

Opinnäytetyö (AMK)

Esittävä taide

Sirkus

2015

Tuomas Vuorinen

INNOVAATIOT SIRKUKSESSA



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Esittävä Taide | Sirkus

15.5.2015 | 35

Minna Karesluoto

Tuomas Vuorinen

INNOVAATIOT SIRKUKSESSA

Opinnäytetyössäni pohdin sirkuksen ja innovoinnin suhdetta sekä omaa työtäni sirkukseen liittyvien innovaatioiden parissa. Avaan innovaation käsitettä klassikoiksi muodostuneiden määritelmien kautta ja lisäksi pureudun syvemmälle innovaatioiden syntyyn myötävaikuttaviin tekijöihin Steven Johnsonin seitsemän hahmon avulla. Arvioin myös innovaatiotermin käyttökelpoisuutta sirkuksen viitekehyksessä.

Omaa innovointiani avaan seitsemän esimerkin avulla. Mahtityrväs, härveli, isolaatiokepit, pitkät hihat, magneettikepit, töttörot ja vastapainokone ovat kaikki toteuttamiani projekteja, jotka jollain tavoin täyttävät innovaation tunnusmerkit. Lopuksi pysähdyn vielä pohtimaan omia erityispiirteitäni innovaatioiden tekijänä ja mitä innovointi minulle merkitsee.

ASIASANAT:

Sirkus, Innovointi, Innovaatio, Esinemanipulaatio, Jongleeraus, Keppimanipulaatio, Ilma-akrobatia

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Performing Arts | Circus

2015 | 35

Minna Karesluoto

Tuomas Vuorinen

INNOVATIONS IN CIRCUS

In my bachelors thesis I ponder the relationship between circus and innovations and also my own work regarding innovations in circus. I explain the term innovation using definitions that have become classics. In addition I go deeper into the factors that contribute to the birth of innovations using the seven patterns of Steve Johnson. I also evaluate the feasibility of the term innovation in the framework of circus.

My own work with innovations is explained using seven examples. Mahtityrväs, härveli, isolaatiokepit, pitkät hihat, magneettikepit, Töttöröt and vastapainokone are all projects I have realized that in some way meet the characteristics of an innovation. Finally I ponder my own characteristics as an innovator and what innovating means to me.

KEYWORDS:

Circus, Innovation, Object manipulation, Juggling, Staff Manipulation, Aerial Acrobatics

SISÄLTÖ

SISÄLTÖ	4
KUVAT	5
1 JOHDANTO	6
2 INNOVAATIOT JA SIRKUS	7
3 INNOVAATIOIDEN ÄÄRELLÄ	15
3.1 Mahtityrväs	16
3.2 Härveli	19
3.3 Isolaatiokepit	21
3.4 Pitkät hihat	23
3.5 Magneettikepit	26
3.6 Töttöröt	28
3.7 Vastapainokone	30
4 LOPUKSI	33
LÄHTEET	35

KUVAT

Kuva 1. Mahtityrväät.	16
Kuva 2. Härveli.	19
Kuva 3. Isolaatiokepit.	21
Kuva 4. Pitkät hihat.	23
Kuva 5. Magneettikepit.	26
Kuva 6. Töttöröt.	28
Kuva 7. Vastapainokone.	30

1 JOHDANTO

Ihminen syntyy, syö, kasvaa, ulostaa, antaa syntymän ja kuolee, aivan kuten niin monet muutkin tätä planeettaa kansoittavat elämän muodot. Me olemme tulleet luonnosta ja olemme yhä osa luontoa. Muista eliöistä meitä ei erota niinkään sosiaalisuutemme, kädellisyytemme tai pystyasentomme. Edes älykkyytemme siinänsä ei ole niin uniikkia kuin haluamme uskoa, mutta sen sijaan kykymme käyttää hyväksi ja muokata ympäristöämme on ominaisuus, jonka turvin olemme saaneet järkkymättömän ylivallan planeetallamme. Tämä samainen kyky on auttanut meitä tekemään elämästämme helpompaa ja nautinnollisempaa, toisaalta se on myös mahdollistanut julmuuksia, joihin muut elämänmuodot eivät voisi milloinkaan kyetä. Viimein olemme tulleet tilanteeseen, jossa teknologisten innovaatioiden synnyttämä teollistuminen on ajanut planeettamme totaalisen ekokatastrofin partaalle. Tässäkään tilanteessa emme ole valmiita perääntymään, vaan luja usko innovatiivisen ratkaisun syntymiseen maailman pelastamiseksi antaa meille luvan jatkaa elämäämme huolettomina ja luottavaisina.

