

SAVONIA



OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
MUSIIKKI JA TANSSI

STRONGER AI

Mitä scifi voi olla tanssin kontekstissa?

TEKIJÄ Anni Manneri

Koulutusala Kulttuuriala	
Tutkinto-ohjelma Tanssinopettajan tutkinto-ohjelma	
Työn tekijä Anni Manneri	
Työn nimi STRONGER AI – Mitä scifi voi olla tanssin kontekstissa?	
Päiväys	25.5.2025
	29/3
Yhteistyötaho Savonia-ammattikorkeakoulu	
<p>Anni Mannerin taiteellisen opinnäytetyön aiheena on tieteisfiktio, eli scifi, tanssin kontekstissa. Taiteellinen opinnäytetyö piti sisällään taiteellisen prosessin sekä kirjallisen raportin. Taiteellisessa prosessissa syntyi ko-reografia STRONGER AI. Taiteellinen työ esitettiin Savonia-ammattikorkeakoulun valmistuvien tanssinopettajaopiskelijoiden taiteellisten opinnäytetöiden illoissa Lähtölaukaus-festivaalilla keväällä 2024.</p> <p>Opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa tuodaan esiin taustaa ja käsitteitä, jotka ovat olleet keskeisessä asemassa osana opinnäytetyön taiteellista ja kirjallista prosessia. Scifin lisäksi keskeisiä käsitteitä työssä ovat empatia, mielikuvitus, ihmisyyden ja kehollisuus. Sen lisäksi kirjallisessa työssä avataan lyhyesti harjoitusprosessin kulkua, valmiin teoksen STRONGER AI rakennetta sekä visuaalisten elementtien roolia taiteellisessa työssä.</p> <p>Pohdinta ja johtopäätökset -luvussa nostetaan esiin ajatuksia työn merkityksestä ja sen ajankohtaisuudesta. Lisäksi pohdinnassa avataan, mitä scifin piirteitä taiteellisessa työssä näkyi. Lisäksi esiin nousee ajatuksia siitä, miten ihmisyyden ja opettajuus näyttäytyvät maailmassa, jossa teknologia on yhä suuremmissa roolissa.</p>	
Avainsanat Tieteisfiktio, scifi, empatia, mielikuvitus, ihmisyyden, kehollisuus	

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO.....	4
2	TAUSTAA JA KÄSITTEITÄ	5
2.1	Tieteisfiktio - scifi	5
2.1.1	Scifin historiaa ja piirteitä	5
2.1.2	Utopia, dystopia ja scifin olentoja	6
2.2	Empatia suhteessa ihmisiin ja robotteihin	7
2.3	Mielikuvitus ja tulevaisuus	9
2.4	Ihmiskäsitys ja ihmiskuva	10
2.5	Ihminen kehollisena olentona.....	11
3	TAITEELLINEN PROSESSI	13
3.1	Aikataulu.....	13
3.2	Harjoitusprosessi.....	13
4	STRONGER AI.....	15
4.1	Koreografian rakenne	15
4.2	Valot ja usva	19
4.3	Puvustus.....	20
4.4	Musiikki ja äänimaailma	21
5	POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET.....	23
5.1	Työn merkitys ja ajankohtaisuus	23
5.2	Eettisyys	24
5.3	Mitä scifin piirteitä näkyy työssäni?	24
5.4	Ihmisenä ja opettajana teknologisoituneessa maailmassa	25
	LÄHTEET	27
	KUVALUETTELO.....	29
	LIITE 1: LÄHTÖLAUKAUS-FESTIVAALIN JULISTE	30
	LIITE 2: ROBOTIN TARINA -HARJOITE	31
	LIITE 3: KÄSIOHJELMA	32

1 JOHDANTO

Taiteellisen opinnäytetyöni aiheena on tieteisfiktio tanssin kontekstissa. Tieteisfiktiosta käytetään myös lyhennettä scifi, joka on lyhenne sanoista "science fiction" (Soikkeli 2015,10). Opinnäytetyössäni käytän molempia termejä. Työni taustalla kulkenut tutkimuskysymykseni onkin: Mitä scifi voi olla tanssin kontekstissa? Taiteellinen opinnäytetyöni piti sisällään taiteellisen prosessin sekä kirjallisen raportin. Taiteellisessa prosessissa syntyi koreografia STRONGER AI. Taiteellinen työni esitettiin Savonia-ammattikorkeakoulun valmistuvien tanssinopettajaopiskelijoiden taiteellisten opinnäytetöiden illoissa Lähtölaukaus-festivaalilla keväällä 2024.

Idea opinnäytetyöhöni kumpusi alkujaan omasta soolotyöstäni CODE, joka syntyi osana tanssinopettajaopintoihini kuuluvaa koreografiakurssia keväällä 2022. Soolotyö nosti esiin teemoja, joiden parissa halusin jatkaa työskentelyä opinnäytetyön muodossa. Osan koreografisista ja visuaalisista ratkaisusta olenkin tehnyt suhteessa soolooni. Tässä työssä, opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa, kuitenkin käsitelen STRONGER AI -koreografiaa omana teoksenaan: avaan taiteellista prosessia ja lopputulosta tämän koreografian osalta.

Työssäni kietoutuvat yhteen scifi ja tanssi. Niiden lisäksi teemoina ympärille kietoutuvat empatia, mielikuvitus, ihmisyyys ja kehollisuus. Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa tuon esiin taustaa ja käsitteitä, jotka ovat keskeisessä asemassa osana opinnäytetyöni taiteellista ja kirjallista prosessia. Sen lisäksi avaan lyhyesti harjoitusprosessia sekä valmiin teoksen STRONGER AI rakennetta. Opinnäytetyöni taiteellisessa prosessissa visuaaliset elementit olivat suuressa roolissa luomassa scifi-maailmaa. Valot, usva ja puvustus pyrkivät häivyttämään todellista tilaa ja näin etäännyttämään katsojaa arkisesta ympäristöstä. Sitä kautta syntyi niin kutsuttu liikkeellinen scifi-sarjakuva. Mielestäni genrenä scifi tarjoaa kehyksen, jonka sisällä voi lähestyä ihmisyyden kysymyksiä.

Pohdinta ja johtopäätökset -luvussa tuon esiin ajatuksiani työni merkityksestä ja ajankohtaisuudesta. Lisäksi avaan mitä scifin piirteitä työssäni näkyy. Pohdin myös, miten ihmisyyys ja opettajuus minulle näyttäytyvät maailmassa, jossa teknologia on yhä suuremmassa roolissa.

2 TAUSTAA JA KÄSITTEITÄ

Tässä luvussa avaan käsitteitä ja nostan esiin ilmiöitä, jotka koskettavat opinnäyteyöni teemaa ja ovat toimineet inspiraationa taiteelliselle työlleni. Aluksi avaan tieteisfiktion käsitteitä ja historiaa, jotta työtäni on mahdollista tarkastella osana kyseistä genreä. Sen jälkeen avaan empatian, mielikuvituksen, kehollisuuden ja ihmisyyden teemoja, jotta yhtymäkohtia tieteisfiktioon on mahdollista havaita.

2.1 Tieteisfiktio - scifi

Tieteisfiktio eli "science fiction" pohjaa latinan sanoihin "sciens" ja "fingere". Ne tarkoittavat tietämistä ja muotoilemista. Tieteisfiktion voi siis ajatella muotoilevan jotain tiedettäväksi. Se tuo jotain esitettävän ja tiedettävän alueelle. (Soikkeli 2015, 19.) Tieteisfiktioista käytetään myös lyhennettä scifi, joka on lyhenne sanoista "science fiction" (Soikkeli 2015, 10). Opinnäytetyössäni käytän molempia termejä. Soikkeli (2015, 10–11) avaa tieteen ja fiktion määritelmiä. Tieteellä hän tarkoittaa tutkimuspohjaista esitystä, jonka viittaussuhteet rakentuvat tekstin edetessä sekä tiedon kriittistä esitystä. Fiktio taas kattaa ei-referentiaalisuuden, eli sen, että teksti luo oman maailmansa. Sen lisäksi fiktiolla tarkoitetaan mielikuvitukseen perustuvaa kertovaa esitystä. (Soikkeli 2015, 10–11.) Scifi on siis fiktion laji. Sille tyypillisiä ovat arkikokemuksesta poikkeavat uutuuselementit ja kytkeytyminen tieteelliseen ajatteluun. Tieteisfiktio on yläkäsite, joka kattaa esimerkiksi tieteiskirjallisuuden ja tieteiselokuvat. (Tieteen termipankki 2016.)

2.1.1 Scifin historiaa ja piirteitä

Tieteiskirjallisuuden historia voidaan katsoa alkaneen Lukianoksen Alethes historiasta noin 120-180 jälkeen ajanlaskumme alkua. *Tositarinasta*, jossa ensimmäisen kerran esiintyy maan ulkopuolelle suunnattu matka. (Ekholm 1983, 11.) Tieteiskirjallisuuden oli mahdollista syntyä vasta maailmassa, jossa tiede oli vahvistanut asemansa niin instituutiona kuin kansantajuisina mielikuvina tieteen tekijöistä ja keksinnöistä (Soikkeli 2015, 14). Ekholm (1983, 8–9) jakaa tieteiskirjallisuuden puoliksi tieteseen, puoliksi satuun ja surrealismiin – se on monen alan kohtaamispaikka. Soikkeli (2015, 15) nostaa esiin sen, että tieteiskirjallisuudessa kirjallisen kuvitelman viihdyttävyyden ristiriidassa sen kanssa, miten kapea käsitys sosiaalisesta elämästä teokseen sisältyy. On eri asia ymmärtää kuviteltua tulevaisuutta kuin käsittää, miten tämä tulevaisuus olisi mahdollista toteuttaa. Tieteisfiktion tavoin kykenemme ennakoimaan uusia keksintöjä. Niiden sosiaalis-kulttuuriset vaikutukset eivät kuitenkaan täysin vastaa toiveitamme ja odotuksiamme. (Soikkeli 2015, 15.) Tieteiskirjallisuus voikin kyseenalaistaa tapaamme ymmärtää aikamme tiedettä ja tekniikkaa (Soikkeli 2015, 93).

Tieteisfiktion keskeisenä aiheena on ihmiskunta, joka on rakentanut teknologiasta jumalan – kulttuuri, joka kysyy miten, ei miksi (Ekholm 1983, 7–8). Tieteisfiktio omana genrenään saattoikin orastaa vasta maailmassa, jossa ihmiset uskoivat itse voivansa muokata tulevaisuuttaan. Moderni luonnontiede ja tiedemiesten esikuvallisuus olivat osana synnyttämässä otollisia olosuhteita mielikuvituksen vapaudelle, jossa tulevaisuus näyttäytyi ratkaisevalla tavalla erilaiselta kuin nykyhetki. (Soikkeli 2015, 91.) Yksi tunnistettava piirre tieteisfiktiossa onkin uutuuden lumovoima. Usein se tarkoittaa esimerkiksi laitetta, joka edustaa niin uutta teknologista keksintöä, ettei sille ole vakiintunutta hyväksyttävää tai laillista käyttötapaa. Scifi-tarinan aihe ei voi olla kuitenkaan liian abstrakti tai maailma

niin vieras, ettei ihmislukija tunnista siitä mitään mielekästä. Tieteisfiktiossa vieraannuttamista käytetäänkin paljon. Tarina voi tosin myös sisältää sellaisiakin elementtejä, joita ei koskaan täysin selitetä. (Soikkeli 2015, 10–11.)

Lajille tyypillisiä aiheita, paikkoja ja hahmoja kuvastaa lajirepertuaari. Tieteistarina luo oman nollatason sille, mitä lajin puitteissa pidetään realistisena. Se voi luoda illuusion todellisuudesta, jossa valo nopeampi matkustaminen on mahdollista ja johdonmukaista. Vaikkakin nykyinen fysiikkamme sen kieltääkin. Kerronnan konkreettisilla yksityiskohdilla luodaan todellisuusilluusio. Sitä voi olla esimerkiksi vieraan planeetan tuoksut ja niiden herättämät reaktiot ihmisissä. Ympäristökuvauksella on keskeinen tehtävä todellisuusilluusion luomisessa. Tieteistarinoita on usein aloitettukin miljöökuvauksella laajasta panoraaman omaisesta kokonaiskuvasta tarkentaen yksityiskohtaisiin erityispiirteisiin. (Soikkeli 2015, 16.) Miljöökuvauksessa mittakaavan perusteltu suuruus ja olosuhteiden säännönmukainen liioittelu ovatkin oikeastaan tieteistarinan tunnistettavimpia piirteitä (Soikkeli 2015, 17.)

