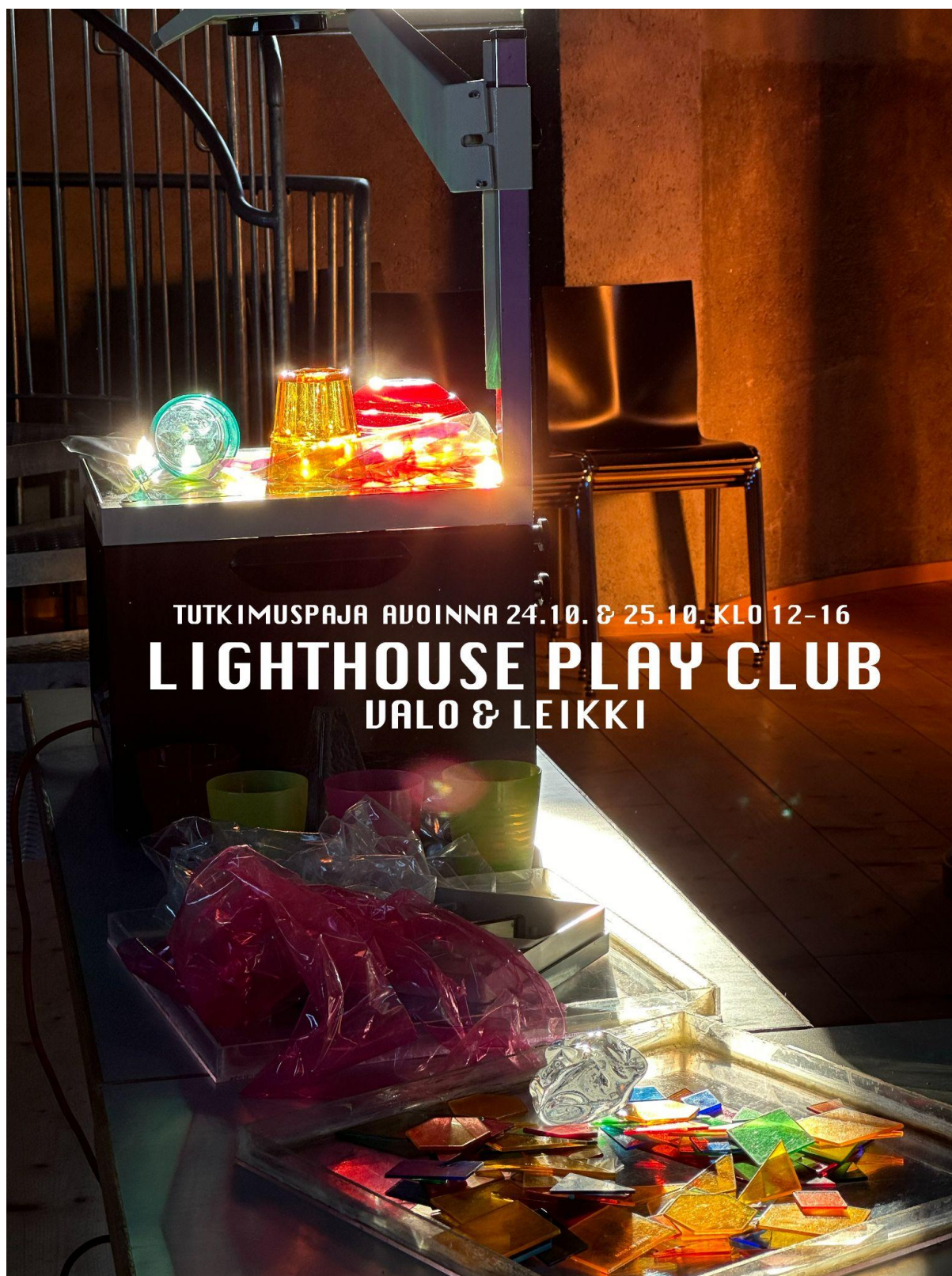
Tämän taiteellisen tutkimuksen projektin ajattelen asettuvan b-kategoriaan, tarkoitusperieni ollessa hyvin käytäntöön ja praktiikkaan perustuvia, enemmän kuin teokseen tähtäävää toimintaa. Tutkimuskysymyksiä lähden projektissa lähestymään erilaisin metodein, eli soveltamalla kokeiluja, lähestymistapoja ja tutkimuksellisia keinoja, jotka tukevat ymmärrystäni leikin ja valosuunnittelun välisestä suhteesta. Painoitan työskentelyssäni paljon oman tekemisen ja kokeilemisen kautta syntyneitä havaintoja, pohdin tunteitani ja pyrin kokonaisvaltaisesti fasilitoimaan omaa ajattelua projektin aikana. Ajatteluni tukena ja avartajana käytän kirjallisuutta, teoskokemuksia, muistoja, keskusteluja, taidetta ja muuta aineistoa. Erityisesti tutkimusprojektin kokeellisen osion

aikana pidän tarkempaa päiväkirjaa (liite 2) tekemistäni harjotteista ja ajatuksista. Päiväkirjan lisäksi taltioin prosessiani eri tavoin; kuvin, videoin, äänittämällä, kirjoittamalla ja piirtämällä.

Taiteilija ja opettaja Kristiina Junttila avaa tutkimusprosessiaan Research Cataloguen taiteellisen tutkimuksen RUUKKU kausijulkaisussa (Junttila, 2019). Tutkimus tarkastelee harjoitteiden roolia esitystaiteessa ja sen opetuksessa. Junttilan työskentelyssä minua kiinnostavat erityisesti hänen tutkimusmetodinsa konkreettisina esimerkkeinä siitä, miltä taiteellisen tutkimuksen työskentely voi näyttää. Junttila käyttää termiä *practice as research* puhuessaan metodeistaan, eli taiteellinen toiminta kuten esitysten tekeminen on itsessään jo tutkimusmenetelmä ja tutkimuksen aineistoa. Lisäksi hänen metodinsa näyttäytyvät harjoitteiden tekemisenä ja suunnitteluna. Ne voivat olla esimerkiksi tehtäviä, toiminnallisia ohjeita tai kokeiluja, joissa korostuvat aidot reaktiot. Näitä harjoitteita hän testaa erilaisissa ympäristöissä ja tiloissa, yksin ja ryhmissä. Junttila myös analysoi ja dokumentoi omaa työskentelyään reflektiivisen kirjoittamisen avulla. Hän kirjaa ylös havaintoja ja pohtii harjoitteiden vaikutuksia sekä omiin että osallistujien kokemuksiin. Analyysissaan hän ottaa myös huomioon muut tapahtumaan vaikuttavat tekijät, kuten paikka, aika, materiaalisuus, yleisö, esiintyjät ja muut tekijät.

Merkittävässä roolissa ymmärryksen lisäämisessä ovat myös työpajan kokijoiden tai tämän tutkimuksen hengessä leikkijöiden kokemukset. Koostan heidän ajatuksiaan tässä opinnäytteessä anonymisti muun muassa järjestämälläni verkkokyselyllä ja erilaisten muistiin kirjattujen keskusteluiden avulla. Kokijat ja haastateltavat ovat antaneet suostumuksensa havaintojensa käyttämiseen. Materiaalit ovat vain omassa hallussani. Työpajassa havainnoin kokijoiden toimintaa, liikehdintää, reaktioita sekä erityisesti tapoja heittäytyä tai olla heittäytymättä leikin äärelle. Viittaan tekstissä kokijoiden havaintoihin (#nro kokija) -viitteellä.

Ensimmäistä kertaa taiteellista tutkimusta tehdessä suhtaudun itse metodien löytämiseen sekä hahmottamiseen jo eräänlaisena tutkimusmatkana itsessään.



Lighthouse Play Club -työpajan juliste (Siri Haapanen, 2024).

8. Lighthouse Play Club

Työpaja, opinnäytteen kokeellinen osio.