Vaikuttaa siltä, että kyky tehdä luovia teknisiä ratkaisuja määrittelee vahvasti sen, mitä on olla ihminen. Sirkuksella tai siihen rinnastettavalla toiminnalla on ollut oma paikkansa inhimillisessä kulttuurissa läpi historian. Muinoin sirkus on ollut paikka jossa kansalle on esitelty tekniikan uusimpia saavutuksia. Toisaalta sirkuksessa esiintyjillä on ollut vapaus käyttäytyä vapautuneen eläimellisesti, toisin kuin esimerkiksi tarkemmin kulttuurisesti säädellyssä urheilusta. Innovoinnin ja sirkuksen suhde vaikuttaa melko kiinnostavalle.

Tutkin minkälaisia merkityksiä innovaation käsite saa sirkuksen kontekstissa. Lähden liikkeelle termin klassisista määritelmistä ja pureudun syvemmälle Steven Johnsonin teoriaan seitsemästä hahmosta jotka ovat tunnusomaisia innovaatioiden synnylle. Tätä teoreettista pohjaa vasten peilaan omaa työskentelyäni innovaatioiden ja sirkuksen parissa. Avaan joitakin työstämiäni projekteja ja pohdin minkälaiset tekijät ovat ohjanneet valintojani. Mistä alkuperäiset ideat ovat tulleet ja kuinka ne ovat muovautuneet lopulliseen hahmoonsa. Arvioin myös in-

novaatoiden onnistumista suhteessa omiin tavoitteisiini ja yllä mainittuihin määritelmiin. Lopuksi pohdin lyhyesti innovaatioiden merkitystä omalle työskentelylleni ja minkälainen rooli innovoinnilla on omassa elämässäni.

2 INNOVAATIOT JA SIRKUS

Innovaatio on jokin uusi tai merkittävästi muutettu, taloudellisesti hyödyllinen keksintö, tuote, prosessi tai palvelu. Innovaatio on ymmärrettävissä ideana, esineenä tai käytäntönä, jota yksilöt pitävät uutena. Näin innovaatiota on kuvannut Roger Everett kirjassaan *Diffusion of Innovations*(2003). Ehkä vielä tunnetumpi on yhdysvaltalaisen taloustieteilijä Joseph Schumpeterin viisikohtainen määritelmä.

- Uuden tuotteen esittely - sellaisen, joka ei ole kuluttajille entuudestaan tunnettu tai uuden laatuisen tuotteen.
- Uuden tuotantotavan tai -menetelmän esittely, jonka ei tarvitse millään muotoa olla tieteellisesti uusi, ja joka voi olla myös uusi tapa kaupallistaa hyödyke.
- Uuden markkinan avautuminen - sellaisen, jossa tuotetta ei aikaisemmin ole ollut kaupan, olivatpa nämä markkinat olleet olemassa jo aikaisemmin tai eivät
- Uuden raaka-aineen ja puolivalmisteiden toimituslähteen haltuunotto, jälleen riippumatta siitä, oliko toimituslähde ollut olemassa jo aikaisemmin vai luotiinko se ensimmäistä kertaa.
- Uuden teollisen markkinarakenteen toteuttaminen, kuten monopoliaseman luominen tai purkaminen.

(Schumpeter 1939)

Innovaation määritelmässä toistuu taloudellinen hyödynnettävyys. Pelkät keksinnöt eivät siis täytä vielä innovaation kriteerejä, vaan niille on löydettävä oikeat markkinat. Innovaatiot voidaan jakaa radikaaleihin ja vähittäisiin eli inkrementaalisiihin innovaatioihin (Innovationen 2013). Vähittäisillä innovaatioilla tarkoitetaan jonkin jo olemassa olevan tuotteen tai tekniikan edelleen kehittämistä. Radikaali innovaatio puolestaan on jotakin totaalisen uutta ja mullistavaa.