Tieteiskirjallisuus on usein kaukana oikeasta tieteestä. Oikeastaan tiede, jota scifissä kuvataan, toimii päinvastoin kuin oikea tiede. Scifi painottaa tieteen vaikutusta ihmisiin – mikä on se inhimillinen hinta, jolla tieto ja teknologia saavutetaan? Scifi siis kysyy esimerkiksi, mitä ihminen menettää haaveillessaan lentämisestä vieraille planeetoille tai uneksiessaan persoonansa kopioimisesta tietokoneen kovalevylle? Toki tieteen kiistattomat saavutukset asettuvat vastapainoksi mahdollisille menetyksille. Kirjailijat ovat kuitenkin kiinnostuneempia tieteellisen työn varjopuolista, joista ei puhuta mediassa. Tieteisfiktio käsittelee ihmisyyttä maailmassa, jossa tiede on korvannut uskonnon. (Soikkeli 2015, 65.)

Soikkeli (2015, 72–73) nostaa esiin, miten professori Mark Brake ja pastori Neil Hook (2008) ovat kirjassa *Different Engines* selittäneet scifin käsitelleen teemoja, jotka ovat olleet uskonnon erityisalueita vuosituhansien ajan. Niitä ovat avaruus, aika, kone ja hirviö. Scifissä käsitellään siis esimerkiksi ihmisen suhdetta epäinhimilliseen, tutkitaan ihmisyyden historiallista luonnetta ja jumalan kaltaisten yli-ihmisten mahdollisuutta. Scifi pohtii sitä, mitkä ovat kriteerimme pitää jotain epäinhimillisenä, tai mitkä ovat asioita, jotka muuttavat ihmistä niin paljon, ettei tätä enää tunnista ihmiseksi. Tieteistarinat siis auttavat uskonnollisten kertomusten tavoin pohtimaan maailman käsitteellistä ristiriitaisuutta. (Brake & Hook 2008, Soikkeli 2015, 72–73 mukaan.) Tieteisfiktio voi siis kyseenalaistaa tapaamme ymmärtää teknologiaa – se voi kiinnittää huomionne niihin teknologioihin, jotka muuttavat ihmiskuvamme (Soikkeli 2015, 153).

2.1.2 Utopia, dystopia ja scifin olentoja

Utopia pyrkii kuvaamaan ihmisten ja yhteiskunnan myönteisen kehityksen mahdollisuuksia (Kanervisto 1983, 357). Dystopia taas on utopian vastakohta – pelottava, epämiellyttävä sortoyhteiskunta, johon usein tieteiskirjallisuudessa päädytään hallitsemattoman taloudellisen ja teknisen kehityksen seurauksena (Kanervisto 1983, 352). Utopioihin ja dystopioihin on yleensä heijastettu kunkin aikakauden toiveita ja pelkoja. Dystopioiden kuvittelemine ja kirjoittaminen näyttää olevan helpompaa kuin utopian. Haasteellista dystopian määrittelyssä onkin se, ettei niitä lueta vain varoittavina tarinoina. Dystopiat nimittäin antavat myös miellyttäviä jännityksen väristyksiä – kuin olisimme samaan

aikaan uhreja ja vartijoita. Dystopian maailman voi nähdä luonnottomalla tavalla miellyttävän ka-peana aiheiltaan ja liikkumatilaltaan – kuin näyttämö, jossa kaikki toiminta on korostetun merkitse-vää. (Soikkeli 2015, 146.)

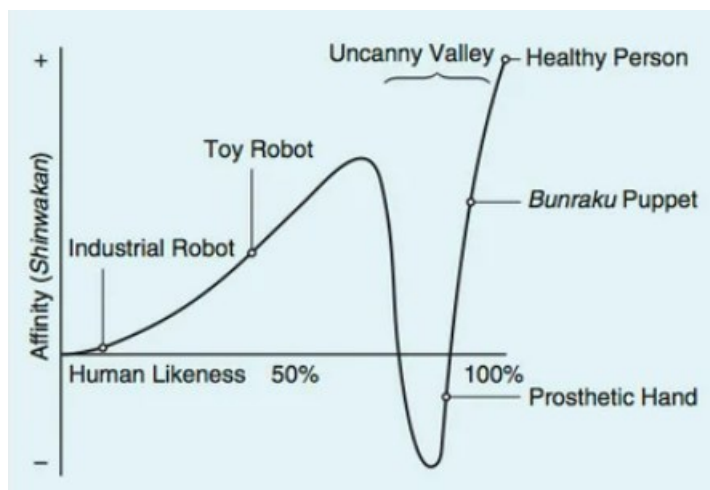
Scifissä kehollisuuden voisi ajatella näyttäytyvän esimerkiksi erilaisten niissä esiintyvien olioiden kautta. Mielestäni sitä kautta scifi genrenä esittelee tapoja pohtia ihmisen ja ei-ihmisen rajoja ja määritelmiä. Tieteisfiktio tunnetaankin muun muassa avaruudesta saapuvista muukalaisista, robo-teista ja ajattelevista koneista (Soikkeli 2015, 64). Muita scifi-tarinoissa esiintyviä olioita ovat esimer-kiksi androidit, lisääntymiskyvyttömät ihmisen muotoiset kemiallisesti konstruoidut oliot. Ne voivat olla ohjelmoitavissa, tai niille saattaa kehittyä oma tahto. (Kanervisto 1983, 350). Kyborgit taas ovat ihmisen ja koneen yhdistelmiä (Soikkeli 2015, 24). Hirviöiden kautta pohditaan millaisin kriteerein pidämme jotain ihmisen epäinhimillisenä osana tai mikä voisi muuttaa ihmisen niin täydellisesti, ettei tätä enää tunnista ihmisyyden mittapuulla (Soikkeli 2015, 73). Tšekkiläisen Karle Capekin näytelmä R.U.R. (1920) puolestaan lanseerasi käsitteen robotti. Robotti -sana tulee tšekin kielestä ja tarkoittaa pakkotyöläistä. Capekin näytelmässä kuvataan suorasti omistavan luokan ja työläisen alistettua ase-maa – konemainen työntekijä ei tarvitse sielua, vaikkakin sillä on kyky nousta omistajaansa vastaan. (Soikkeli 2015, 138.) Mutanttien sen sijaan kuvataan olevat ulkoisten vaikutusten vuoksi syntyneitä olentoja, jotka poikkeavat lajitovereistaan. Usein ne saattavat näyttäytyä hirviömäisinä, mutta voivat olla myös esimerkiksi poikkeuksellisen älyllisiä yksilöitä. (Kanervisto 1983, 355.)

Omassa työssäni määrittelen koreografiassa nähtäviä ”hahmoja” tulevaisuuden olennoiksi. Kuvaan niiden olevan orgaanisen kehon, teknologian ja tekoälyn yhteen kietoutumia. Huomaan, että eri nä-kökulmista olentojen voisi tulkita olevan kyborgeja, tai kenties hirviöitä – ehkä vain huippuälykkäitä olentoja. Määritelmä riippuu mielestäni siitä, mistä näkökulmasta olentoja katsoo, ja minkälaisia piir-teitä kukin katsoja heihin liittää. Ajattelen myös, että suunnatessani scifi-maailmassani katseen pit-källe tulevaan, ei ole yksioikoista, kummasta olennot ovat lopulta peräisin – koneesta vai orgaani-sesta kehosta. Siksi mielestäni on perusteltua käyttää sanaa tulevaisuuden olento, sillä oma scifi-maailmani ei aukottomasti selitä heidän syntymekanismiaan.

2.2 Empatia suhteessa ihmisiin ja robotteihin

Howe (2013, 20) kysyy, mikä saa ihmislajin erottumaan muista lajeista ja mikä on menestyksemme salaisuus? Hän tuo esiin, ettei esimerkiksi kykymme tehdä yhteistyötä ole ainutlaatuista, vaikkakin olemme siinä kehittyneitä. Sen sijaan tunnemme ja aistimme toisten tunnetiloja ennen kuin edes py-sähdymme miettimään, refleктоimaan tai analysoimaan niitä. (Howe 2013, 20–21.) Ylitalon (2021) artikkelissa tulee esiin tanssitaiteen tohtorin ja terapeutti Kirsi Törmin esimerkki merivuokoista, joi-den liikkeitä on tutkinut neurologi Antonio Damasio. Merivuokkojen kokiessa uhkaa, painautuvat ne litteiksi levyiksi meren pohjaan. Kun ne kokevat olonsa turvalliseksi, avautuvat ne kohti maailmaa – aukeavat kukkien tavoin. Ihmiset toimivan samoin – kokiessamme uhkaa kehomme menee suoja-uutumisen tilaan. Se, että uskallamme lähteä kokeilemaan ulottuvuuksiamme, edellyttää turvallisuuden kokemusta ryhmässä, jossa olemme. (Ylitalo 2021.) Empatia onkin poikkeuksellinen inhimillinen taito, mutta myös perustavanlaatuinen vaatimus ihmiseksi tulemisen ja olemisen prosessissa (Howe 2013, 200).

Mori (2012) taas tuo empatiasta esiin erilaisen näkökulman robotiikan kautta. Tavoiteltaessa robotien yhdennäköisyyttä ihmisen kanssa mieltymyksemme niihin kasvaa tiettyyn pisteeseen asti, kunnes se laskee huomattavasti. Tätä pudotusta, niin sanottua laaksoa, kutsutaan termillä *Uncanny Valley*. Käsite kuvaa hypoteesia siitä, miten ihminen reagoi ihmisen kaltaisiin robotteihin. Hypoteesi ennustaa ihmisen suhtautumisen vaihtuvan äkillisesti empatiasta vastenmielisyyteen, kun robotti lähestyy ihmisen kaltaista ulkomuotoa, mutta ei kuitenkaan saavuta todenmukaista ulkonäköä. Juuri tämä kasvavan empatian muutos, lasku, tunnetaan nimellä Uncanny Valley (katso kuva 1). (Kageki 2012.)



Kuva 1. Havainnollistava kuva, Uncanny Valley (Mori 2012)

Tuntiessamme empatiaa näemme itsemme toisessa ja toisen itsessämme. Howe (2023, 198–199) kuvaa tapoja nähdä toinen ihminen objektina ”se” tai subjektina ”sinä”. Hän avaa sitä, miten toisen kohtelu objekteina ja empatian puute ajavat ihmisiä erilleen toistensa tunteista. Tästä seuraavan välinpitämättömyyden hän toteaa helposti johtavan julmuuteen. (Howe 2013, 198–199.) Mielestäni kiintoisaa onkin se, miten suhtaudumme ihmisiin robotteihin, tai esimerkiksi sciffissä ihmisen kaltaisiin olentoihin – näemmekö teknologiaan kietoutuneet hahmot objekteina ”se” vai koemme ne subjekteina ”sinä”, kuten Howe (2013, 198–199) avaa tapoja nähdä toinen ihminen. On myös mielestäni kiintoisaa, miten Morin (2012) esittelemä hypoteesi, Uncanny Valley, tuo näkyväksi empatian nousun ja sen äkillisen laskun – mitä meissä herää, kun kohtaamme ihmismäistä ei-ihmistä? Tästä näkökulmasta on mielestäni kiinnostavaa, miten taiteellinen työni voi tarjota tilaisuuksia katsojalle pohtia, miten hän suhtautuu lavalla nähtävään scifi-maailmaan ja sen tulevaisuuden olentoihin, jotka kuvaavat teknologian kanssa yhteen kietoutunutta orgaanista olentoa. Toisaalta itselleni työssäni on ollut tärkeää, ettei ihmisyyttä tarvitse peittää. Mielenkiintoista on mielestäni silti pohtia, voisiko katsoja esimerkiksi nähdä ja kokea hetkellisesti jotain ei täysin inhimillistä, vaikka tanssija ei pääsekään irti ihmisyydestään – askel voi horjua, hengästyminen näkyy koreografian edetessä ja sydän lyö. Mielestäni jokaiselle jää vapaus pohtia, mikä heille näyttyy inhimillisenä ja mikä ei.