Oli selvää, että haluaisin järjestää jonkinlaisen osallistavan osion osana tutkimusta, ja näin syntyi ajatus työpajasta. Työpajaa suunnitellessa kirjoitin toiveeni siitä seuraavasti:

Tavoite on luoda tila, jonne kokijat saavat tulla olemaan oman intuiutionsa kanssa. Haluan luoda tilan, jossa voi unohtaa aikuisiällä koettujen leikkien haasteet, ei siis (mielestäni) vaivaannuttavia ryhmäytymisleikkejä tai vaatimusta olla sosiaalinen muiden kanssaleikkijöiden kanssa. En halua luoda tilaa, jossa toiminta on ennalta määrättyä. Haluan luoda tilan, jossa tarjolla on virikkeitä luovuudelle, leluja ja mahdollisuuksia luoda omannäköinen leikkimaailma. Tarjolla voi olla ohjeita mitä annetuilla välineillä on mahdollista tehdä, erityisesti sellaisille kokijoille, joilla ei välttämättä ole kokemusta valosta työkaluna. Apuna voi myös olla harjoitteita luovan leikin ruokkimiseksi, mutta myös tilaa ja mahdollisuus löytää omat leikit ja luovat tavat käyttää annettuja materiaaleja.

Työpajassa leikkimisen tavoitteena on muistaa, kuinka hauskaa on olla luova. Ilman paineita, ilman sen suurempaa tavoitetta tehdä taidetta tavoitteellisesti tai tuottavasti. Lempeys ja riemu edellä. Useampi meistä on kuitenkin tällä alalla siksi, että teemme tätä koska pidämme siitä, emme vain siksi että meillä olisi vain jokin ammatti. Hus pois kyynistyminen!

Sain työpajalle toteutuspaikan kahdeksi viikoksi Taideyliopiston Sörnäisten kampuksen tornissa sijaitsevasta Majakka-tilasta. Tilan nimi päättyi myöhemmin myös työpajan nimeen *Lighthouse Play Club*, jossa play club viittaa iltapäiväkerho -tyyppiseen toimintaan.

Työskentely sisälsi useita eri vaiheita: Suunnitteluvaiheesta ennen kokeellista osiota, yksin tilassa työskentelystä, yleisölle avoimesta työpajasta sekä työpajan jälkeisestä havaintojen läpikäynnistä ja avaamisesta. En ollut ennen työskennellyt tällä tavoin, joten matkaan mahtui laajalti uuden oppimista, kokeilemista ja ajoittain aikamoista tunteiden vuoristorataa. Ensimmäisen viikon tilassa käytin tilassa orientoitumiseen, yksin leikkimiseen ja puhtaasti erilaisten olemisen tapojen tutkimiseen. Tuon työskentelyviikon aikana pinnalle nousi roimasti erilaisia huomioita. Ajatuksia heräsi niin yksin leikkimisestä kuin kokijoille tilan luomisesta, sekä näiden välisestä yhteydestä. Näitä pohdintoja tulen seuraavaksi avaamaan. Tarkempia päiväkohtaisia harjoitteita, kokeiluita ja tunteita avaam enemmän liitteenä löytyvässä työskentelypäiväkirjassa.

8.1. Valon, tilan ja minun välinen leikki

Kuten jo ennakkoon osasin uumoilla, on valo leikkikaluna hyvin monipuolinen. Toin mukani tilaan erilaisia valonlähteitä sekä välineitä, joilla manipuloida valon laatua, kuten värikalvoja, linsskejä, nesteitä ja peilejä. Käytin myös muita esineitä jotka muuttuvat valossa, erilaisia heijastavia pintoja ja materiaaleja, sekä paljon aivan satunnaista rojua, jossa näin potentiaalia, varsinaisesti tietämättä mitä niillä voisin tulla tekemään. Nämä materiaalit ruokkivat mielikuvitustani, ja toivat esiin tekemisessäni uusia puolia, joita en ehkä aiemmin valolla työskentelyssä ollut päässyt kokemaan. Hyvin varhaisessa vaiheessa nousi olennaiseksi kysymykseksi myös tilan, valon ja minun välinen suhde. Majakka tilana on avara, kylmä, iso ja kolikko, vaikkakin todella viehättävä ja mielikuvitusta ruokkiva. Tämä tilan kolkkous ja suuruus oli yksi ensimmäisistä haasteista, joka tuntui välttämättömältä ohittaa, jossa valo oli myös ratkaisevassa roolissa. Kun itse tila oli viihtyisämpi ja kutsuvampi, tuntui leikkiin virittäytyminen myös huomattavasti helpommalta. Näin rauhaisa, omilla ehdoilla muodostunut leikki tuntui terapeuttilta ja helpolta tavalta olla tilassa ja

lähteä rakentamaan ajatusta siitä, minkälaisia leikkejä voisin työpajassa kokijoille mahdollistaa.

8.2. Yksin tekemisen haasteista ja niiden ylittämisestä

Oman työskentelyn äärelle laskeutuessa tajusin heti, kuinka haastavaa yksin tekeminen, erityisesti leikin näkökulmasta voi olla. Vaikka nautin suuresti yksin olemisesta, ja siitä että saan rauhassa upota omien ajatusteni äärelle, en ole tottunut olemaan itse toimijana niin, että samalla olen ulkoisesti fasilitoijana omalle toiminnalleni. Usein yksin taiteellisesti työskennellessä on taustalla työryhmä tai työpari, joka auttaa työskentelyn fasilitoinnissa, tukee sekä antaa tulokulmia ja mielipiteitä. Yksin tehdessä oli opeteltava olemaan jatkuvasti dialogissa itseni kanssa, auttamaan itseäni eteenpäin, kuin myös kyseenalaistamaan omaa toimintaani. Hetkittäin olin jopa kiusaantunut, ja mietin miltä tekemiseni näyttäisi ulkopuolisen mielestä, ja näin opin ehkä hieman katsomaan omaa työskentelyä itseni ulkopuolelta. Nämä lienevät aikuisena leikkimisen haastepuolia: kyky päästää irti ja rentoutua yksin tehdessä.

Kohtaamieni haasteiden kautta opin, miten yksin työskentelemisen haasteista voi päästä yli, ja uskon että yksin tekemisen haasteisiin löytyy apua moneltakin saralta. Esimerkiksi aiemmin mainitsemani Viljasen ja Kilpeläisen luoman *leikin riemun* käsitteen ymmärrys voi lisätä varmuutta ja uskoa omaan tekemiseen. Leikin riemun vaikutus voi Kilpeläisen ja Viljasen mukaan tuoda monenlaisia etuja: ”Positiivisten tunteiden kokeminen, ilo sekä innostuminen lisää joustavuutta, luovuutta, ongelmanratkaisukykyä ja kykyä ottaa vastaan uusia asioita” (Kilpeläinen & Viljanen 2015, 26). Minulle luultavasti suurin oppi piilee ratkaisuiden löytämisen ilossa. Siinä, kun saa omin avuin ratkaistua pulman, joka on estänyt työskentelyn etenemisen toivotulla tavalla. Tällaisen haasteen ylittäminen lisää luottamusta omaan tekemiseen ja osaamiseen.

Huomatessani, ettei jatkuvasti tarvitse saada jotain näkyvää aikaan, opin antautumaan prosessille kokonaisvaltaisemmin. Yhteiskunnassa, jossa normi on olla tuottava ja tehokas, pääsee helposti unohtumaan se mikä taiteellisessa työskentelyssä ja tutkimuksessa on tärkeää, eli vellominen, pohdiskelu ja asioille ajan antaminen. En vielä kukaan pysty siihen täysin rennosti, vaan joudun aina silloin tällöin muistuttamaan itselleni, ettei ole mikään kiire.