Innovaatio tuntuu linkittyvän vahvasti taloustieteeseen ja taloudellisen hyödyn tavoitteluun. Onko käsitteen käyttäminen kulttuurin, kuten sirkuksen kontekstissa siis mitenkään mielekäästä? On hyvä muistaa, että osana kapitalistista yh-

teiskuntaa kulttuuri joutuu kunnioittamaan samoja pelisääntöjä kuin muutkin yhteiskunnalliset toimijat. Vaikka raha ei olisikaan taiteilijalle keskeinen vaikutin, on sitä kuitenkin oltava, jotta taiteen tekeminen olisi mahdollista. Toisaalta perinteiset kiertävät telttasirkukset ovat olleet vahvasti taloudellisesti orientoituneita. Uusien sirkustekniikoiden ja numeroiden tarjoaminen on ollut välttämättöntä, jotta maksavaa yleisöä on saatu houkuteltua telttaan vuosi toisensa jälkeen. Myös sirkuksen kehittämisessä nykyiseen muotoonsa innovaatiot ovat olleet avain asemassa. Pyöreä maneesi ja helposti liikuteltava sirkusteltha ovat keksintöjä, jotka ovat antaneet sirkukselle sen tunnistettavan muodon. (Circopedia 2015)

Sirkus on paikka, johon suuri joukko eri alojen asiantuntijoita laajalta maantieteelliseltä alueelta on kokoontunut työskentelemään yhdessä. Parempaa ympäristöä uusien innovaatioiden syntymiselle on vaikea kuvitella. Sirkus on kuitenkin ollut suurten muutosten kourissa viime vuosikymmeninä. Perinteinen sirkus joutui väistymään elokuvateattereiden ja television tieltä. Ihmisten alettua kaivata jälleen aitoja elämyksiä se on tehnyt paluun kylien ja kaupunkien hiekkakentille, mutta nyt sirkusteltoista etsitään vanhan ajan autenttista sirkuskokemusta, ei niinkään uusia keksintöjä.

Sirkuksen moderni jälkeläinen nykysirkus on sen sijaan jatkanut perinnettä innovaatioiden esittelykenttänä. Nykysirkusta edelsi uusisirkus, jossa sirkustaidetta nykyaikaistettiin lainaamalla elementtejä muista esittävästä taiteesta, erityisesti tanssista ja teatterista. Nykysirkus puolestaan uskoo vahvasti sirkuksen ilmaisuvoimaisuuteen itsessään, joten sirkustekniikan sekä esitysmuodon ennakkoluoton kehittäminen on taiteenlajille tärkeää. Vaikka nykysirkusteokset saavat usein pääosan rahoituksestaan avustuksina valtiolta tai muilta rahastoilta, on niiden pystyttävä houkuttelemaan yleisöä, miellyttämään kriitikoita, tai muuten osoittamaan kelpoisuutensa. Pelisäännöt ovat kuitenkin toiset kuin puhtaasti kaupallisessa toiminnassa ja nykysirkuksen innovaatioita tuleekin arvioida hieman toisenlaisin kriteerein. Kaupallinen innovaatio on hyvä kun se tuottaa kehittäjälleen voittoa. Taiteellinen innovaatio taas mahdollistaa paremman taiteen tekemisen, joka rahoituksen kannalta tarkoittaa kyseisen taiteenalan auktoriteet-

tien hyväksynnän voittamista. Kuitenkin ne mekanismit, joilla innovaatiot syntyvät ovat samoja nykysirkuksen residensseissä ja suuryritysten tuotekehitysosastoilla. On siis mielestäni perusteltua ja hyödyllistä käyttää innovaation käsitettä myös nykysirkuksen kontekstissa.

Steven Johnson kuvaa innovaatioiden syntyä määrittelemällä seitsemän hahmoa, ilmiötä, jotka mahdollistavat mullistavien ajatusten ilmaantumisen. Perustava hahmo, johon valtaosa muista hahmoista kytkeytyy, on Stuart Kauffmanilta peräisin oleva rinnakkaisen mahdollisen käsite. Rinnakkainen mahdollinen on kaikki ne mahdollisuudet, jotka ovat tavoitettavissa suoraan vallitsevasta tilanteesta. Ovien avaaminen rinnakkaiseen mahdolliseen tuo aina tavoitettavaksi uusia rinnakkaisia mahdollisia. Elektroniputkien keksimien mahdollisti modernin tietokoneen rakentamisen, joka ei ennen ollut mahdollista. Elektroniputket toivat toisin sanoen tietokoneen rinnakkaisen mahdollisen piiriin.