2.3 Mielikuvitus ja tulevaisuus

Tanssitaiteen tohtorin ja terapeutti Kirsi Törmin nostaa esiin, miten kehollisia reaktioita havainnoiden on mahdollista saada tietoa paitsi nykyhetkestä, myös tulevasta. Voimme kuvitella valinnoillemme erilaisia seurauksia ja niille utopistisille tulevaisuuksille kuunnella kehon vastetta – eri tilanteet synnyttävät erilaisen olon kehossa. (Ylitalo 2021.) Tulevaisuuden kuvittelun ja tästä syntyvien kehollisten tuntemusten pohjalta voimme siis ohjata toimintaamme. Mielikuvien tasolla asioiden ennakointi on olennainen osa ajatteluamme. Sen avulla suunnistamme eteenpäin. Kun pyrimme ymmärtämään todellisuutta, ovat tehdyt skenaariot ja dystopiat tärkeitä. Tämä on myös keskeistä esimerkiksi tulevaisuuden tutkimuksen työmenetelmissä, joissa tulevaisuutta voidaan tarkastella erilaisina oletettuina trendeinä – esimerkiksi signaaleina tai villeinä kortteina. Signaali antaa merkin tulevaisuudesta, kun villikortti taas kuvastaa asioita, jotka eivät vielä ole käyneet mielessä. Tutkimuksessa siis voidaan yhdistää niin nykytietoa, mielikuvitusta kuin tutkijoiden yhteistoimintaa. Näin pyritään löytämään mahdollisimman monia näkökulmia. (Mönkkönen 2021, 103–104.) Muistelu ja tulevaisuusvisioiden laatiminen ovatkin ihmiselle erityisiä kykyjä – ihminen kykenee näin matkustamaan ajassa eteen ja taakse päin. Ihmisellä on siis kyky suunnata kohti mahdollisuuksia. Keskeistä tulevaisuuden kuvitelmien luomisessa onkin mielikuvituksen käyttö ja sitä voidaankin pitää yksilöllisen ja kollektiivisen toimuuden perustana. (Hänninen, Pohjola, Tarvainen, Hätilä, Korhonen, Rovamo & Sools 2021, 133–134.)

Ajattelen, että jakaessani jotain omista kuvitelluista todellisuuksista tai skenaarioista, voin avata tilaa, jossa erilaiset tulkinnat, vaihtoehdot ja maailmat voivat herätä eloon. Koen myös, etten voi ulkoistaa itseäni yhteiskunnasta ja sen tapahtumista. Näin ollen, vaikka kuvittelen ja luon jotain, mikä ei reaali maailmassa ole olemassa, heijastelen sekä tietoisesti että tiedostamatta tapahtumia, arvoja ja kysymyksiä, jotka syntyvät suhteestani maailmaan ja yhteiskuntaan, jossa elän. Samaan aikaan voimme siis nähdä ja kokea scifi maailmaa, elää mielikuvitusmaailmaa esityksen kautta todeksi, mutta samalla olla suhteessa nykyhetkeen – maailmaan, jossa elämme orgaanisena kehollisena ihmisenä. Itselleni selkeän kannanoton sijaan koen tärkeänä kysymysten asettelun – pohdinnan siitä, keitä olemme tulevaisuudessa ja millaisen olemme siitä luoneet. Vaikka koen itse tärkeänä kuvitella ja kysyä työni kautta, millaista tulevaisuus voi olla ja kuka siitä päättää, näen myös tärkeänä sen, että katsojat ja kokijat voivat itse saada näkökulmia siihen, millaisena he näkevät tulevaisuuden. Kuvittelu kun tarjoaa meille reitin ajatuskokeiluihin – mahdollisten maailmojen hahmottamiseen (Mönkkönen 2021, 104).

Sosiaalitieteissä tulevaisuuteen suuntautumisen merkitystä on korostettu sanomalla, että niiden tulisi enemmän osallistua tulevaisuuden maailman rakentamiseen maailman kuvaamisen sijaan. Peilaaminen eli maailman tieteellinen kuvaaminen vahvistaa sitä sellaisenaan kuin se on ja estää näkemästä vaihtoehtoisia tulevaisuuksia. (Hänninen ym. 2021, 135.) Itselleni silmiä avaavaa onkin ollut se, että on perusteltua kuvitella, ei ainoastaan analysoida nykyhetkeä, jotta voi ottaa osaa tulevaisuuskeskusteluun. Itselleni on myös mielekästä ja mielenkiintoista pohtia, miten tanssin kautta voisi olla mukana tulevaisuuskeskustelussa. Tarjoaahan tanssi ja tanssitaide mahdollisuuden kehollisesti kokea, samaistua, ilmaista ja paljastaa asioita. Itse toivonkin, että opinnäytetyöni voi tarjota katsojille ja lukijoille mahdollisuuksia peilata sitä, miltä he toivovat tulevaisuuden näyttävän. Tai kenties voimistavan tunnetta ja skenaarioita siitä, mitä he eivät toivoisi siellä kohtaavan.

2.4 Ihmiskäsitys ja ihmiskuva

Ihmiskäsitys on ihmisen perusolemusta ja -ominaisuuksia koskeva käsitys: millaisia ihmiset ovat ja mitä mahdollisuuksia ihmisellä on. Se kattaa esioletuksemme ja subjektiiviset käsityksemme siitä, mitä ihminen on. Se kehittyi henkilökohtaisten kokemusten, kulttuurin, ideologioiden, uskomusten ja koulutuksen kautta. Ihmiskäsitys säätelee suhtautumistamme ihmisiin niin yksityiselämässä kuin työssä. Ihmiskuvalla taas viitataan hahmotelmaan ihmisestä, joka on syntynyt tieteellisen tai arkipäiväisen käsitteellistämisen myötä. Se on yksityiskohtaisempi kuin ihmiskäsitys. Ihmiskuva perustuu ihmistieteisiin tai muunlaiseen empiiriseen toimintaan tai havaintoihin ihmisestä. (Anttila, 2022a.) Se, miten ihmiskäsitystä on tutkittu ja jäsennetty, on vaikuttanut myös omaan tapaani hahmottaa sitä. Jäsennetyn ihmiskäsityksen kautta olen voinut tunnistaa omaa tapaani nähdä ja kokea asioita, mutta myös oppia näkemään ihmisyyttä uudessa valossa. Oman kokemukseni mukaan ihmiskäsitys voikin muuttua ja sen ymmärrys syventyä – käsitteet voivat tarkentua ja saada uusia merkityksiä elämän varrella.

Ontologiseksi analyysiksi kutsutaan filosofian lajia, joka kysyy, mitä on olemassa ja miten (Rauhala 2014, 14). Anttila (2022a) tuo esiin ontologisen ihmiskäsitysanalyysin etsivät vastausta kysymyseen, mitä on olla ihminen. Sekä siihen, millä tavoin ihminen eroaa muista olennoista ja ilmiöistä. Ontologinen ihmiskäsitysanalyysi siis etsii vastausta siihen, mitkä ovat ne ihmiselle tyypilliset piirteet, joita ei voi ohittaa ihmisestä puhuttaessa tai joita ilman ihminen ei reaalistu ihmisenä. (Anttila 2022a.) Kaikkein vaikeimpia ontologisia probleemeja lieneekin kysymys siitä, mitä ihminen on (Rauhala 2014, 17). Siihen on mahdotonta löytää tyhjentävää vastausta, mutta silti se on keskeinen kysymys työssä, missä tarkoitus on vaikuttaa toiseen ihmiseen. Esimerkiksi juuri pedagogisessa työssä: kasvattajan ja opettajan ihmiskäsityksen käytännölliset seuraukset ovat suuret. Ihmiskäsitys on opetuksen eettinen ja käytännöllinen perusta. Sen lisäksi sillä on suora yhteys tieto- ja oppimiskäsitykseen: miten ihminen tietää ja oppii, mitä hänen on tärkeä tietää ja oppia, ja missä vaiheessa elämää tietyt tiedot ja taidot tulisi saavuttaa ja hallita. (Anttila 2022a.) Mielestäni tieteisfiktio tarjoaa kehityksen, jonka sisällä voi lähestyä ihmisyyden kysymyksiä. Koen, että genrenä scifi jo itsessään ohjaa ontologisen ihmiskäsityksen kysymyksiä kohti: Mitä on olla ihminen? Mitä on ei-ihminen?

Holistinen ihmiskäsitys pyrkii perustelemaan kokonaisvaltaisuuden ihmisessä (Rauhala 2014, 28). Kreikan kielen sana *holos* tarkoittaa kokonaista. Ontologinen analyysi pyrkiikin selvittämään, miten ihminen on kokonaisuus. (Rauhala 1993, 35.) Rauhalan (1993, 35) mukaan ihminen todellistuu kehollisuuden, tajunnallisuuden ja situationaalisuuden kautta. Kehollisuus kattaa olemassaolon orgaanisena tapahtumisena. Tajunnallisuudella tarkoitetaan olemassaolon kokemista erilaisina laatuina ja asteina. Situationaalisuudella taas tarkoitetaan olemassaoloa suhteessa omaan elämäntilanteeseensa. (Rauhala 1993, 35.) Ihminen on joka hetki jotakin suhteessa elämäntilanteeseensa. Elämäntilanteisuus onkin ihmisen kietoutuneisuutta elämäntilanteensa rakennetekijöihin. Ihmisen persoona, omalaatuisuus ja identiteetti kuvastuvat juuri hänen elämäntilanteisuudestaan – siitä, mihin ja miten hänen tajuntansa ja kehonsa on suhteessa. (Rauhala 1993, 40 -41.)

Itseäni puhuttelee holistinen ihmiskäsitys, joka on vuosien aikana ohjannut minua hahmottamaan ihmistä kokonaisvaltaisena olentona esimerkiksi dualistisen kahtiajaon sijaan. Vaikka voin niin sanotusti tunnistaa omaavani holistisen ihmiskäsityksen, on kuitenkin haastavaa määrittää, miten kokonaisvaltaisesti sitä tällä hetkellä käsitän. Koen tärkeänä kiinnostua ja tulla tietoiseksi omasta ihmiskäsityksestä niin yksilönä, pedagogina kuin taiteilijana. Mielestäni taiteellinen prosessi voi olla

merkittävässä roolissa juuri peilaamassa ja paljastamassa näistä käsityksistä lisää ja avata uusia kysymyksiä siitä, miten itse kokee ihmisyyden ja millainen oma ihmiskäsitys on. Tai kenties, minkälaisista arvoista käsin toivoo toimivansa ja tekevänsä valintoja. Vaikka opinnäytetyö taiteellisena prosessina on merkityksellinen itselleni oman ihmiskäsitykseni pohdinnassa ja kirkastamisessa, haluan työssäni ennemminkin avata yleiseen pohdintaan sen, millaisia käsityksiä ihmisestä, ihmisyydestä ja sitä kautta sen tulevaisuudesta omaamme.

2.5 Ihminen kehollisena olentona

Kehollisuus tuottaa ihmiselle perspektiivin, josta käsin havaita maailmaa. Keholliset kokemukset luovatkin perustan sille, miten ihminen käsittää itsensä ja ympäristönsä. (Anttila 2022b.) Anttila (2022c.) tuo esiin myös sen, miten valtava varanto ihmisellä on erilaista kehollista tietoa, jota hän käyttää joko tietoisesti tai tiedostamattaan. Ihminen siis viestii kehollaan ja on yhteydessä maailmaan kehonsa välityksellä. Kehollisuutensa kautta ja sen rajoittamana ihminen havaitsee, toimii ja muokkaa maailmaa. (Anttila 2022c.) Anttila avaa myös (2022b) uuden sukupolven kognitiotieteen termiä – *embodied cognition*. Se perustuu ajatukseen siitä, että älykkyys ja älykäs toiminta edellyttävät kehon, jossa fyysiset prosessit ja informaatioprosessit kietoutuvat toisiinsa (Anttila 2022b). Niin sanotusti kehollistunut systeemi on siis fysiikan lakien alainen. Sen on käsiteltävä pianovoimaa, kitkaa ja energiansaantia selviytyäkseen. Kehollisuuden tärkeys näkyy siis juuri vuorovaikutuksessa fyysisten prosessien ja informaatioprosessien välissä. (Pfeifer & Bongard 2007, 18.) Tämä näkyy esimerkiksi siinä, miten autonomisten robottien on kyettävä oppimaan ympäristöstään omien aistijärjestelmien kautta – tähän taas esimerkiksi tietokoneet eivät pysty (Pfeifer & Bongard 2007, 36).