8.3. Työpaja

Työpajaa kehitellessä mietin erityisesti niitä asioita, jotka olin itse kokenut mielekkäiksi aiemmin yksin leikkiessäni. Myös koska suurempaa vertailupintaa ei vielä tässä kohtaa ollut, oli luotettava että kivoiksi kokemani leikit olisivat kokijoidenkin mielestä kiinnostavia ja innostavia.

Työpajaa edeltävien päivien suunnittelun ja rakentamisen lopputuloksena tilaan rakentui lopulta viisi seuraavanlaista pistettä, tai lähtökohtaa leikille.

1. Läpikuultavin värikkäin verhoin rajattu tila, jonka suojista löytyi piirtämiseen tarkoitettu kirkas valopöytä sekä erilaisia värikkäitä läpikuultavia esineitä joilla piirtää valon avulla kuvioita, hyödyntäen materiaaleja sekä varjoja.
2. Heijastukset. Paljon erilaisia heijastavia materiaaleja, sekä erilaisia valonlähteitä, joilla luoda tilaan eläviä pintoja.
3. Kolme led-valaisinta muodostivat isolle seinälle RGB-varjoteatterin.
4. Piirtoheitin ja diaprojektori tarjosivat loputtomasti mahdollisuuksia erilaisten varjojen, heijastusten, värien ja materiaalien, kuten jopa veden kanssa leikkimiseen.
5. Yläkerran läpikuultavista harsoista rakentui hämärä UV-valon ja videoprojisoitien kuvittama maja, jossa tarjotui myös mahdollisuus mielikuvitusleikille johon ohjeet löytyi tilasta.

5.5 Mielikuvitusleikki: Mikä on tämä paikka? (Liite: Mielikuvitusleikin ohjeet.)

Lisäksi tilassa oli materiaalipankki, josta löytyi lisää erilaisia välineitä ja materiaaleja leikin tueksi ja uusien leikkien ideoimisen kimmokkeeksi.

Kutsuin kokijoita tilaan niin yliopiston viestintäkanavia kuin omia sosiaalisen median verkostoja hyödyntäen. Kutsu oli seuraavanlainen:

Tervetuloa iltapäiväkerhoon! Tämä on tila vapautumiselle, olemiselle, rentoutumiselle ja luovuudelle. Saa myös harmittaa ja väsyttää, aina ei tarvitse myöskään inspiroitua, mutta kannattaa silti kokeilla! Tämä on tila, jossa saa kokeilla, leikkiä, puuhastella, makoilla, katsella, sekoilla – täällä ei tunneta mokia. Viihdy niin kauan kuin haluat. Juokseminen sallittu!

Toiveeni tilan toimivuudesta toteutui. Yleisilmapiiri ja saamani palaute tilasta oli innostunutta ja kiittelevää. Erityisesti tuntui välittyvän kiitos siitä, ettei tila ollut painostava, tai etteivät kokijat tunteneet olevansa laboratoriossa jossa heidän jokaista liikettään vahditaan tutkimuksen nimissä.

Vaikkakin toiveeni työpajalta oli tavoittaa erityisesti valosuunnittelun opiskelijoita, kävi paikan päällä lopulta laajalti valo-, ääni-, ja lavastussuunnittelun opiskelijoita, Teatterikorkeakoulun opetus- ja muuta henkilökuntaa, sekä satunnaisia laitoksen ulkopuolisia kokijoita useilta eri aloilta. Leikkijöiden moninainen tausta olikin lopulta vain positiivinen yllätys havaintojeni kannalta. Kun lopulta kaiken keskiössä on valo, on kiinnostavaa huomata, miten eri tavoin kokijat suhtautuvat valoon leikin välineenä.

Työpajassa olemiseen vaikuttivat hyvin monet erilaiset tekijät, kuten tultiinko paikalle yksin vai ryhmässä, oliko tilassa hiljaista vai entuudestaan

muuta, minkälainen kokijan suhde on valoon tai leikkiin, ja niin edelleen. Suhteeni kokijoihin vaikutti havaintoihini, koska osa kokijoista oli ystäviäni, osa taas aivan uusia tuttavuuksia.

9. Havaintoja leikin kokemisesta

Yksin ja yhdessä tehdessä, käytyjen keskustelujen, lukemani kirjallisuuden avulla ja kokijoille asetettujen kysymysten pohjalta olen koonnut kasaan ajatuksia siitä, millaisia työkaluja, apuvälineitä ja aatteita valolla leikkiminen voisi tarjota taiteilijan, erityisesti valosuunnittelijan työhön. Vaikka nämä työkalut ovat otsikoitu ohjeistavasti, eivät nämä ajatukset ole ehdottomia. Ne keskustelevat keskenään ja kustakin ajatuksesta voi ottaa itselleen sen, jonka kokee auttavan omassa työssään eteenpäin.

9.1. Leikki kielenä

Omalla kohdallani tuntuu, että valosta voi ajoittain olla vaikea puhua ymmärrettävästi, etenkin ei-valosuunnittelijoille. Tai vaihtoehtoisesti toisinaan tuntuu, että jollain kollegalla tai valotyön tilaajalla on jokin valoon liittyvä unelma teoksessa, mutta sen kommunikoiminen tuntuu haastavalta. Usein tällaisissa tilanteissa valosuunnittelijana tehtäväni on tarttua esitettyyn ajatukseen ja etsiä tilan valokaluston tarjoamista materiaaleista kuten väreistä, goboista tai efekteistä sellaisia elementtejä, jotka voisivat vastata tätä toivetta. Tarjoan sitten oman ehdotukseni eteenpäin, vaikka prosessiin ei välttämättä osallistuisikaan muita. Se kuuluu ammattitaitooni ja rooliini suunnittelijana. Uskon kuitenkin, että yhteisellä leikkimisellä ja kokeilulla voitaisiin kehittää kommunikaatiota, pohtia visiota yhdessä ja saavuttaa selkeämpää yhteisymmärrystä siitä, mitä tavoitellaan.

Esimerkki käytännön leikkimielisestä kokeilusta voisi olla vaikkapa taskulamppu ja erilaisia materiaaleja. Näitä yhdistelemällä löytyisi se jonkin väri, kuvio, varjo, heijastus tai vaikka pinta, mikä voisi vastata häilyvää ajatusta tai unelmaa. Tämän löydöksen pohjalta voisi myöhemmin lähteä näyttämöllistämään valolla tiettyä tunnelmaa tai valon laatua.

Kirjassa *Leikki ja Luovuus* tietokirjailija Kai Vakkuri tarkastelee sitä, kuinka kielellisen osaamisen harjoittaminen ruokkii luovuutta. Kielellistä lahjakkuutta voi harjoittaa monin eri tavoin, eikä kieli rajoitu vain puhuttuun kieleen. Kielellistä osaamista voi harjoittaa niin lukemalla, satuilemalla, keksimällä uusia sanoja tai löytämällä aivan uusia tapoja kommunikoida. Esimerkiksi lapset joiden sanavarasto on vielä rajoittunut, ovat taitavia uusien kommunikaation kielten keksimisessä! (Vakkuri 1999, 25-33).

9.2. Leikki luonnosteluvälineenä

Tämä havainnoillistaa ajatuksestani siitä, miten eri työvälineet keskustelevat keskenään. Leikki luonnosteluvälineenä tukee ajatusta leikistä kielenä, ja toisinpäin. Näiden kahden välisiä metodeja voisi siis hyödyntää kummassakin tilanteessa.

Luonnosteluvälineenä leikki voi olla ikään kuin minun oma kieleni. Leikkimisen hienous piilee myös siinä, ettei kenenkään muun tarvitse välttämättä ymmärtää pätkän vertaa siitä, miten se juuri minulle ilmenee. Lapselle voi olla hyvin luonnollista ja järkeenkäypää järjestää kuvitteelliset teekutsut kutsuvieraanaan kivet, kepit ja pariton sukka. Miksen voisi siis valjastaa tätä lapsenomaista ajattelutapaa omaan työhöni?