Helposti muuttuva verkosto on toinen Johnsonin kuvaama hahmo. Mallin helposti muuttuvalle verkostolle antaa ihmisen aivot, joissa 100 miljoona neuronaa kytkeytyy toisiinsa 100 biljoonalla neuronaalikytköksellä. Helposti muuttuva verkosto on luovimmillaan, kun siinä on paljon kohinaa tai ylivuotoa, parhaimmillaan sen toiminta muistuttaa anarkiaa. Verkoston on oltava myös plastinen, sen on kyettävä muuttamaan muotoaan. Tällöin verkosto kartoittaa tehokkaasti rinnakkaista mahdollista.

Hidas aavistus viittaa asioiden hitaaseen kypsymiseen. Prosessiin jossa puutteellisen informaation pohjalta muotoutuu ajan kuluessa ymmärrys kokonaisuudesta johon tämä informaatio kytkeytyy. Muotoutuminen ei välttämättä edellytä asian aktiivista työstämistä, vaan sen ylläpitoa tietoisuudessa. Koska hidas aavistus vaatii paljon aikaa ja pitää sisällään epävarmuutta, se on erityisen hauras ja hiipuu helposti pois ennen kypsymistään.

Onnekkuus tarkoittaa nimensä mukaisesti sattuman suosiollista puuttumista tapahtumiin. Onnekasta on esimerkiksi uuden keksinnön ratkaisun avaimen ilmaantuminen unessa, verkkoa selaamalla tai mielen ollessa levossa vaikkapa kävelyllä metsässä. Onni ei kuitenkaan suosi laiskaa, vaan onnekkaita sattumia tapahtuu kun päästää mahdollisimman paljon informaatiota tajuntaansa, sekä

ratkaistavaan ongelmaan liittyvää, että liittymätöntä. Lisäksi onnekkuus edellyttää kaaoksen tilaa, joka on mahdollista edellä kuvatussa helposti muuttuvassa verkostossa. Kun erilaiset asiat ja ajatukset pääsevät liikkumaan vapaasti ja vuorovaikuttamaan keskenään on onni myötä.

Virhe poikkeaa onnekkuudesta siten, että siinä on kyse intentionaalisesta toiminnasta, joka tosin ei johda toivottuihin tuloksiin. Virhe on erityisen tehokas avaamaan sellaisia ovia rinnakkaiseen mahdolliseen jotka niiden epätodennäköisyyden vuoksi jäisivät koskemattomiksi. Voidaan myös katsoa evoluution itessään olevan virheen aiheuttamaa. Yksilötasolla geenimutaatio on harvoin iloinen asia, mutta kun tarkastellaan asiaa riittävän pitkällä aika jännteellä, saamme olla sille kiitollisia koko olemassa olostamme. Tieteen historia tuntee monia tarinoita, joissa suureen innovaatioon päätenyt tutkija on luullut olevansa keksimässä jotakin aivan muuta.

Eksaptaatio eli lainaaminen on innovointikeino, jossa siirretään tietyn alan tietämystä jollekin aivan toiselle alalle. Se mahdollistaa merkittäviä hyppäyksiä kehityksessä, koska suuri osa työstä on jo valmiiksi tehty. Eksaptaation kohteena saattaa olla kokonainen tuotantotapa tai tuote, mutta useammin kyse on jostakin tietystä teknisestä oivalluksesta. Steven Johnson antaa esimerkiksi viinin valmistukseen kehitetyn ruuvipuristimen valjastamisen kirjapainokoneen käyttöön 1400-luvulla Reininmaalla. Otollisen maaperän eksaptaatiolle muodostaa poikkitieteelliset tilat, joissa tapahtuu paljon ajatusten vaihtoa. Johnson käyttää termiä poikkitieteellinen kahvilaympäristö.

Alusta on sellainen hedelmällinen pohja, jolle innovaatiot helposti rakentuvat. Alusta voi olla jokin tietty tekniikka kuten GPS tai internet, jonka pohjalle syntyy uusia innovaatioita. Alusta voi myös tarkoittaa työskentely-ympäristöä joka rakenteeltaan suosii uusien ajatusten syntymistä. Tällaisella ympäristöllä on usein samoja piirteitä, jotka on tunnistettavissa helposti muuttuvassa verkostossa ja poikkitieteellisessä kahvilassa. Ominaista on myös innovatiiviseen ajatteluun kannustava ilmapiiri, jossa uusia ajatuksia ei heti tyrmätä. Alustat ovat usein kerrostuneita kuten WWW, jossa ajan mittaan vanhojen rakenteiden päälle ja varaan on rakentunut uusia kerroksia, muodostaen lopulta monisyisen kudelman.(Johnson 2010.)