Lähtökohtana kaikelle kognitiiviselle prosessoinnille on siis vuorovaikutus epäselvän, muuntuvan ja ennalta arvaamattoman todellisuuden kanssa. Anttila (2022b) avaa myös käsitettä *enaktivismi*. Se tarkoittaa sitä, että elävä organismi rakentaa tietoa ja merkityksiä prosessissa, jossa organismin oma kehollinen toiminta kietoutuu yhteen ympäristön kanssa. Subjekti ja objekti siis tuottavat toinen toisensa. Ne rakentuvat rinnakkain. Tapahtumiseen, jossa monimutkaiset ilmiöt ja olioiden väliset yhteydet saavat aikaan ennalta-arvaamattomia tapahtumia, tuotoksi ja tuloksia, voidaan liittää termi kehkeytyminen. Ihmiset eivät ole riippumattomia ympäristöstään. He ovat kytkeytyneet täysin osaksi laajempaa systeemiä. He eivät siis myöskään voi itsenäisesti säädellä tai kontrolloida oppimistaan, tietämistään tai sitä, miten ja mitä he ajattelevat. Tieto, oppiminen ja toiminta näyttäytyvät jatkuvaksi keksimiseksi ja tutkimiseksi. Prosessina, josta tieto nousee esiin, ilmenee, ja jossa oppiminen määrittäytyy laajeneviksi toiminnan mahdollisuuksiksi. (Anttila, 2022b.)

Klemola (2004, 77) avaa kehollisuuden fenomenologian korostaneen termejä objekti keho ja koettu keho. Tässä objekti keholla tarkoitetaan ulkoapäin tarkasteltavaksi kehoksi, jolla on tietty rakenne. Se on tieteen näkökulma kehoon. Koettu tai eletty keho taas on se, mikä on läsnä sisäisessä kokemuksessamme. (Klemola 2004, 77.) Kokemus tapahtuu kehon avulla ja keho tarjoaa koordinaation, jossa jotakin koemme. Ja jotta kokemuksia olisi, täytyy myös olla kehon aivot. Niissä kokemus todellistuu. Näin siis keho on tajunnan olemassaolon ehto. (Rauhala 1993, 45.) Ymmärtääksemme, miten koettu keho toimii ja miten se muokkaa kognitiotamme, voimme mahdollisesti hyödyntää huipputeknologiaa ja robotiikkaa, mutta tarvitsemme selvästi sekä fenomenologiaa että biologiaa (Gallagher & Zahavi 2008, 141). Anttila (2009, 85) nostaa myös esiin filosofi Evan Thompsonin (2007) esitystä siitä, miten keho-mieli probleemasta tulisi siirtyä tarkastelemaan keho-keho -problemaa: elävän ja eletyn kehon välistä suhdetta. Tässä elävä keho viittaa biologiseen kehoomme ja eletty

keho tietämisen, eli mielen perustaan. Biologisen kehomme orgaaniset tapahtumat välittävät kaiken tiedon maailmasta. Tämä tieto taas muuntuu subjektiiviseksi, koetuksi tiedoksi, käsitteiksi, kieleksi ja ajatteluksi. Tällaisesta lähtökohdasta käsin kehon ja mielen ontologinen erilaisuus näyttäytyy vanhentuneelta ja tarpeettomalta. On siis entistä perustellumpaa haastaa dualistinen käsitys kehon ja mielen ontologisesta erillisyydestä. (Thompson 2007, Anttila 2009, 85 mukaan.)

Opinnäytetyöni valossa minua myös kiinnostaa se, miten ihmisyyys ja kehollisuus tulevaisuudessa näyttäytyvät. Harari (2018) toteaa:

We had better call upon our scientists, our philosophers, our lawyers and even our poets, or especially our poets, to turn their attention to this big question. How do you regulate the ownership of data? The future, not just of humanity, but the future of life itself may depend on the answer to this question.

Harari (2018) siis kehottaa, että meidän olisi parempi kutsua paikalle tiedemiehemme, filosofimme, lakimiehemme ja jopa runoilijamme, tai erityisesti juuri runoilijamme, kääntämään huomionsa kysymykseen: ”Kuinka tiedon omistajuutta säädellään?”. Tulevaisuus, ei vain ihmiskunnan, vaan itsessään elämän tulevaisuus, saattaa riippua vastauksesta tähän kysymykseen. (Harari 2018.) On mielestäni perusteltua pohtia, mikä määrittää ihmisyyttämme tulevaisuudessa. Kuulen Hararin esittämän näkemyksen omanlaisena kutsunaan tulevaisuuskeskusteluun – mitä tulevaisuuskuvia voimme nähdä ja mitä kohti haluamme pyrkiä? Mitä dataa kehollisina olentoina tuotamme, ja kenellä on oikeus sen omistajuuteen? Kutsu johtaa minut myös jälleen scifin ja ontologisen ihmiskäsityksen keskeisten kysymysten äärelle. Alleviivaten sitä, että vastauksia ja näkökulmia emme välttämättä näihin löydä vain luonnontieteiden ja ohjelmoinnin maailmasta. Siksi on mielestäni oleellista pohtia, millä kaikilla tavoin tulee kysyä: Mitä on tulevaisuuden kehollisuus? Entä ihmisyyys?

3 TAITEELLINEN PROSESSI

Opinnäytetyöni taiteellisena työnä toteutin ryhmäkoreografian STRONGER AI, jonka kautta pohdin, mitä sci-fi voi olla tanssin kontekstissa. Taiteellisen opinnäytetyöni koreografisessa prosessissa mukana oli kolme tanssinopettajaopiskelijaa. Tässä luvussa avaan taiteellisen prosessin kulkua aikataulujen ja harjoitussisältöjen kautta.

3.1 Aikataulu

Teos STRONGER AI esitettiin Savonia-ammattikorkeakoulun valmistuvien tanssinopettajaopiskelijoiden taiteellisten opinnäytetöiden illoissa Lähtölaukaus-festivaalilla Kuopion ITAK-näyttämöllä keväällä 2024. Esityspäivät olivat 1.3.2024 ja 2.3.2024 (Katso liite 1.) Harjoituskausi tanssijoiden kanssa alkoi joulukuussa 2023 viikolla 51 ja jatkui alkukeväällä 2024 viikkoina 2–8. Koreografiaharjoituksia pidimme kerran viikossa, mutta viimeisten kahden viikon aikana pidimme muutamia lisäharjoituksia. Opinnäytetyöhön tähtäävän luovan prosessin koen alkaneen jo keväällä 2022. Konkreettisesti se alkoi jäsentyä muistiinpanoiksi ja kohtausideoiksi syksyllä 2023.

3.2 Harjoitusprosessi

Minulle luova prosessi sisälsi muun muassa liikekokeiluja, musiikin kuuntelua ja musiikista inspiroitumista sekä yksinkertaisten visuaalisten luonnosten piirtämistä ja avainsanojen kirjaamista ylös – kuin löyhästi sarjakuvan luonnostelua. Itse harjoitusprosessin alkaessa en ollut vielä täysin varma, kuinka paljon koreografiassa toteutan omia visioitani ja kuinka paljon materiaalin tai tapahtumien tuottamisesta pohjautuu esimerkiksi liikeimprovisaatioon. Koska koreografiassa esiintyy niin kutsuttua tulevaisuuden olentoa, ajattelin, että haluaisin myös antaa tanssijoille mahdollisuuden luoda taustaa, liikkeistöä ja suhdetta heidän olentoonsa. Lopulta kuitenkin huomasin, että itselläni onkin jo melko vahva visio siitä, millaisia tilanteita, teemoja ja asetelmia haluan tuoda nähtäväksi. Koen myös, että hahmoista käsin työskentely ja improvisaatio olisi tarvinnut pidemmän harjoittelujakson sekä erilaisen tehtävälähtöisen lähestymisen prosessiin. Harjoitusprosessi sisälsi kuitenkin improvisaatiota, jonka pohjalta valitsimme ja muokkasimme liikemateriaalia teokseen. Teetin tanssijoiden kanssa esimerkiksi harjoitteen, joka kulki nimellä ”Robotin tarina”. Harjoite tuki mekaanisen ja konemaisen liikekielen syntyä (Katso liite 2).

Ennen harjoituskauden alkua minulla oli koottuna kappaleita kohtauksia varten sekä erilaisia teemoja tai visuaalisia kuvia koreografiaa varten. Hyvin alkuvaiheessa syksyllä 2023 sain myös idean jonkinlaisen puheen ja äänimaailman tuomisesta työhöni. Ajattelin että se olisi myös yksi konkreettinen keino ohjata katsojaa niiden teemojen äärelle, jotka itselleni olivat keskeisiä taiteellisessa työssä. Harjoitusprosessi alkoi valmiin liikemateriaalin opettelulla. Tähän sisältyi muun muassa mekaanisia käsieleitä tietyssä järjestyksessä sekä hidasta kävelyä tilassa. Yritin ohjata tanssijoita kohti sitä kehollisuutta, josta käsin he teoksen olentoina liikkuvat - mekaanisesti, hitaan vangitsevasti. Tässä koen puvustuksella myös olleen suurta merkitystä ja apua teoksen liikelaadun löytämisessä ja olennon rooliin eläytymisessä. Myös osa kirjallisista lähteistä ovat kulkeneet mukana läpi taiteellisen prosessin - ne ovat ohjanneet kohti liikettä ja tunnelmia. Esimerkiksi Ylitalon (2021) artikkelissa esiin nousevat merivuokot ovat toimineet inspiraationa. Artikkelin sisältöä tuon esiin jo luvuissa 2.2 ja 2.3. Valmiin koreografian kolmannessa kohtauksessa ajatus merivuokkojen liikkeestä ja tavasta reagoida ympäröivään maailmaan näkyi tanssijoiden liikkeissä ja muodostelmissa. Koreografian kohtauksia avaan luvussa 4.1.

Harjoitusprosessin aikana minulla oli mahdollisuus suunnitella ja kokeilla valotilanteita esitystilassa useamman kerran. Pääsin esitystilaan hyvissä ajoin kokeilemaan suunnittelemani valotilanteita, niiden kestoa sekä esimerkiksi valojen suuntauksia ja sävyjä. Osittain myös valotilanteet ja esityspaikan mahdollisuudet ohjasivat tekemään koreografisia valintoja – esimerkiksi tietynlaisten spottivalojen käyttö edellytti tiettyjä tilallisia ja ajallisia ratkaisuja. Tarkkaan rajatut valotilanteet ja suhteessa niihin liikkuminen olivat tärkeässä roolissa jo harjoitusvaiheessa. Lisäksi usvan ja valojen yhteisvaikutusta oli mahdollista jossain määrin testata ennen esityspäivää.

Koreografinen prosessi alkoi siis ennen harjoitusprosessia tanssijoiden kanssa, mutta se muokkautui ja jatkui läpi harjoitusprosessin. Esimerkiksi musiikkivalinnat elivät suhteessa liikekokeiluihin. Myöskään viimeisen kohtauksen musiikkia ja tapahtumia en ollut vielä kehitellyt harjoitusprosessin alkaessa. Harjoitusprosessi sisälsikin paljon valintoja. Se osoitti myös itselleni, minkälaiset asiat näyttäytyivät tärkeänä ja miten koreografinen prosessi voi ohjata valintoja eritavalla, kuin itse on ennalta ajatellut. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, minkälaisia tilallisia ja asetelmallisia ratkaisuja päädyin tekemään – mihin esimerkiksi tanssijat ovat edellisessä kohtauksessa päätyneet ja kuinka pitkä aika jää siirtymälle ennen seuraavaa kohtausta. Koreografinen prosessi herätti myös minua pohtimaan, minkälaisia asioita tai ratkaisuja olen oppinut arvottamaan ja miten haluan niihin itse suhtautua. Sitä kautta harjoitusprosessi johdatti myös koreografin vastuun ja vapauden teemojen äärelle.