Luonnostellessa pääasia on se, että ajatus aukeaa itselleni ja että voin löytää siitä jotain, mitä työstää eteenpäin.

Hollantilainen historioitsija Johan Huizinga pitää leikkiä kaaoksen omaisena toimintana, joka ei edellytä järjellistä olemista. "Me leikimme ja tiedämme leikkivämme. Siis olemme enemmän kuin pelkkiä järkiolentoja, sillä leikki on järjetöntä." (Huizinga 1984, 12). Kaoottisuuden ajatusta eteenpäin vieden, niin luonnostelun kuin leikin hienouksiin kuuluu sen ehdottomuus. Kaikki voi muuttua, eikä mihinkään tarvitse sitoutua. Spontaaniuudella, heittäytymisellä ja hulluttelulla voi saada aikaan aivan

uusia luovuuden kokemuksia, joita ei välttämättä samalla lailla saavuttaisi hillitymmällä ja varaantuneemmalla olemisen laadulla.

Kun työpajaa suunnitellessani toin mukani tilaan kasapäin erilaisia materiaaleja, en tiennyt mitä tulisin niillä tekemään. Pyrin ajoittain myös lähtemään täysin sitä vastaan, mikä ensimmäisenä ehkä tuntuisi luontevammalta tavalta käyttää materiaaleja. Se, jos mikä, on vapauttavaa. Yhdistelin erilaisia materiaaleja ja ajatuksia, katsoin mitä niistä voi saada aikaan. Joskus löytyi upeita ideoita joita uskon tulevani vielä jatko-jalostamaan, joskus ei löytynyt yhtään mitään.

Jos joku olisi katsonut tätä puuhastelua ulkopuolelta, hän olisi tuskin ymmärtänyt yhtään mitään.

9.3. "Mitä sit?" - ajattelu

Tää on jo nähty.

Mitä jos joku ajattelee et tää on ihan tyhmä juttu?

Mitä jos epäonnistun?

MITÄ SIT!?

Edellisessä työpäiväkirjalainauksessani mietin tarvettani miellyttää ja onnistua, sekä halua päästä tästä tarpeesta eroon. Siksi haluan tässä kohtaa nostaa esiin leikin ammattilaiset, eli lapset. Lapsi ei leiki miellyttääkseen muita. Eikä leikissä pitäisi olla kyse muiden miellyttämisestä tai mielipiteistä, toki opitut moraalit ja hyvän maun rajoissa toimiminen on muistettava, mutta sitä ei mielestäni pitäisi joutua alleviivaamaan.

Itse ainakin henkilökohtaisesti löydän itseni usein teosprosesseissa siitä paikasta, jossa jään helposti miettimään liikaa sitä mitä muut ajattelevat. Takaraivossa kummittelee ajatus siitä, että aina pitäisi tehdä jotain uutta ja

ennennäkemätöntä, jotain suurta joka jättää yleisön haukkomaan henkeään. Leikkiessä tätä samaa ajatusta ei tullut. Vaikka tein työpajaa kokijoille, enkä vain itselleni, oli hieno huomata kuinka erilainen suhtautumiseni oli tekemiseen, kun sain kokea leikkimisen riemun omakohtaisesti. Sama reaktio oli myös kokijoiden suunnalla. Kävijät olivat esitettyjen kysymysten pohjalta lähes yksimielisiä, ettei työpajassa leikkiessä tuntunut tärkeältä luoda vain kokijaa itseään esteettisesti miellyttävää sisältöä, vaan tärkeämpää oli saada tehdä vapaasti.

Työpaja oli rakennettu ihanaksi luovaksi tilaksi, jossa oli kiehtovaa kokeilla kaikkea ja kokea yllätyksiä. (Kokija #2)

Esimerkiksi RGB-värivarjot, joiden ajattelin olevan ”tosi nähty”, pääsivät yllättämään. Työpajassa ne olivat hitti, kokijat viihtyivät niiden äärellä pitkiä aikoja, erilaisia leikkejä kokeillen. Totean itselleni: *Tosi nähty. Mut toimii ja yleisö tykkää, eli mitä sit?*

9.4. Ei paineita onnistua

Kävijäkokemuksista nousi esille myös toinen tärkeä huomio: *Ei tarvitse onnistua*. Leikki todella antaa tilaa vapaudelle ja rohkeudelle. Usein taiteen kentällä teosta tehdessä, valosuunnittelija(t) on sidottu hyvin tiiviisiin aikatauluihin tavoitteenaan maksimoida resurssit. Resursseina ajattelen myös itsestä lähtöisiä asioita kuten osaamista, mielenkiintoa ja uskoa omaan tekemiseen. Leikkiessä voi unohtaa ajatuksen siitä, että on jonkin raamin puitteissa luotava paras ja ehkä tuottavin vaihtoehto. Leikkiessä voi lähteä vapaasti siihen suuntaan jonka intuitio sanelee, vaikkei siinä olisi mitään järkeä ja lopputulos tulisi olemaan aivan kamala. Leikissä resurssit eivät mene hukkaan. On ihanaa rakentaa hiekkakakku niin, että sen päälle voi astua. Ei-onnistumisen ajatus yhdistyy myös luonnostelun puolelle, kuten yksi kokijoista toteaa:

*[Leikkiminen tuntui] rentouttavalta. Siltä ettei tarvitse suorittaa.
(Kokija #3)*

Opinnäytteessä *Valosuunnittelijan harjoitusvihko: Harjoittelemisen työtapana* valosuunnittelija Outi Vedenpää pohtii oman intohimon sekä työltä vaaditun osaamisen tasapainoa. Nautinnon ja kiinnostuksen seuraaminen voi olla ristiriidassa ammattitaidon odotusten kanssa – en ole aina hyvä siinä, mikä kiehtoo. Mutta ehkä juuri kehittymisen mahdollisuus ja uuden opetteleminen tekee siitä palkitsevaa. Voiko työ perustua kiinnostukseen enemmän kuin taitoon, ja kenen määriteltävissä on se, mikä on ”hyvä”? Ehkä tärkeintä on antaa itselleen lupa harjoitella, myös työssä. Vedenpää kiteyttää ajatuksen hienosti sanoin: Rohkeus mennä ja tehdä on harjoiteltava asia kuten sekin, että ei tarvitse muiden arvostusta. Kaikki on harjoittelemista, myös työ. (Vedenpää 2024, 28.)

Tuntuu tärkeältä ja lempeältä ajatukselta muistaa, että oppiminen ei lopu koskaan, ja että ammatin harjoittamiseen voi myös suhtautua leikinomaisesti, myös sillä asenteella, että kaikkeen ei tarvitse laittaa itseään täysillä likoon ja että epäonnistuuakin saa.

9.5. Leikki luovuuden lähteenä

Toisinaan tuntuu, että on mahdotonta olla luova. Ettei mikään sytytä inspiraatiota ja näin taiteen tekeminen rupeaa pahimmillaan tuntumaan merkityksettömältä ja väkinäiseltä. Sellaisissa hetkissä olen usein vain odottanut ja toivonut, että ehkä luovuuteni vielä palaa, ja voin jatkaa taiteen tekemistä kuten ennenkin, vaikka todellisuudessa tämä lienee isoin karhunpalvelus jonka voi omalle luovuudelleen tehdä. Leikkimisen kautta luovuutta tarkastellessa, nousee luovuuden ydin esille. Luovuus ja leikki voi olla mitä tahansa, ja nyt haluaisinkin ajatella että parempi oman luovuuden ylläpitämiseksi on houkutella se esiin tekemällä mitä tahansa

mielikuvitusta piristävää, kuin jäädä odottamaan hetkeä jolloin inspiraatio taas iskee.

Esitystaiteilija Jussi Johnsson ja erityispedagogiikan lehtori Juhani E. Lehto avaavat luovuuden ajatusta Todellisuuden Tutkimuskeskuksen esseekokoelman *Ei ymmärtämisen eteisessä*, esseessä *Järjetön leikki – luovuudesta tieteessä ja taiteessa*. Minulle sen ydinajatus on seuraava: Leikki antaa jokaiselle luvan luovuuteen. Uusien ideoiden syntyminen vaatii ajattelun vapautta, ja juuri siitä leikissä on kyse. Leikkimiseen ei tarvita oikeastaan mitään muuta, kuin halu heittäytyä sen äärelle. Leikin kautta voimme nähdä asioita, joita emme arkisessa ajattelussa huomaa, ja löytää ratkaisuja, joita emme aiemmin uskaltaneet edes kuvitella. Leikki voi antaa ihmiselle voimaa tehdä tekoja, joita hän piti itselleen mahdottomina – fyysisesti, ideologisesti tai eettisesti – ja tuntea asioita, jotka ylittävät arkitodellisuuden rajat. Johnsson ja Lehto toteavat leikkimisen ja luovuuden yhteydestä seuraavasti:

Leikkiminen ei sinänsä ole osoitus luovuudesta, vaan pikemminkin se kutsuu luovuuden esiin. Leikkiminen auraa väylää luovien mahdollisuuksien maailmaan. (Johnsson & Lehto 2008, 101.)

Minulle tämä alleviivaa ajatusta siitä, kuinka kaikilla on lähtökohtaisesti yhtäläiset mahdollisuudet luovuuteen, eikä luovuuden löytämisen tarvitse olla haastavaa tai luoviksi tituleerattujen henkilöiden yksinoikeus.

9.6. Valo lähestyttävänä välineenä

Kuten aiemmin todettu, valo on hyvin monipuolinen työväline muun muassa taiteen ja hyvinvoinnin näkökulmasta. Nyt leikin tulokulmasta valoa tarkasteltuani, uskon täysin myös valon potentiaaliin leikin välineenä. Oli hienoa huomata, kuinka suorastaan hypnoottinen vaikutus leikissä syntyneillä valollisilla ilmiöillä oli. Kuinka aina uusien ilmiöiden syntyminen

kannusti kokijoita menemään havainnoinnissaan yhä syvemmälle ja kokeilemaan yhä rohkeammin uusia välineitä ja materiaaleja valolla leikkiessä.

Erityisesti niiden kokijoiden parissa, joille valo ei entuudestaan ole kovin tuttu väline, oli innostuminen ja mielenkiinto lähes käsin kosketeltavissa.

Minua on aina kiinnostanut valo, mutten ole tiennyt miten lähestyä sitä, tai että missä valoilla tekemistä pääsisi kokeilemaan. Tämä [työpaja] oli kiva ja helppo tapa päästä kokeilemaan valolla tekemistä. Oli tosi kivaa ja hauskaa. (Kokija #4.)

Mahdollisuus päästä kokeilemaan valonlähteitä, jotka eivät aiemmin ole olleet kokijoiden saavutettavissa, teki tilanteesta siis ainutlaatuisemman ja sitä kautta myös inspiroivan. Ja vaikkakin valosuunnittelijana taustani ja suhteeni valoon on hyvinkin erilainen kuin osalla työpajassa käyneistä kokijoista, jaan sen saman innostumisen ja heittäytymisen tunteen useiden kokijoiden kanssa. Kuten esimerkiksi juurikin interaktiivisen valotaiteen suosio meille osoittaa, tuntuu valo kiehtovan yhä useampia, välittämättä henkilön aiemmasta taustasta esimerkiksi taiteen parissa toimimisesta.

Tutkimuksen edetessä havainnoin, että valon muuntautumiskyky tekee siitä erityisen toimivan välineen leikissä. Hyvinkin pienillä toimilla voi saada isojaakin muutoksia aikaan. Oli sitten kyse itse heittimen ominaisuuksista, siitä kuinka helposti nappia painamalla valon ominaisuuksia voi muuttaa, tai siitä kuinka luovuutta ja erilaisia materiaaleja, kuten kalvoja tai heijastavia pintoja käyttämällä, voi myös valaistua kohdetta manipuloida. Valoa voi muovata loputtomasti, puhumattakaan siitä mihin erilaisiin tarkoituksiin sitä voi valjastaa. Leikin, kuin taiteenkin maailmassa valolla voi luoda tunnelmia, maisemia, paikkoja, tarinoita, ja niin edelleen. Ehkä lopulta valosuunnittelun ja leikin logiikoissa ja metodeissa on jo ennestään

paljon yhteistä, kun näitä osaa valjastaa käyttöön omien tarpeiden mukaisesti.

10. Yhteenveto & lopuksi

Lopulta suuri osa tehdyistä havainnoista ovat melko avoimia ja sovellettavissa myös valosuunnittelijana toimimisen ulkopuolelle. Ehkä näitä kehittämiäni apuvälineitä voisi pitää yleismaallisesti jonkinlaisina taiteilijan apuvälineinä. En kuitenkaan koe, että työ olisi mennyt hukkaan tai jäänyt liian avoimeksi, sillä tämän opinnäytteen havainnot ovat kuitenkin tässä opinnäytteessä kontekstualisoitu valosuunnittelijana toimimisen tulokulmasta. En siitä huolimatta näe huonona ajatuksena sitä, että näitä havaintoja voisi viedä eri taiteenaloille, jos niistä voi ammentaa tietoa muuhunkin kuin valosuunnittelijoiden käyttöön. Koen, että nämä havainnot ovat oivallisia suunnannäyttäjiä kohti tulevaisuutta. On mielenkiintoista tarkastella, kuinka näitä havaintoja voi konkreettisesti hyödyntää tulevaisuudessa taiteen kentällä työskennellessä. Pohdin vielä lopuksi minua kiinnostavia potentiaalisia suuntia, joissa uskon leikistä valosuunnittelijana toimimisessa olevan hyötyä, näitä voisivat olla esimerkiksi valon dramaturgia sekä peliesitykset.

10.1. Ajatuksia potentiaalisista suunnista

Kiinnostava ja lähestyttävä ajatus olisi lähteä kokeilemaan leikin ajatusta jonkinlaisena taiteellisenä työkaluna tai metodina esitystaiteen kentällä, esimerkiksi työryhmälähtöisessä ympäristössä, jossa olisi tilaa tehdä erilaisia kokeiluja ja hakea kysymyksiin vastauksia leikin logiikoita hyödyntäen.

Vuonna 2017 järjestetyn VES-seminaarin puheenvuorossa *On Play and Dramaturgy - some remarks* dramaturgi Katariina Numminen kertoo leikin ja dramaturgian välisestä yhteydestä, ja jakaa havaintojaan siitä, kuinka leikkiä voi hyödyntää dramaturgisena työkaluna. Taiteilijana ja esityksentekijänä hän painottaa leikin roolia omassa työssään, jossa tärkeämpää kuin tarinankerronta, on sääntöjen ja logiikoiden luominen esityksille. Puheenvuorossa hän viittaa erilaisiin leikin muotoihin, kuten

kilpailuun, jäljittelyyn, sattumaan, joita voidaan käyttää dramaturgisina välineinä. Nämä antavat taiteilijalle keinoja monipuolistaa esityksellistä ajattelua ja haastaa perinteisiä muotorakenteita. *Leikki luonnosteluvälineenä* voisi tarjota valosuunnittelijalle uudenlaisen dramaturgisen lähestymistavan. Valon tarjoamat leikilliset ominaisuudet voisivat auttaa löytämään tarinankerronnalle uusia sääntöjä ja logiikoita. Uskon kokeilemisen kautta syntyvien havaintojen voimaan, joka on luontaista luonnostelulle.