4 STRONGER AI

Tässä luvussa avaan STRONGER AI -koreografian rakennetta sen viiden eri kohtauksen kautta. Avaan lyhyesti minkälaisia asetelmia, tunnelmia ja valotilanteita kohtauksissa nähtiin. Lisäksi avaan kohtausten pääteemoja ja aiheita. Koreografia STRONGER AI esitettiin ITAK-näyttämöllä black box – tyyppisessä esitystilassa. Yleisö katsoi esitystä katsomosta käsin yhdeltä sivulta. Lattia, katto ja seinät olivat mustia. Opinnäytetyöprosessissani syntynyttä koreografiaa STRONGER AI kuvaan Lähtölaukaus-festivaalin käsiohjelmassa (katso liite 3) seuraavasti:

STRONGER AI tuo lavalle liikkeellisen scifi-sarjakuvan. Sen dystopiassa orgaaninen keho, moderni teknologia ja tekoäly ovat erottamattomia toisistaan. Teos kutsuu pohtimaan: Mitä on tulevaisuuden keuhollisuus? Kuka tulevaisuutemme luo? Mitä on olla ihminen? Teos on jatkumoa soolokoreografialle CODE, joka nähtiin samaisessa tilassa keväällä 2022.

4.1 Koreografian rakenne

KOHTAUS 1

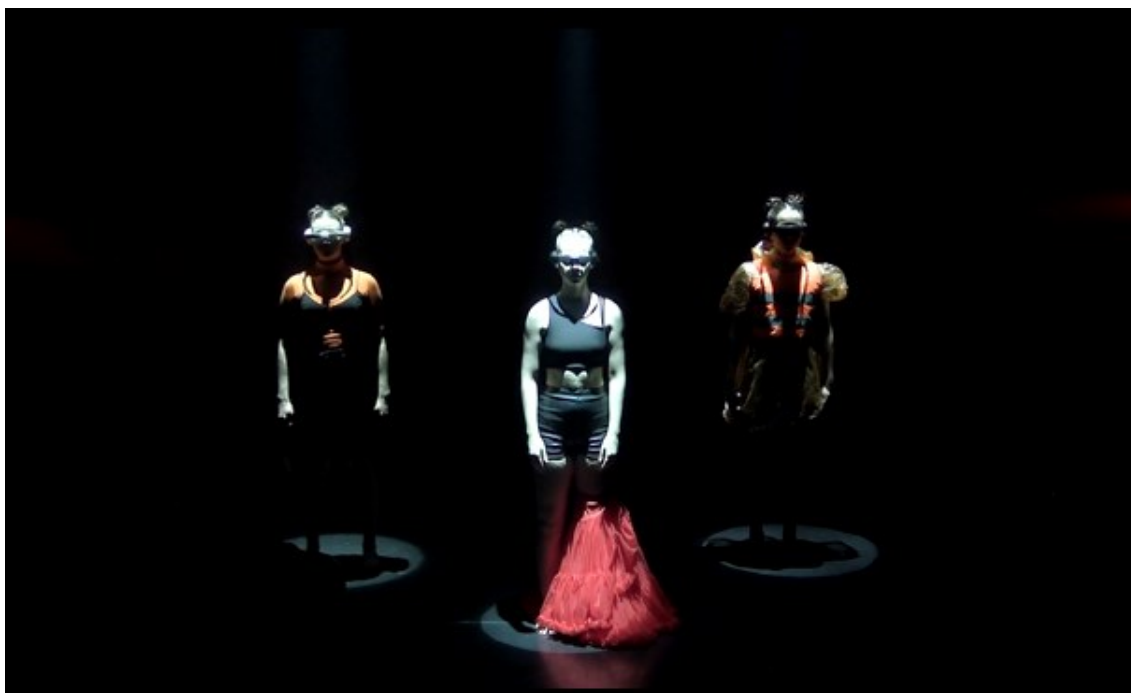
Ensimmäinen kohtaus kuvasti liikkeellisessä scifi-sarjakuvassani miljööön kuvausta. Tanssijat olivat asettuneet tilaan lattialle ja kaksi valoa valaisi lämpimästi tilaa luoden siluettimaista kuvaa. (Katso kuva 2). Kohtaus kuvasti kuin scifi-maailman lyhyttä luomiskertomusta - jonkinlaista uutta lukua historiassa, jossa teoskuvauksen mukaan: ”orgaaninen keho, moderni teknologia ja tekoäly ovat erottamattomia toisistaan”. Kohtaus kuvasi tulvaisuuden olentojen syntyä. Maanläheinen ja mystinen musiikki väritti kohtausta.



Kuva 2. Miljööön kuvausta siluettimaisella kuvalla (Hintsala 2024)

KOHTAUS 2

Toisessa kohtauksessa huomio oli koreografian olentojen esittelyssä. Kohtaus oli visuaalisesti voimakas ja selkeästi rajattu. Tanssijat olivat ensimmäisen kohtauksen jälkeen siirtyneet näyttämön etureunaan ja vuorotellen heidän yllään syttyi spottivalo paljastaen heidät yksilöinä (katso kuva 3). Vuorotellen nämä kolme olentoa nostivat päänsä ja lähtivät yhtä aikaa liikkeelle. Liikekieli oli aluksi yhtäaikaista ja mekaanista, minkä lisäksi jokaisella olenolla oli oma liikeyhdistelmänsä. Lopuksi hahmot elehtivät hengitystä, minkä jälkeen liike avautui tilaan hitaana kävelynä taakse päin. Kuten luvussa 2.1.1 käy ilmi, scifissä lajille tyypillisiä aiheita, paikkoja ja hahmoja kuvastaa lajirepertuaari (Soikkeli 2015, 16). Tästä näkökulmasta kohtaus esitteli, millaisia olentoja tulevaisuudessa on odotettavissa, ja loi siis samalla teoksen lajirepertuaaria.



Kuva 3. Tulevaisuuden olentojen esittely (Savonia-ammattikorkeakoulu 2024)

KOHTAUS 3

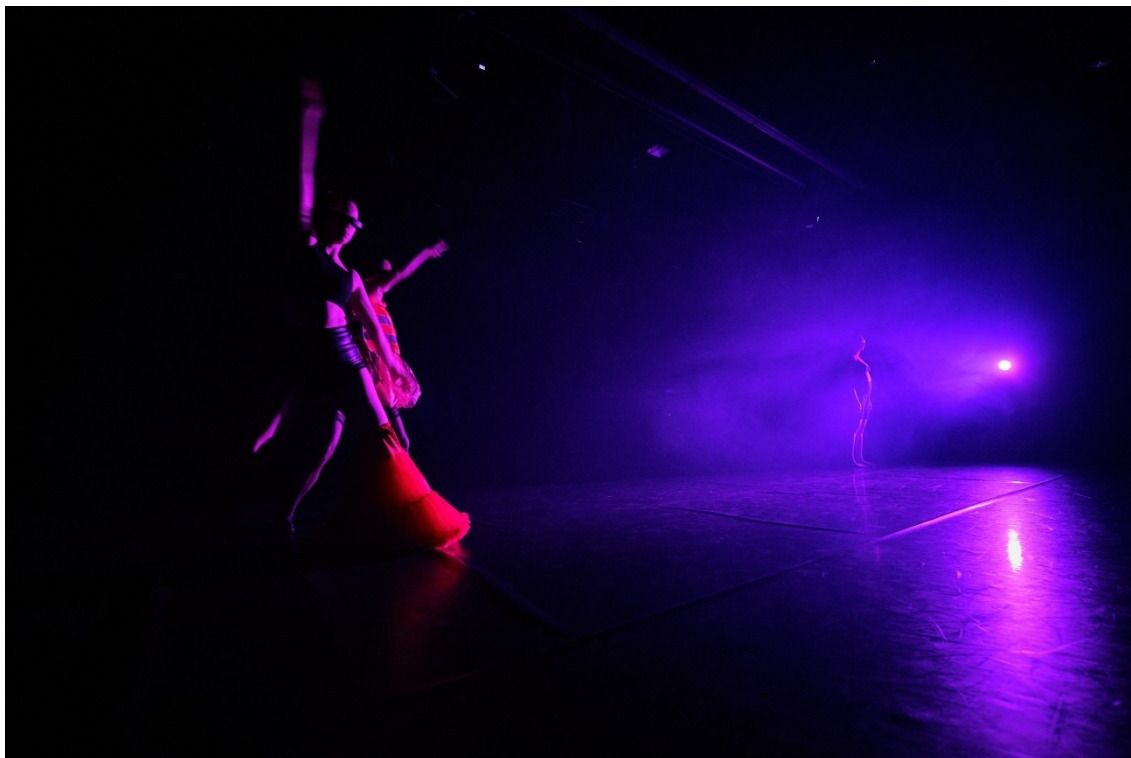
Kohtauksessa kolme pääteemoina olivat empatia ja tulevaisuuden kehollisuuden monet ulottuvuudet. Tanssijat olivat siirtyneet toisen kohtauksen lopussa näyttämön takaosaan jonoon. Takaverho oli valaistu tummansinisellä valolla ja tanssijat muodostivat tumman siluettikuvan – varjo-olennon (katso kuva 4). Itselleni kohtauksen tekemisessä oli ajatus siitä, miten tulevaisuudessa liikutaan – ilmestyään, kävellään, siirrytään, himmennytään, hajotaan ja kootaan uudestaan. Toisaalta kohauksessa näkyy myös pohdinta siitä, mihin haluamme ihmisinä teknologiaa kehittää. Liikekielessä oli nähtävissä aksentteja, pysähdyksiä, aaltoilevaa virtaavaa liikettä sekä raajojen eriteltyä liikettä. Musiikissa vuorottelivat rauhallinen melodia sekä erilaiset äänet, aksentit ja rytmit.



Kuva 4. Varjo-olento (Hintsala 2024)

KOHTAUS 4

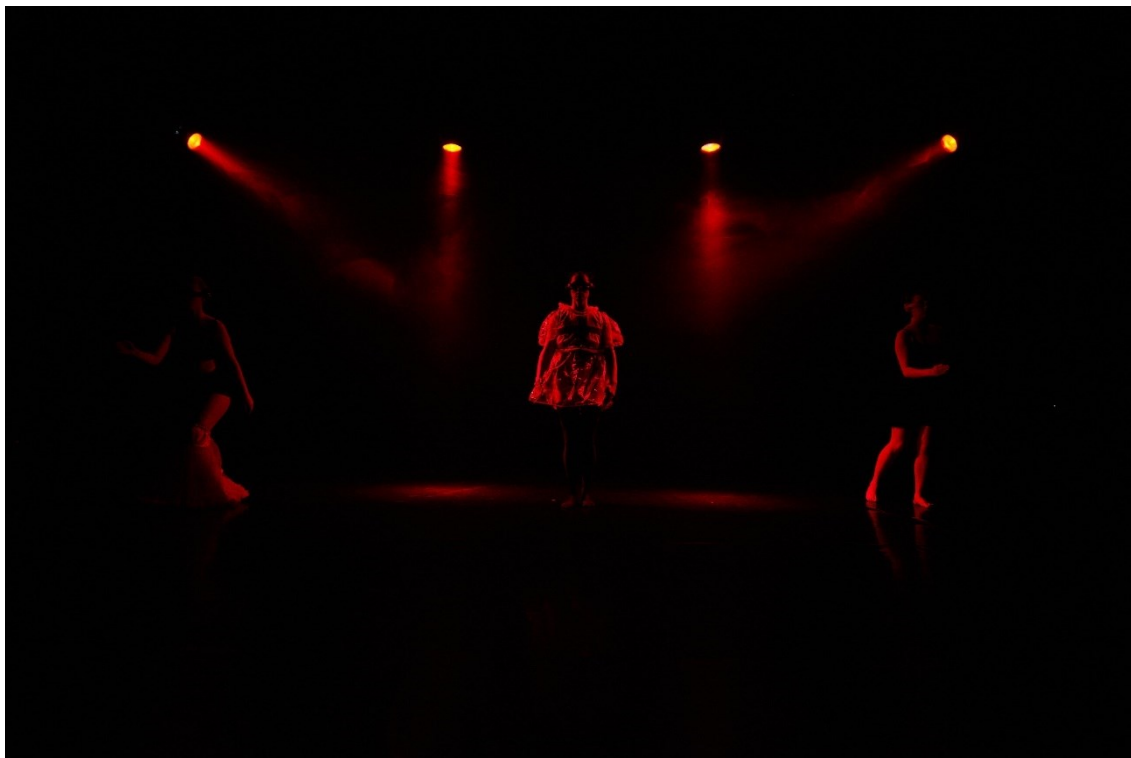
Neljännessä kohtauksessa teemoja olivat kuolevaisuus ja sen rooli tulevaisuudessa: Onko se osa ihmisyyttä myös tulevaisuudessa? Mitä kuolevaisuus tulevaisuudessa tarkoittaa? Kuka tai mitkä tekijät hallitsevat kuoleman ja elämän hetkiä? Hyvästeleekö teknologia tutut ihmiset vai toisinpäin? Kohtauksen alussa olennot olivat eri puolilla tilaa rivinomaisessa asetelmassa. Keskimäinen olento kulki tilassa kahden muun olennon luokse, minkä seurauksena nähtiin kaksi duettoa (katso kuva 5). Kohtauksessa olennot kääntyivät toistensa puoleen kuin tanssiin kutsuen yhtä aikaa elektronisen musiikin sanojen kanssa: "Dance with me". Kohtauksessa kosketuksella oli merkittävä rooli toisiin kohtauksiin verraten: olennot koskettivat fyysisesti toisiaan ja pysähtyivät oman kehollisuutensa äärelle.