Myös peliesitysten logiikat ja rakenteet voisivat hyvin keskustella erilaisten leikissä syntyneiden havaintojeni kanssa. Kaiken Keskuksen julkaisussa *Mikä on peliesitys?* taiteellinen tutkija Samee Haapa esittelee peliesitysten peruslogiikoita. Peliesitys on esitystaiteen ja pelien yhdistelmä, jossa keskiössä on yleisösuhte esityksen mekanismin taiteellinen kehittäminen. Toisin kuin perinteisissä tai edes immersiiivisissä esityksissä, peliesityksissä yleisö tai pelaaja on aktiivinen osa teosta, ja heidän valinnoillaan voi olla todellinen vaikutus esityksen kulkuun, muotoon tai logiikkaan. Peliesityksen ytimessä ei ole kuitenkaan vain itse pelillisuus tai pelaaminen, vaan sen tehtävä on haastaa perinteisiä yleisörakenteita ja nähdä itse pelimekanismi myös taiteellisena osana teosta. Suhteessa peliesityksiin ja aktiivisen pelaajan rooliin, on ajatukseni leikkijän suhteesta teokseen vielä aivan lapsen kengissä. Peliesitysten mekaniikoista herää myös ajatus siitä, kuinka voisin esimerkiksi esityksessä olla aktiivisesti suunnittelijana leikkijän tai ”pelaajan” roolissa?

10.2. Lopuksi

Taiteellisen tutkimuksen projektin tekoprosessi on opettanut minulle paljon. Ymmärrän nyt paremmin taiteellisen tutkimuksen tekemistä, sen metodeja ja tutkija-taiteilijan toimintatapoja. Samalla tuntuu, että taiteellinen tutkimus on hyvin laaja-alaista, monimuotoista ja täten opittavaa aiheesta on vielä paljon. Aiemmin mainitussa julkaisussa

Taiteellinen tutkimus Gröndahl pohtii taiteilijan taitojen rakentumista ja kykyä hahmottaa oman osaamisen rajoja. Näiden ymmärtäminen taiteilijana avaa mahdollisuuksia löytää uusia toimintatapoja ja kehittää omaa ilmaisua. (Gröndahl, 2023.) Koen, että olen oppinut hahmottamaan omia osaamiseni rajoja, ja koen olevani kyvykkäämpi haastamaan niitä jatkossa uusin tavoin.

Valosuunnittelijana hahmotan yhä paremmin oman työvälineeni tarjoamia mahdollisuuksia. Näin ajattelen voivani luottaa omaan ammatilliseen osaamiseen entistä paremmin, tiedostaen myös niitä kehityskohtia joihin haluan panostaa omassa toiminnassani taiteilijana ja tulevaisuudessa mahdollisesti kasvavana taiteilija-tutkijana. Opiskelu ja tämän oppinnäytteen tekeminen ovat antaneet minulle laajasti erilaisia taitoja sekä selkeämmän käsityksen omista osaamiseni rajoista, joita pääsen tästä eteenpäin yhä enemmän valjastamaan oman taiteellisen työskentelyn ja ajattelun kehittämiseen. Muodostunut taitoni leikkiä on tässä kaikessa keskeisessä roolissa.

11. Lähteet

Kirjalähteet:

Brown, Stuart & Vaughan Christopher. 2010. *Play: How it Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. U.S: Avery Publishing Group Inc.

Huizinga, Johan. 1938. *Leikkivä ihminen*. Suomentanut S. Salomaa, 1984. Porvoo: Wsoy.

Vakkuri, Kai. 1999. *Leikki ja Luovuus*. Helsinki: BSV Kirja.

Siukonen, Jyrki. 2002. *Tutkiva Taiteilija – Kysymyksiä kuvataiteen ja tutkimuksen avoliitosta*. Lahti: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Oppimateriaalit:

Gröndahl, Laura. 2023. Taiteellinen tutkimus. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 76. Helsinki: Taideyliopiston teatterikorkeakoulu.

Artikkelit:

Johnsson, Jussi & Lehto Juhani. 2008. "Järjetön leikki – luovuudesta tieteessä ja taiteessa." Ei ymmärtämisen eteisessä. Todellisuuden tutkimuskeskus. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino oy.

Pihlajaniemi, Henrika & Luusua, Aale. 2020. "Playful and Playable Lighting in Smart Cities: Towards a Holistic Framework of Design". Springer Nature Singapore Pte Ltd.

Arlander, Annette. 2023. "Moninaistuva taiteellinen tutkimus". Taiteellinen tutkimus. Gröndahl, Laura (toim). Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 76. Helsinki: Taideyliopiston teatterikorkeakoulu.

Internet-lähteet:

Kleimola, Piia. Aikuinen – Tämä on sinulle! Mannerheimin Lastensuojeluliiton Leikkipäivä -hankkeen blogisivusto. Haettu 25.03.2025. <https://leikkipaiva.fi/aikuinen-%E2%94%80-tama-on-sinulle/>

Gietl, Peter. Jen Lewin Sits Down to Discuss Art & Technology. Innovation & Tech today -verkkolehti. Haettu 25.3.2025.

<https://innotechtoday.com/jen-lewin/>,

Junttila, Kristiina. On the Potential of Exercises in Live Art Pedagogy. RUUKKU-julkaisu numero 17. Haettu 27.4.2025.

<https://www.researchcatalogue.net/view/722219/808598>

Numminen, Katariina. 2017. On Play and dramaturgy - some remarks.

VES-seminaari. Youtube -video. Haettu 21.04.2025

<https://www.youtube.com/watch?v=bxNVruQyKhA>

Haapa, Samee. Mikä on peliesitys?. Kaiken keskus -ryhmän verkkosivut.

Haettu 21.04.2025.

<https://www.centerforeverything.com/fi/julkaisu/mika-on-peliesitys/>

Opinnäytteet:

Kilpeläinen, Laura & Viljanen, Katriina. 2015. Tule Leikkimään!: hyvinvointia aikuisille leikin kautta. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.

Vedenpää, Outi. 2024. Valosuunnittelijan harjoitusvihko: Harjoittelemisen työtapana. Helsinki: Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

Valokuvat:

Ksawery Compurery, FLUX -teos. 2024. Sivulla 11. Siri Haapanen.

The Pool, Jen Lewin at SXSW Interactive. 2013. Sivulla 12. Innovation & tech today.

Valon leikilliset ominaisuudet -kaavio. 2020. Sivulla 14. Pihlajaniemi, Henrika & Luusua, Aale.

Lighthouse Play Club -työpajan juliste. 2024. Sivulla 21. Siri Haapanen.

12. Liitteet

Liite 1.

Mielikuvitusleikin ohje kokijoille. (s. 18).

Mikä on tämä paikka?

Täällä voit levätä, katsella vaihtuvia värejä ja kuvioita, makoilla ja hypistellä käsissäsi eri tuntuksia esineitä.

Halutessasi voit myös leikkiä mielikuvituksellasi...

Sulje silmäsi, ja kuvittele mielessäsi paikka. Se voi olla turvallinen tai jännittävä. Oletko aina halunnut tulla tänne, oletko kenties käynyt täällä aiemmin? Tämä voi olla mitä vain, kiiltävin kristallein hohtava luota, öinen metsä, avaruusalus tai vaikka lyhdyin valaistu temppeli. Miltä muu maailma tämän paikan ympärillä näyttää? Miten löysit tänne? Tulitko yksin vai saattoiko joku sinut tänne?

Kun avaat silmäsi, olet perillä mielikuvituksesi paikassa. Havainnoi sitä.

Miltä tuntuu kun valo osuu ihollesi? Tuntuuko eri värit erilaiselta?

Miten valo liikkuu? Onko se matkalla johonkin vai kimpoileeko se holtittomasti edestakaisin?

Millainen tunnelma täällä on?

*Millaisia kuvioita ja muodostelmia valo muodostaa ympärillesi?
Muistuttavatko ne jotain?*

Miten eri valot ja värit vaikuttavat oloosi? Tekevätkö ne ehkä sinut energiseksi, uneliaaksi, uteliaaksi, iloiseksi...?

Voit piirtää tai kirjoittaa havaintojasi, voit viedä ne mukasi, tai jättää tänne seuraavien tänne löytäneiden mielikuvitusta ruokkimaan.

Liite 2.

Työskentelypäiväkirja viikolta 42.

Muistivihkoon kirjattujen epämääräisten huomioiden ja ajatusten tueksi, jotta voin palata viikolla tapahtuneisiin hetkiin helpommin.

Maanantai

Saapumisesta, laskeutumisesta.

Kaikki alkoi ehkä hieman takkuisasti, tullessani tilaan oli siellä vielä edellisen kurssin tavarat levällään. Olin ajatellut pyhittää maanantai aamupäivän tyhjässä tilassa olemiselle, tehden harjoitteita ja havainnoiden tyhjän tilan antamia impulsseja. Sen sijaan aloinkin selvittämään kenen tilaan jääneet tavarat ovat ja kenen tehtävä on hoitaa ne tiehensä.

Ensireaktioni tilaan oli siis hyvin erilainen kuin olin alunperin suunnitellut.

Mikä ajatuksena on sillä lailla hassu, että olin ikään kuin ennakkoon jo ajatellut kuinka tulen tilaan asettumisen reagoimaan. Siinä mielessä tämä oli siis yllättävän hyvä käänne, vaikka se tuottikin lisää työtä. Jouduin väkisin hajoittamaan ennakkoajatukseni ja suhtautumaan tilaan uudesta kulmasta käsin.

Maanantaina kieriskelin kuitenkin tilassa, kuvataideakatemiaalaisten teosten seassa. Käytin apunani *Theater games for lone actors* -kirjan harjoitteita.

Vaikka kirja onkin suunnattu näyttelijöiden ja teatteriopettajien työkaluksi, löytyi sieltä paljon hyviä ajatuksia, joita soveltaa omaan työskentelyyn valosuunnittelijana. Vaikka minulla on taustaa näyttelijänä, ei ajatteluni ole lähtökohtaisesti kovin kehollista, tai ennemmin se on karissut pois vuosien saatossa. Tilassa oleminen, tai ennemmin siihen tutustuminen näyttäyty minulle kuitenkin hyvin kehollisena asiana, joten koin tärkeäksi ottaa melko kehollisen lähestymisen tilaorientaatiooni.

En valinnut kirjasta yksittäisiä harjoitteita joita lähtisin toteuttamaan, vaan poimin sieltä itselleni resonoivia ajatuksia joista koostin sellaisen tavan olla, joka tuntuu itselleni mieluaisalta. Näitä valikoimiani keinoja oli muun muassa erilaiset mielikuvittelun harjoitteet kuten roolin ottaminen tai tilan ajattelu jonain aivan toisena paikkana, tuntoaistiin keskittyminen, äänellä tilan täyttäminen sekä impulsseihin tarttuminen. Tuo tilaan tutustumiseni näyttäisi varmaan ulkopuolisen silmin aivan päättömältä sekoilulta. Juoksin, huusin, tein kuperkeikkoja, tunnustelin pintoja eri kehon osilla, naputtelin pintoja, makasin, istuin, tuijottelin, kuiskin, pompin, hiivin...

Toisena orientaatioitumisen apuvälineenä käytin *Tutkiva Kokeilu* kurssilla (maisteriopiskelijoille suunnattu kahden viikon mittainen perehdytys taiteellisen tutkimuksen tekemiseen), teatteriopettajan maisteriohjelman johtajan Riku Saastamoisen pitämässä työpajassa tehtyjä tila-harjoitteita. Kurssilla harjoitteet tehtiin ryhmässä, mutta koitin soveltaa näitä parhaan osaamiseni mukaan yksin tekemisen työkaluksi.

Pyrin katsomaan tilaa eri tavoin:

Katsoin tilaa niin laajasti kuin pystyn. Yritin venyttää näkökenttääni niin isoksi kuin vain havainnointikykyäni antoi. Jo valmiiksi suurelta tuntuva tila vain kasvoi ympärilläni. Olin ennakkoon jo viikkoja ennen tilaan saapumista hieman pelännyt tuota suurena näyttäytyvää paikkaa, eikä sen laajasti katsominen tuntunut ainakaan helpottavan asiaa.

Toisaalta katsoin tilaa myös pienesti. Etsin jonkin pienen kiintopisteen ja vain tuijottelin sitä tovin. Etsin seuraavan ja sitä seuraavan. Näin löysin kiinnostavia yksityiskohtia, joihin en olisi ehkä muuten kiinnittänyt huomiota.

Tiistai

Tyhjän tilan kauhusta ja oleskelusta.

Edellisenä päivänä, vielä melkoisen kauhuissani tuosta valtavasta, kaikuisasta tilasta, viimeisten tekemieni asioiden joukossa heitin tilassa olevan toisen kerroksen parven kaiteeseen roikkumaan alemman kerroksen lattiaan asti yltävän vaalean kankaan. Tämä sai sittemmin prosessissa kyllä kyytiä, mutta tästä lähti ajatus tilan rajailusta erilaisin keinoin, sillä halusin luoda myös valollisesti erilaisia alueita tilaan. Sain käsiini valtavan sateenkaaren väreissä heijastelevan muovisen kalvon, jonka ripustin eräänlaiseksi tilanjakajaksi tilaan.

Tästä rupesi hahmottumaan ajatus tilasta, alakertaan tulisi tila, jota nimitän ”sateenkaarihuoneeksi” jossa erilaiset heijastukset ja värit ovat pääosassa, sateenkaarihuoneen viereen tulisi laajempi valollisesti avoimempi puuhastelualue ja yläkertaan hämärämpi UV-valolla ja videolla korostettu rentoutumispaikka.

Tämä päivä menikin hyvin pitkälti asioiden kantamisessa paikoilleen ja tikkaiden nokassa asiota ripustellen. Lopulta kun asiat rupesivat löytämään ensimmäiset paikkansa, viritin yläkertaan videotykin, joka vaaleiden harsojen läpi projisoi loikoilupaikalle maailman, jota katselin pitkän päivän päätteeksi.

Loikoillessa kirjoitin muistivihkooni seuraavasti:

Olen makoillut tilasssa tekemättä mitään ihmeellistä, olen nyt jo rennompi ja iloisempi kuin aiemmin. Ehkä tieto siitä, mitä tulen tilassa tekemään antaa jonkin ennakkosuhtautumisen tilassa olemisen laatuun. Pahin kauhu alkaa väistymään ja luotto siihen mitä olen tekemässä palautuu. Täytyy vain muistaa ja muistuttaa itselleen, että tästä ei tarvitse tulla speaktaakkeli. ”No laugh is also a result”.

Keskiviikko

Valoa valoa valoa valoa!

Viikon aikataulut tuntuivat olevan päivän myöhässä siitä mitä olin alunperin ajatellut. Tiistain tuli olla jo täyttä leikkimistä, ja vaikkakin rakentamisessa sekä tilan hahmottelussa oli omat leikkisät elementtinsä, tuntui keskiviikon leikkipuuhat aivan riemukkaalta leikin äärelle asettumiselta. Koko päivän keskityin todella valollisiin elementteihin, varjoihin, piirtoheittimen tarjoamiin mahdollisuuksiin, erilaisiin värillisiin pintoihin ja heijastuksiin.

Yritin luoda mahdollisimman paljon erilaisia valollisia olosuhteita jotka ruokkisivat tuota leikkisää puolta tekemisessä. Toisinaan koitin myös mennä sitä vastaan, jonka ensisijaisesti ajattelin olevan se ”paras” tai ”hauskin” vaihtoehto.