Kuva 5. Tulevaisuuden olentojen duetto (Hintsala 2004)

KOHTAUS 5

Viidennessä kohtauksessa näkyi tunnelman nostatus ja eepisyys. Kohtauksen teemana näkyi kilpajuoksu elämän ja teknologian kehityksessä: Kuka nousee hallitsijaksi, kuka alistuu? Kenen puoleen käännyimme? Kohtauksen alussa kolme olentoa imitoivat juoksukilpailun eleitä ja vaiheita hämärässä punertavassa valaistuksessa (katso kuva 6), minkä lopuksi keskimäinen olento nousi esille muista. Keskimäisen olennon käsien eleet johdattivat kahta muuta olentoa kuin marionettinukkeja: maahan, puolelta toisella ja lopuksi tämän rinnalle seisomaan. Olennot lähtivät kävelemään kohti yleisöä, kadoten pimeyteen ja ilmestyen rintamana valokeilaan. Viimeisenä eleenä he kurkottivat sitkeästi kohti yleisöä, kunnes he tiputtivat kätensä ja katseensa alas. Kuin joku olisi kytkenyt heistä virran pois. Tuli pimeää. Lopun käänteenä siis yksi olennoista nousi hallitsemaan toisia ja johdatti heidät kohti yleisöä - kohti ihmistä.



Kuva 6. Juoksukilpailun imitointi hämärässä valaistuksessa (Hintsala 2024)

4.2 Valot ja usva

Mietin, miten valoa ja varjoa voisi hyödyntää työssä mielenkiintoisella ja monipuolisella tavalla – millaisia mahdollisuuksia se antaisi tuoda esiin yksityiskohtia ja käsitellä koreografian teemoja. Toisaalta valotilanteita oli mietittävä ja muokattava käytännön läheisistä näkökulmista: minkälaisia valaisimia oli käytössä, missä kohtaa esitystilaa ne sijaitsivat ja miltä valaistus suhteessa kolmeen tanssijaan tilassa näytti. Esimerkiksi yhden kohtauksen koreografisiin ratkaisuihin ja sisältöön vaikutti oleellisesti se, mihin kohtaan tilassa oli mahdollista luoda tietynlaiset ylhäältäpäin tulevat spottivalot. Jos siis halusi toteuttaa tietynlaisen visuaalisen ilmeen, oli toisinaan tehtävä ratkaisuja valojen ehdoilla. Teoksessa hyödynsin erikokoisia kirkkaita spottivaloja. Sen lisäksi valoilla maalattiin esimerkiksi esitystilaa takaseinää ja valaistiin takaviistosta tanssijoita, jolloin näkyviin jäi heidän siluettinsa. Myös sivuvalot olivat käytössä useissa eri värissä. Osa valotilanteista pysyi pidempään samana, minkä lisäksi teoksessa käytettiin nopeammin vaihtuvia, välkkyviäkin valoja.

Valotilanteiden sekä valon ja varjon vaihtelut olivat siis isossa roolissa scifi-maailman luomisessa esitystilaan. Valot olivat teoksessa mukana vahvistamassa koreografiassa nähtäviä muutoksia. Valojen kautta itselleni näyttäytyi myös mahdollisuus luoda yhteyttä elottoman ja elollisen välille. Ne vahvistivat esimerkiksi konemaista toimintaan - kuten valot, koneen voi kytkeä päälle tai pois päältä. Tämä näkyi esimerkiksi viimeisen kohtauksen lopussa, kun olennot kuin kytkettiin pois päältä juuri ennen valojen sammumista. Valot olivat myös mukana orgaanisia kehollisia toimintoja korostamassa. Esimerkiksi kun olennot koreografiassa hengittivät syvään toisen kohtauksen lopulla, syttyi taustalle hengityksen tahtiin punaiset sivuvalot. Valot korostivat elettä ja loivat siitä laajemman taustatapahtumat – hengitys ei rajautunut vain tanssijoiden kehoon. Valot osaltaan mahdollistivat myös teoksen sarjakuvamaisen rakenteen ja siirtymät kohtauksesta toiseen.

Ajattelen, että juuri valot ja usva yhdessä häivyttivät todellisen tilan tuntua. Tämä oli tärkeää, jotta lavalla nähtävä scifi-maailma ja sen hahmot voisi kokea kuin omassa todellisuudessaan. Valojen ja usvan yhteisvaikutus lisäisi mielestäni scifi-maailman uskottavuutta ja vaikuttavuutta. Hämärät ja usvaiset kuvat mahdollistivat mielestäni myös kuvaamaan sitä, etteivät tulevaisuudessa kehollisuus ja aistihavainnot näyttäyty välttämättä kuten nykyhetken aistittavassa todellisuudessa, jossa elämme. Usva oli tärkeä tekijä luomassa miljöötä, tehostamassa visuaalisia kuvia esimerkiksi spotti-valojen kanssa sekä häivyttämään tilan rakenteita yhdessä valojen kanssa. Osaltaan usva loi viittauksia scifi-tarinoihin. Näin scifi-maailman ja ei-arkisen ulottuvuuden oli mahdollista nousta esiin. Usvaa ajettiin tilaan ennen esitystä väliajalla.

4.3 Puvustus

STRONGER AI -teoksessa pyrin puvustuksella luomaan kuvaa hahmoista, joissa voisi kuvitella ja nähdä orgaanisen ihmisruumiin sekä teknologian yhdistyvän. Ihmiskeho ja iho saivat siis näkyä. Silmien sulkeminen näkyvistä pois on mielestäni voimakas keino etäännyttää ja piilottaa ihmisyyttä – silmien liikkeet ja räpytykset ovat usein sattumanvaraisia ja niitä on vaikeaa kontrolloida. Mielestäni silmien edessä oleva maski myös loi vaikutelmaa olennosta, jonka aistimaailmaa ja -kokemuksia teknologia on muovannut pysyvästi (katso kuva 7). Pyrin tuomaan puvustukseen elementtejä, jotka voisi kuvastaa sitä, miten erilaiset teknologiat ja orgaaniset materiaalit voisivat scifi-maailmassani yhdistyä. Ehkä keho tarvitsee erilaisia osia ja materiaaleja turvatakseen sen toimintoja. Tai ehkä erilaiset materiaalit ja niiden yhteenliittymät ovat luoneet niin sanotusti uusia lajille tyypillisiä ominaispiirteitä. Lisäksi puvustuksella pyrin tuomaan esille sitä, että jokainen hahmoista on itsenäinen ja erilainen yksilö. Halusin kuitenkin, että hahmot ovat selkeästi samaa joukkoa – saman scifi-maailman ja niin sanotusti oman lajinsa edustajia.

Väreinä puvustuksessa oli mustaa, punaista, oranssia ja valkoista. Väreillä ja alusvaatemaisilla asusteilla oli tavoitteena luoda yhtenäisyyttä ja saman joukon tuntua. Puvustuksessa näkyikin eri materiaaleja: muovia, pitsiä, tekonahkaa, heijastinnauhaa sekä puuvillaa. Asusteina toimivat muun muassa alus- ja uima-asujen osat, t-paita, shortsit, tyllialushame, polvisukat, kertakäyttösideviitta, heijastinliivi sekä vanhoja kuulokkeita. Hiukset oli kaikilla tanssijoilla kahdella nutturalla pääläen molemmin puolin. Koin, että liikkumattomat hiukset vahvistivat hahmojen mekaanista ja kliinistä kuvaa. Puvustuksen kokosimme tanssijoiden kanssa omista vaatteistamme, minkä lisäksi hyödynsimme koulun pukuvarastoa. Puvustusta varten uutena hankin teippiä, liimaa ja tussin, jotta pystyimme pehmustamaan kuulokkeiden kovia muoviosia, jotta ne istuisivat tanssijoiden päähän paremmin.



Kuva 7. Puvustus (Hintsala 2024)

4.4 Musiikki ja äänimaailma

Taiteellisessa työssäni hyödynsin paljon elektronista musiikkia. Mukana oli myös melodisempaa musiikkia sekä tuottamaani äänimaailmaa. Käytin työssäni seuraavia kappaleita, jokaista yhdessä kohtauksessa seuraavasti:

1. kohtaus: The Maafa – Sona Jobarteh
2. kohtaus: Reboot – Martin Garrix, Vluarr
3. kohtaus: Heart Cry – Drez
4. kohtaus: Dance With Me – PALASTIC
5. kohtaus: Sandstorm (Epic Orchestral Cover) - Vince Cox, EpicTrailerMusicUK

Äänimaailman loin johdattelemaan katsojaa kehollisuuden äärelle sekä omana elementtinään luomaan teokseen tieteisfiktivisiä piirteitä. Äänimaailmaa varten äänitin omaa puhettani ja muokkasin sitä Audacity -ohjelmalla muokkaamalla muun muassa kaikua ja äänenkorkeutta. Äänimaailman pohjana toimi lause: ”I used to be a machine, but now I look like a human – who am I?”. Tätä lausetta pilkoin eri mittaisiin pätkiin, jotka lyhenevät, kunnes lopulta jäljelle jäi kysymys: ”Who am I?” – ”Kuka olen?”. Konemainen ääni esiintyi koreografian kohtausten väleissä. Äänimaailma siis myös erotti kohtauksia toisistaan. Tällä tavoin pyrin tekemään näkyvämmäksi ajatusta sarjakuvamaisesta etenemisestä kuvaruudusta, kohtauksesta, toiseen.

Äänimaailman ajoitus ja sisältö:

1. kohtauksen jälkeen: ”I used to be a machine, but now I look like a human – who am I?”
2. kohtauksen jälkeen: ”I used to be a machine.”
3. kohtauksen jälkeen: ”Human, who am I?”
4. kohtauksen jälkeen: ”Who am I?”

Äänimaailma nosti siis alkuperäisestä lauseesta esiin eri kohtia, jotka puhuttelivat yleisöä eri tavoin. Esimerkiksi juuri kolmannen kohtauksen jälkeen katkelma: Human, who am I?” kääntyy kuin yleisön puoleen: ”Ihminen – kuka minä olen?”. Kysymys tukee scifi-maailmani asettumista tulevaan – aivan kuin ihminen olisi ollut ennen ääntä, kysyjää, joka pyrkii selvittämään, mitä ja kuka on.

5 POHDINTA JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa avaan työni merkitystä ja sitä, miksi koen sen olevan ajankohtainen. Pohdin, mitä scifin piirteitä näkyi taiteellisessa opinnäytetyössäni. Lisäksi avaan ajatuksiani siitä, mitä on olla ihminen ja opettaja teknologisoituneessa maailmassa.

5.1 Työn merkitys ja ajankohtaisuus

Toin lavalle yhden tavan ymmärtää ja toteuttaa scifiä tanssin kontekstissa. Siinä visuaaliset elementit yhdessä koreografian kanssa muodostivat kohtausten jatkumon, jossa edettiin loppuhuipentumaa kohti johdattaen kysymyksen äärelle: ”Kuka olen?”. Teoksessa ihmisyyden teemoja on käsitelty eri tavoin unohtamatta scifin kiehtovaa ja mystistä puolta. Olen tyytyväinen tunnelmaan ja olentoihin, joita toin lavalle. Olen kiitollinen, että lähdin kokeilemaan, miten tämän kaltainen työ ja oma visioini voisi lähteä muotoutumaan ideasta koreografiaksi.