Yllättäen valollinen olosuhde rakensi myös itse itsensä: Se, ettei tilan ikkunoita saa helposti pimennettyä, tuli minulle yllätyksenä. Tämä yllätys johti kuitenkin siihen, että valollisia löydöksiä tuli enemmän, kuin olin alunperin ennustanut. Iltapäivästä aurinko paistoi täydellisesti pienestä ikkunasta sisään, luoden tilaan uskomattomat oranssina hehkuvat heijastukset. Tämä ruokki mielikuvitusta ja käytinkin pitkän tovin kärräten erilaisia materiaaleja tuohon auringon luomaan valokiilaan. Annoin eri elementeille mielessäni merkityksiä ja takerruin pienimpiin kiinnostaviin hetkiin.

Seinään heijastuneesta pienestä sinisestä ruudusta tuli portaali ulkomaailmaan, kuin se olisi leikannut seinästä palan ja tuonut osan sinisestä taivaasta sisälle huoneeseen. Kiiltävästä hopeisesta muovista kattoon heijastuneet urat veivät minut vedenalaisiin maisemiin ja sateenkaaren värisestä kankaasta tuli vihreässä valossa trooppinen sademetsä.

Torstai

Leikkikaverit. *Moi! Voiksä tulla ulos leikkii?*

Keskiviikkona iski kuitenkin yksinäisyyden tunne. Vaikka yksin leikkiminen ja havainnointi on ihanaa, vielä ihanampaa on jakaa se muiden kanssa. Pari ystävääni aivan taidealan ulkopuolelta tulivat käymään, he itse asiassa eivät vain käyneet, vain viipyivät pidemmän tovin. Leikittiin yhdessä. Vaikka olin kovin innoissani yksin tekemistäni löydöksistä, koitin malttata olla kertomatta kaikkea heti, ja antaa heidän itsekin kokeilla tehdä omat löydöksensä. On hauskaa huomata, kuinka itselleni valosuunnittelijana tietyt ilmiöt ja elementit tuntuvat kovin arkipäiväisiltä, vaikka olin ne itse tilaan tuonut. Tästä pari esimerkkiä:

Rakensin kolmella valonlähteellä olosuhteen, jossa additiivista värin sekoitusta hyödyntäen punaisen, vihreän ja sinisen valon osuessa samaan kohtaan, valo näyttää valkoiselta, kun varjot puolestaan heijastuvat useammassa värissä, useammassa kerroksessa. Vaikka itse ajattelen että tämä on "oldest trick in the book", sai se ystävissäni aikaan aivan häkellyneen innokkaan reaktion, jossa valon ja varjon kanssa leikkiminen oli uskomattoman hauskaa ja ennennäkemätöntä. Vastaavan reaktion aiheutti pienet UV-valossa hohtavat esineet. Vaikka UV-valo on suurelle osalle ihmisistä hyvin tuttu, ja aiemmin ajattelin että mielestäni sekin on ehkä hieman "nähty" elementti, sai valossa kiiluvien esineiden aiheuttama reaktio minut uskomaan UV-valon mahdollisuuksiin uudelleen.

Uutena leikkinä yhdessä kokeilimme tehdä erivärisillä nesteillä piirtoheittimen pinnalle asetetussa astiassa erilaisia liikkuvia valoja. Nautin suuresti pipettien kanssa värien roiskimisesta, ja siitä kuinka yhdessä häärimme ja inspiroimme toisiamme. *Toimisko tää? Entä jos laitettais tähän saippuaa? Jos ton muovin heittäis tonne veden sekaan, millanen heijastus siitä tulis?*

Odotan innolla ensi viikon demoa. Saa nähdä millaisen vastaanoton se saa heidän parissa, jotka jo jotain tekemisestäni valolla ymmärtävät. On ilo

jakaa omaa tekemistä muiden kanssa, ja nähdä se into, jonka pystyy omalla tekemisellä muille tarjota.

Perjantai

Alkaa jännittää.

En tainnut saada oikeastaan mitään konkreettista aikaiseksi. Tuli huomattua että viikko täysillä tekemistä ja puuhastelua on melko rankkaa. Iski eräänlainen epätoivo että mitä jos kaikki meneekin pieleen. Viikko meni todella nopeasti ja tuntuu, etten saanut puoliakaan aikaiseksi siitä mitä olin ajatellut. Tuntuu että pitäisi tulla viikonloppuna vielä tekemään lisää hommia jotta saisin projektia edistettyä. Toisaalta, en välttämättä edes tiedä mitä tekisin ja mikä todellisuudessa jäänyt tekemättä. Voi olla hyvä ottaa hieman etäisyyttä ja tehdä aivan muita juttuja pari päivää.

Perjantaina pohdiskelin vielä tiedotusta, kirjoittelin päiväkirjaa ja suunnittelin tulevaa viikkoa, kunnes oli annettava vaikeille tunteille tilaa ja lähdettävä ulos aurinkoon.

Liite 3:

Turnitin -tarkastusta varten lista Research Cataloguesta löytyvien kuvien ja videoiden kuvateksteistä, kuvauksista ja otsikoista.

Sisällysluettelo:

Pikselipiirrokset. (Siri Haapanen 2025)

Taustakuva: Lighthouse Play Club yleiskuva (Siri Haapanen 2025).

Esipuhe:

Kuva: Lighthouse Play Club -työpajan leikissä syntynyt heijastus peilipintaissa matossa (Siri Haapanen 2024).

Johdanto:

Kuva: Lighthouse Play Club -työpajan leikissä syntynyt heijastus piirtoheittimen pinnalta (Siri Haapanen 2024).

Leikin taustaa & tutkimusta:

Kuva: Kokija leikkimässä Lighthouse Play Club -työpajassa (Siri Haapanen 2024).

Valon mahdollisuuksista leikin välineenä:

Video: Ksawery Komputeryn teos FLUX, Tukholman Nobel Week Lights -festivaaleilla vuonna 2024 (Siri Haapanen 2024).

Kuva: Jen Lewinin teos The Pool, SXSW Interactive -tapahtumassa vuonna 2013 (Innovation & Tech Today 2025).

Valon leikilliset ominaisuudet -kaavio (Pihlajaniemi & Luusua 2020, 3).

Miksi taiteellinen tutkimus?:

Kuvat: Muistivihkoon heijastuneet varjot (vas.) sekä työskentelypiste (Siri Haapanen 2024).

Lighthouse Play Club:

Lighthouse Play Club -työpajan juliste (Siri Haapanen 2024).

Kuva: Materiaaleja (Siri Haapanen 2024).

Kuvat: Sörnäisten kampuksen Majakka-tila (lähes) tyhjänä (Siri Haapanen 2024).

Video: Työpaja tilan läpikävely (Siri Haapanen 2024).

Tila 1. / Tila 2. / Tila 3. / Tila 4. / Tila 5.

Kuvat ja videot työpajan tiloista (Siri Haapanen 2024).

Havaintoja leikin kokemisesta:

Kuva: Kokijoita Lighthouse Play Club -työpajassa (Siri Haapanen 2024).

Kuva: Kokija leikkimässä Lighthouse Play Club -työpajassa (Siri Haapanen 2024).

Kuva: RGB-väriverjot (Siri Haapanen 2024).

Yhteenveto & lopuksi:

Kuva: Lighthouse play Club (Siri Haapanen 2024).

Kuva: Työpajatilan kattoa koristanut planeetta (Siri Haapanen 2024).

Liite 1:

Kuva: piirustusvälineet mielikuvitusleikin tueksi (Siri Haapanen 2024).

Liite 2:

Kuvat 1-7: Kuvia viikon 42 työvaiheista ja kokeiluista (Siri Haapanen 2024).

Galleria:

Kuvia Lighthouse Play Club -työpajasta sen valmistelusta (Siri Haapanen 2024).