Mielestäni työ onnistui siinä, että se johdatti tekijänä itsenikin pohtimaan syvemmin, mikä scifissä minua kiinnostaa ja kiehtoo. Edelleen kirjoitustyö on auttanut jäsentämään ja kirkastamaan omia visioitani, mielenkiinnonkohteitani sekä arvojeni. Työ johdatti minut visuaalisista elementeistä ja elektronisesta musiikista kohti ihmisyyden perustavanlaatuisia kysymyksiä ihmisenä, pedagogina ja taiteilijana. Työ avasi itselleni näkemystä siitä, miten scifin äärellä voi viihtyä ja ihmetellä monissa eri kerroksissa. Siinä voivat yhdistyä visuaaliset elementit, musiikki, yllätyksellisyys, pohdinta maailman tapahtumista sekä pysähtyminen ihmisyyden ja kehollisuuden äärelle. Itselleni taiteellisen prosessin ja kirjoitustyön kautta selveni mielenkiintoinen yhteys ontologisen ihmiskäsitysanalyysin ja scifin välillä. Molemmissa ihmisyyden ja sen määritelmä, tai ei-ihmisen määritelmä, on läsnä. Siinä missä ontologinen analyysi kysyy, mitä on olla ihminen, tuo scifi esiin samaa pohdintaa esimerkiksi erilaisten olentojen, keksintöjen ja mielikuvitusmaailmojen kautta.

Opinnäytetyöni sitoo yhteen siis monia ajankohtaisia teemoja: tulevaisuuden, ihmisyyden ja teknologisoituneen maailman. Se on osaltaan mukana pohtimassa kysymystä siitä, mitä on ihmisyyden maailmassa, jossa tekoäly ja teknologiat ottavat yhä isompaa roolia. Tanssi kontekstina tuo mukaan vahvasti kehollisuutemme ja sen kautta olemisen maailmassa. Itselleni työ on merkityksellinen myös pedagogisesta näkökulmasta – mitä on ihmisyyden millainen on ihmiskäsitykseni ja miten se vaikuttaa esimerkiksi omaan toimintaani pedagogina. Koen myös merkitykselliseksi sen, että taide ja kulttuuri nähdään osana tulevaisuuskeskustelua. Mielestäni tieteisfiktiossa yhdistyy kiehtovalla tavalla ihmisen kyky kuvitella, tuntee empatiaa sekä tarkastella nykyhetken ja tulevaisuuden kuvia. Sitä kautta se tarjoaa mielestäni myös kehyksen, jonka sisällä voi leikitellä ja pohtia, mitä ihmisyyden on ja millainen on maailma, jossa haluaisimme tulevaisuudessa elää.

Konkreettisesti opinnäytetyöni taiteellinen osuus vahvasti kokemustani siitä, että kannattaa mennä kohti omia mielenkiinnonkohteita. Ja että omat visiot, mielikuvat ja kuvitellut tunnelmat on mahdollista saattaa näkyväksi ja koettavaksi. Itselleni merkityksellistä on siis ollut saada leikkiä, kokeilla ja toteuttaa mielikuvitusmaailmaani scifin ja tanssin kontekstissa. Kuten jo luvussa 2.3 tuon esiin, itselleni näkökulmien löytäminen tuntuu merkitykselliseltä. Tuodessani esiin jotain omista kuvitelluista todellisuuksista, voin avata tilaa erilaisille tulkinnoille ja maailmoille. En myöskään voi ulkoistaa itseäni yhteiskunnasta tai sen tapahtumista. Näin ollen, vaikka kuvittelen ja luon jotain, mikä ei reaali-
maailmassa ole olemassa, heijastelen sekä tietoisesti että tiedostamatta tapahtumia, arvoja ja kysymyksiä, jotka syntyvät suhteistani maailmaan ja yhteiskuntaan, jossa elän. Kuten Soikkeli (2015,

91) nostaa esiin, tieteisfiktio omana genrenä saattoi syntyä vasta maailmassa, jossa ihmiset uskoivat itse voivansa muokata tulevaisuuttaan. Itselleni tässä valossa työ merkitsee myös vahvistusta siitä, että ihmisenä minulla on kyky vaikuttaa ja että teoillani on merkitystä.

5.2 Eettisyys

Itselleni tärkeää oli pyrkiä eettiseen toimintaan niin taiteellisen harjoitusprosessin aikana kuin raportoinnissa. Taiteellisessa työssä eettisyys näkyi muun muassa siinä, että pyysin allekirjoitukset prosessiin osallistuvilta tanssijoilta tutkimuslupaani. Tutkimuslupaani oli kirjattu, että tanssijoilla on mahdollisuus ja oikeus tarvittaessa jättäytyä pois työstä. Tutkimusluvasta kävi myös ilmi, että prosessiin sisältyy kokemus- ja ajatusmaailman jakamista sekä liikemateriaalin luomista annettujen tehtävien puitteissa. Lisäksi pyrin sanallistamaan ja perustelevaan tanssijoille valintojani koreografian roolissa ja varmistamaan, että esimerkiksi puvustus oli sellainen, jonka tanssijat kokivat sopivana esiintyessään.

Raportoinnissa pyrin monipuoliseen ja todenmukaiseen lähteiden käyttöön ja asianmukaisiin lähdeviittauksiin. Pyrin lähdemerkinnöillä selvästi tuomaan esiin eron viitatuun tekstiin ja oman pohdintani välillä. Lisäksi olen kysynyt luvan valokuvien käyttöön työssäni, sekä varmistanut, että kuvien käyttö sopii niissä esiintyville henkilöille.

5.3 Mitä scifin piirteitä näkyy työssäni?

Keskeisinä scifin piirteinä työssäni näkyivät kysymykset siitä, mitä on ihmisyys ja sen tulevaisuus. Teos tarjosi yhdenlaisen scifi-maailman, jonka tapahtumat voivat johdattaa näiden kysymysten äärelle. Tieteisfiktio tunnetaan muun muassa avaruudesta saapuvista muukalaisista, roboteista ja ajattelevista koneista (Soikkelin 2015, 64). Samaa kategoriaan taiteellisessa työssäni nähdyt olennotkin luen. Soikkelin (2015, 10–11) mukaan yksi tunnistettava piirre tieteisfiktiossa on uutuuden lumovoima. Se voi tarkoittaa esimerkiksi laitetta, joka edustaa niin uutta teknologista keksintöä, ettei sille ole vakiintunutta hyväksyttävää tai laillista käyttötapaa (Soikkeli 2015, 10–11). Juuri olennot, joissa yhteen kietoutuvat orgaaninen keho, teknologia ja tekoäly olivat keskeinen lumovoima tekijä scifi-maailmassani. Scifissä käsitellään esimerkiksi ihmisen suhdetta epäinhimilliseen ja tutkitaan ihmisyden historiallista luonnetta ja jumalan kaltaisten yli-ihmisten mahdollisuutta (Brake & Hook 2008 Soikkeli 2015, 72–73 mukaan.) Juuri koreografian olentojen kautta peilaus ihmisen ja ei-ihmisen välillä oli läsnä. Olennot olivat jotain, mitä maailmassamme ei ole, mutta joiden ominaisuuksista voimme jo nyt nähdä viitteitä.

Scifi-tarinat voivat myös sisältää elementtejä, joita ei koskaan täysin selitetä. (Soikkeli 2015, 10–11.) Vaikka teoksessani annetaan viitteitä siitä, että tapahtumat ovat sidoksissa menneeseen maailmaan ja orgaaninen ihmiskeho on osa tulevaa, ei tulevaisuuden olentojen syntyä, tapahtumia ennen heitä tai tarkkoja syntymekanismia tuoda esiin. Koreografiassa kuitenkin sekä äänimaailman kysymykset että olentojen eleet viittaavat siihen, että scifi-maailmassa ihminen on ollut ennen heitä. Kuten Soikkeli (2015, 16.) tuo esiin, kerronnan konkreettisilla yksityiskohtilla luodaan todellisuusilluusio. Sitä voi olla esimerkiksi vieraan planeetan tuoksut ja niiden herättämät reaktiot ihmisissä. Ympäristökuvauksella on keskeinen tehtävä todellisuusilluusion luomisessa. Tieteistarinoita on usein aloitetukin miljöökuvauksella laajasta panoraaman omaisesta kokonaiskuvasta tarkentaen yksityiskohtaisiin

erityispiirteisiin. (Soikkeli 2015, 16.) Omassa työssäni esimerkiksi se, miten olennot liikkuvat, elehtivät ja kommunikoivat luo tietoa siitä, keitä he ovat ja miten he toimivat. Liikkeessä näkyy myös scifi-mäinen siirtymä laajasta kuvasta yksityiskohtaisempaan ja moniulotteisempaan kerrontaan: olentojen liike alkaa yhden raajan liikkeestä, josta siirrytään valokeilassa kontrolloituun konemaiseen liikkeeseen. Tämän jälkeen vasta lähdetään liikkeelle tilaan, nähdään virtaavaa liikettä ja kosketusta. Liikkeellä ja liikekielellä on siis mielestäni iso rooli oman scifi-maailmani todellisuusilluusion luomisessa.

Laajemmasta miljööön kuvauksesta siirtymä kohti yksityiskohtia näkyy myös siinä, miten tulevaisuuden olennot tulevat tutuiksi: maassa olevista hahmoista paljastuu tarkkaan rajatuissa spottivaloissa yksityiskohtaiset tulevaisuudenolennot alun usvaisuuden ja mystisyyden jälkeen. Miljöökuvauksessa mittakaavan perusteltu suuruus ja olosuhteiden säännönmukainen lioittelu ovatkin Soikkelin (2015, 17) mukaan tieteistarinan tunnistettavimpia piirteitä. Itse koen tämän näkyvän teoksessani esimerkiksi voimakkaiden valojen ja usvan luoman tunnelman kautta, hidastetussa liikkeessä, yhdenaikaisuudessa olentojen liikkeessä ja valojen muutoksissa, dramaattisissa eleissä, vallan kuvaamisessa, äänimaailmassa sekä musiikkivalinnoissa. Työni ei ole tiedettä, vaan mielikuvituksellinen todellisuus, jossa näkyy pohdinta tieteen vaikutuksesta. Kuten Soikkeli (2015, 65) nostaa esiin, scifi voi nostaa esiin kysymyksen siitä, mikä on se inhimillinen hinta, jolla tieto ja teknologia saavutetaan.

5.4 Ihmisenä ja opettajana teknologisoituneessa maailmassa

Harjoitusprosessin aikana pohdin sitä, missä suhteessa ihmisyyttä näkyy teoksessani. Vaikka hahmot esittävät jotain muuta kuin täysin orgaanista ihmistä, ovat tanssijat kuitenkin ihmisiä. Kun teoksen puvustukseen kuului silmät peittävä maski, oli esimerkiksi kävely huomattavasti haasteellisempaa. Toisin sanoen, tanssijat hengittivät ja askel saattoi horjahtaa. Tätä tasoa pohdin jo soolotyöni aikana, kun mietin itse, onko teos uskottava, jos en ole täysin kuin robotti. Kun kuitenkin tarkoituksena on juuri pohtia ihmisyyden ydintä ja johdattaa katsojaa pohtimaan, mitä on olla ihminen, tuntuu myös mielenkiintoiselta pohtia, miksi juuri meille ominaiset piirteet tulisi rajata pois. Tiettyä mekaanisuutta, täsmällisyyttä ja tyyliä mielestäni täytyy kuitenkin tavoitella, jotta illuusio ja pohdinta siitä, voisivatko hahmot olla jotain muutakin kuin ihmistä, voi syntyä. Ja se oli mielestäni koreografiassa oleellista ja mielenkiintoista. Ihmisyyttä nousi esiin ja etäännytti vuorotellen.

Opinnäytetyöprosessi vahvisti ymmärrystäni ja vakuutti yhä uudestaan siitä, että ihmiskäsityksemme ja tapamme hahmottaa ihmisen ominaisuuksia vaikuttavat siihen, mitä valintoja teemme. Tämä taas on mielestäni pedagogina työskentelyssä oleellista: Mitä on olla kone? Mitä on olla ihminen? Vaadimme ihmisenä toisiltamme koneen omaista toimintaa? Toistamme itse jotain mekaanisesti, ymmärtämättä, kenen arvoja toistamme? Millaista oppimisilmapiiriä luon? Mitä epäonnistuminen minulle merkitsee? Itselleni opintojen aikana olen yhä vahvemmin kääntynyt kohti holistista ihmiskäsitystä. Se on avannut ymmärrystäni siitä, miten toisen kohdatessamme, kohtaamme myös paljon jo elettyä ja monia yhteen kietoutuneita kerroksia. On mielestäni tärkeää pysähtyä tässä valossa miettimään, miten haluan pyrkiä toisia kohtaamaan.

Huomaan itse, että teknologinen kehitys herättää erilaisia tunteita: epävarmuutta, pelkoa, vastustusta ja intoa. Taiteellisen työn kautta pääsin itse peilaamaan teknologian herättämää ihailua ja pel-

kokuvia. Jollain tavalla se, miten ja mihin tarkoituksiin teknologiaa kehitetään nostaa näkyväksi ilmiöitä ja arvoja maailmassamme. Toisaalta se heijastuu monen työllisyyteen, sillä tekoäly ja teknologia muovaavat yhä enemmän työnkuvia ja ottavat omakseen rooleja, joissa ennen työskenteli ihminen. Kysymys ihmisen roolista ja merkityksestä peilautuu siis jossain määrin uudella tavalla kehittyvän teknologian rinnalla. Samalla herää kysymys siitä, miten kehittyvä teknologia muovaa käsitystämme maailmasta ja itsestämme. Entä suhtautumistamme kehoon koetun ja eletyn kautta, toisaalta teknologisten objektien kautta. On mielestäni merkityksellistä pohtia, miten tämä heijastuu tapaamme käsitellä ja jäsentää tietoa – oppia.

Ajattelen että niin ihmisenä kuin pedagogina voin olla kiinnostunut ilmiöistä ja minulla on mahdollisuus osallistua tulevaisuuskeskusteluun. Erityisesti opettajana ajattelen itseäni kanssakulkijana, joka voi tarjota hetkiä havainnoida ja pysähtyä sen äärelle, mitä maailmassa tapahtuu. Voin pyrkiä luomaan ympäristöjä, joissa on turvallista kohdata maailmaa kehollisena olentona. Tanssinopettajana voin avata mahdollisuuksia erilaisten näköalojen tutkimiselle ja ymmärtämiselle – keskustelulle ja eläytymiselle. Soikkeli (2015, 153) avaa tieteisfiktio voivan kyseenalaistaa tapaamme ymmärtää teknologiaa ja kiinnittää huomiota niihin teknologioihin, jotka muuttavat ihmiskuvaamme. Mielestäni sama voi näkyä niin tanssinopettajan kuin taiteilijankin roolissa. Pian valmistuvana tanssinopettajana koen erityisesti, että voin toimia johdattajana kehollisuuden äärelle ja tukea toimijuutta muovautuvassa maailmassa. Toisaalta ajattelen, että oma prosessini muuttuvassa maailmassa on myös jatkuvaa oppimista. Yhä uudestaan on käännäyttävä sen äärelle, mitä ihmisyyden ja opettajuuden ydin minulle merkitsevät.

LÄHTEET

- Anttila, E. 2022a. Ihmiskäsitys ja ihmiskuva. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja. <https://disco.teak.fi/anttila/ihmiskasitys-ja-ihmiskuva/>. Viitattu 25.4.2024.
- Anttila, E. 2022b. Kehollinen tieto. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja. <https://disco.teak.fi/anttila/kehollinen-tieto/>. Viitattu 3.5.2025
- Anttila, E. 2022c. Kehontietoisuus ja sosiaalinen tietoisuus. Ihmis- ja oppimiskäsitykset taideopetuksessa. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja. <https://disco.teak.fi/anttila/kehontietoisuus-ja-sosiaalinen-tietoisuus/>. Viitattu 14.5.2025.
- Anttila, E. 2009. Mitä tanssija tietää? Kehollinen tieto ajattelun ja oppimisen perustana. *Aikuiskasvatus* 2/2009. 85.
- Ekholm, K. (toim.) 1983. *Science fiction Suomessa*. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy.
- Ekholm, K. 1983. Johdanto. Teoksessa Ekholm, K. (toim.) *Science fiction Suomessa*. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy. 7–11.
- Gallagher, S. & Zahavi, D. 2008. *The Phenomenological Mind - An Introduction to philosophy of mind and cognitive science*. London: Routledge. E-kirja. <https://dl.icdst.org/pdfs/files/45cd446f868f4230dc4e3546e97a5df7.pdf>. Viitattu 14.5.2025.
- Harari, Y.N. 2018. *Will the Future Be Human? – Yuval Noah Harari at the WEF Annual Meeting 2018*. Video. YouTube-videopalvelu, julkaistu 31.1.2018. <https://www.youtube.com/watch?v=npfShBTNp3Q>. Viitattu 14.5.2025.
- Howe, D. 2013. *Empathy. What it is and why it matters*. London: Palgrave Macmillan.
- Hänninen, V., Pohjola, H., Tarvainen, M., Hätilä, J., Korhonen, H., Rovamo, H. & Sools, A. 2021. Kirje tulevaisuudesta -menetelmä. Teoksessa Ryytänen, S. & Rannikko, A. (toim.) *Tutkiva mielikuvitus. Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*. Tallinna: Gaudeamus. 133–135.
- Kageki, N. 2012. An Uncanny Mind: Masahiro Mori on the Uncanny Valley and Beyond. *IEEE Spectrum*. <https://spectrum.ieee.org/an-uncanny-mind-masahiro-mori-on-the-uncanny-valley>. Viitattu 15.5.2025.
- Kanervisto, O. 1983. Terminologiaa. Teoksessa Ekholm, K. (toim.) *Science fiction Suomessa*. Helsinki: Kirjastopalvelu Oy. 350–357.
- Klemola, T. 2004. *Taidon filosofia - Filosofin taito*. Tampere: Juvenes Print. Tampereen Yliopistopaino Oy.
- Mori, M. 2012. *The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori*. *IEEE Spectrum*. <https://spectrum.ieee.org/the-uncanny-valley>. Viitattu 14.5.2025.
- Mönkkönen, K. 2021. Eläytymismenetelmät. Teoksessa Ryytänen, S. & Rannikko, A. (toim.) *Tutkiva mielikuvitus. Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*. Tallinna: Gaudeamus. 103–104.
- Pfeifer, R. & Bongard, J. 2007. *How the Body Shapes the Way we Think: A New View of Intelligence*. Cambridge: MIT Press. E-kirja: <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.savonia.fi/lib/savoniafi/reader.action?docID=3338629&c=UERG&ppg=44#>. Viitattu 15.5.2025.
- Rauhala, L. 2014. *Ihmiskäsitys ihmistyössä*. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Rauhala, L. 1993. *Humanistinen psykologia*. Helsinki: Yliopistopaino.

Ryynänen, S. & Rannikko, A. (toim.) 2021. Tutkiva mielikuviutus. Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä. Tallinna: Gaudeamus.

Soikkeli, M. 2015. Tieteiskirjallisuuden käsikirja. Helsinki: Avain.

Tieteen termipankki 2016. Kirjallisuudentutkimus: tieteisfiktio:
<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:tieteisfiktio>. Viitattu 27.4.2024.

Ylitalo, S. 2021. "Kehollisuutemme kautta olemme yhteydessä toisiin" – Kehollinen tieto lisää ymmärrystä maailmasta, ja se voi auttaa myös ekokriisin hillitsemisessä. Päivitetty 25.3.2021. Taideyliopisto: uniarts.fi. <https://www.uniarts.fi/artikkelit/ilmiot/kehollisuutemme-kautta-olemme-yh-teydessa-toisiin-kehollinen-tieto-lisaa-ymmarrysta-maailmasta-ja-se-voi-auttaa-myos-ekokriisin-hillit-semi-nessa/>. Viitattu 21.4.2024.

KUVALUETTELO

Hintsala Elia, 2024. Miljööön kuvausta siluettimaisella kuvalla. Valokuva. 1.3.2024. Kuopio.

Hintsala Elia, 2024. Varjo-olento. Valokuva. 1.3.2024. Kuopio.

Hintsala Elia, 2024. Tulevaisuuden olentojen duetto. Valokuva. 1.3.2024. Kuopio.

Hintsala Elia, 2024. Juoksukilpailun imitointi hämärässä valaistuksessa. Valokuva. 1.3.2024. Kuopio.

Hintsala Elia, 2024. Puvustus. Valokuva. 1.3.2024. Kuopio.

Mori Masahiro, 2012. Havainnollistava kuva, Uncanny Valley. Kuvankaappaus. 15.5.2025.

Rajala Pinja, 2024. Juliste ja julistekuva. Valokuva. 9.1.2024. Kuopio.

Savonia-ammattikorkeakoulu, 2024. Tulevaisuuden olentojen esittely. Kuvakaappaus esitystallenteesta. 1.3.2024. Kuopio.

LIITE 1: LÄHTÖLAUKAUS-FESTIVAALIN JULISTE

SAVONIAN TANSSINOPETTAJAOPISKELIJOIDEN TAITEELLISET OPINNÄYTETYÖT

28.2.24 KLO 18 SETTI 1

2.3.24 KLO 14 SETTI 1

1.3.24 KLO 18 SETTI 2

2.3.24 KLO 18 SETTI 2

ITAK-NÄYTTÄMÖ SUOKATU 42/2

LÄHTÖLAUKAUS



Kuva 8: Juliste ja julistekuva (Rajala 2004)

LIITE 2: ROBOTIN TARINA -HARJOITE

Liikekehittelyä: "Robotin tarina"

Voit tehdä tehtävän itsellesi mieluisassa ympäristössä. Voit käyttää halutessasi mieleistäsi musiikkia.

Asetu hahmosi/robottisi asemaan. Voit ottaa vaikutteita ympäristöstäsi. Tavoitteena on löytää itseä kiinnostavia raajojen ja eleiden yhdistelmiä, jotka voisi helposti muokata toistettavaksi "robottitervehdykseksi". Työskentelyn pohjana on liikekokeilu ja -kehittely. Liiku, ja aina kun löydät jotain mielenkiintoista, kirjoita se ylös ja/tai tallenna videolle.

Voit aloittaa vapaasta liikeimprovisaatiosta ja jäädä toistamaan itseäsi kiinnostavia liikkeitä / reittejä / eleitä. Voit myös aloittaa ns. suunnittelemalla ja keksimällä liikkeitä (liikekehittely), mikäli se tuntuu luontevammalta. Alla on lista kysymyksistä, joita voit hyödyntää tehtävässä. Voit hyödyntää esimerkiksi vain yhtä kysymyksistä, tai käydä koko listan läpi. Halutessasi voit myös kirjoittaen vastata kysymyksiin tai hyödyntää vapaata ajatuksenvirtaa osana liikeimprovisaatiota/ -kehittelyä.

- mikä on robotin tarina?
- mihin tehtävään robotti on luotu?
- kuka robotin on luonut?
- mitä materiaalia robotin keho on?
- miten robotti voisi ilmentää erilaisia tunteita?
- miten robotti suhtautuu muihin eliöihin ja olentoihin?
- mitä robotti haluaa kertoa / kysyä / viestiä?
- miten robottisi ilmentää arkisia asioita / toimia?
- miten robotti tutkisi omaa kehoaan?
- millainen olisi robottisi aamu-/iltarutiini?

Lopuksi voit lähteä yhdistämään löytämiäsi asioita ja kehitellä lyhyen toistettavan "robottitervehdyksen (ns. soolon/hahmosi esittelyn". Tarkoitus on siis mennä kokeilusta kohti toistettavaa materiaalia. Tehtävää ei tarvitse saada vielä ns. valmiiksi, vaan kerätä materiaalia talteen, joka tässä hetkessä syntyy.

LIITE 3: KÄSIOHJELMA

STRONGER AI

STRONGER AI tuo lavalle liikkeellisen scifi-sarjakuvan. Sen dystopiassa orgaaninen keho, moderni teknologia ja tekoäly ovat erottamattomia toisistaan. Teos kutsuu pohtimaan: Mitä on tulevaisuuden kehollisuus? Kuka tulevaisuutemme luo? Mitä on olla ihminen? Teos on jatkumoa soolokoreografialle CODE, joka nähtiin samaisessa tilassa keväällä 2022.

Koreografia: Anni Manneri ja tanssijat

Tanssijat: Katerina Diakogeorgiou, Venny Kärkkäinen ja Elina Ojala

Musiikki:

The Maafa – Sona Jobarteh

Reboot – Martin Garrix, Vluarr

Heart Cry – Drehz

Dance With Me – PALASTIC

Sandstorm (Epic Orchestral Cover) – Vince Cox,
EpicTrailerMusicUK

Äänimaailma: Anni Manneri

Sisältövaroitukset: Sisältää välkkyviä valoja, kovia ääniä ja usvaa