Steven Johnson esittelee seitsemän hahmoaan kytkettynä teknis-taloudelliseen viitekehukseen. Onko perusteltua olettaa, että samat olosuhteet ja mekanismit synnyttävät suuria ajatuksia myös kulttuurin, erityisesti sirkuksen saralla?

Rinnakkaisen mahdollisen käsite tuntuu intuitiivisesti soveltuvan kuvaamaan laajasti inhimillistä toimintaa. Se ei niinkään osoita mitään tiettyä toimintamallia vaan pikemminkin hahmottelee niiden mahdollisuuksien joukon, joka kustakin tilanteesta on saavutettavissa. Sirkuksessa kehityksen kumuloituva luonne korostuu jo sen kehollisuuden vuoksi. Motorinen oppiminen noudattaa tiettyjä lainalaisuuksia, nuoralla on mahdotonta hypätä volttia ennen kuin sillä pysyy tasapainossa. Uusien sirkusvälineiden kehittäminen on ollut erityisen tehokas keino avata uusia ovia rinnakkaiseen mahdolliseen. Aikaisempaa pienempien jongleerausrenkaiden saapuminen markkinoille mahdollisti uudenlaisen rengasjongleeraustekniikan muotoutumisen.(¹YouTube 2015)

Toisaalta myös sirkuksen taiteellisten ratkaisujen ja ilmaisumuotojen kehityksessä on helppo havaita lineaarista jatkumoa, jossa yksi askel johtaa seuraavaan. Hyvä esimerkki jossa nämä alueet yhdistyvä on Paul Klimekin kehittämän siteswap-notaation aikaansaama muutos jongleeraustekniikkaan ja taiteelliseen ilmaisuun(Wikipedia 2015).

Sirkusharjoittelu, ja usein myös taiteellinen luominen, tarkoittavat loputtomia sirkustekniikan parissa vietettyjä tunteja. Osan ajasta sirkustaiteilija tekee aktiivista ajatustyötä liittyen työstettävään tekniikkaan, mutta paljon aikaa kuluu myös puhtaasti motoriseen harjoitteluun, jossa suhteellisen mekaanisen toiston kautta oikeat liikeradat tallentuvat hermostoon. Tämä on mahdollisesti juuri sellaista aktiivista joutenoloa, jota hidas aavistus tarvitsee kypsyäkseen ja toisaalta onnekkuus voi yllättäen tuoda tietoisuuteen kallisarvoisia lahjoja. Sirkustekniset innovaatiot tulevat usein taiteilijoilta, jotka ovat kokonaisvaltaisesti omistautuneet oman lajinsa harjoitteluun. Toisaalta käsitys siltä, että onnekkuus tarvitsee innovaatioille avoimen mielen ja laajan informaatioyötteen vastaan ottamista, saa vahvistusta sirkuksen piiristä. Maissa joissa perinteisellä sirkuksella on vahva asema kuten Venäjällä ja Kiinassa, sirkus harjoittelu on hyvin intensiivistä ja kokonaisvaltaista, ja se aloitetaan jo lapsena. Harjoittelu kuitenkin tähtää eksklusiivisesti traditionaalisiin numeroihin tarvittavien valmiuksien ja estetiikan

omaksumiseen. Koska ympäristö ei kannusta uudenlaista ajattelua, ei uusia innovaatioitakaan juuri synny. Innovaatioiden luomiseen orientoitunut mieli voi sen sijaan hyödyntää tehokkaasti luomisen kannalta hedelmättömiltäkin vaikuttavat hetket harjoittelussa.

Onnekkua hyödynnetään paljon myös harkitusti etenkin taiteellisessa työkentelyssä. Erilaiset improvisaatioharjoitteet perustuvat juuri sattuman, tahattoman vuorovaikutuksen ja alitajunnan esiin nostaman materiaalin valikoivaan käyttöön. Nykysirkusteokset luodaan usein työryhmälähtöisesti ilman autoritääristä ohjausta. Kun luomisessa on kyse nimenomaan prosessista, korostuu onnekkouden rooli esityksen rakentumisessa.

Virhe voi olla tehokas työkalu kartoitettaessa nykysirkuksen sirkusteknisiä mahdollisuuksia. Nykysirkuksessa annetaan erityisesti arvoa tekniikoiden ilmaisuvormisuudelle. Usein on osoittautunut, että perinteisestä sirkuksesta periytynyt sirkustemppu onkin huomattavasti puhuttelevampi epäonnistuessaan.

Ohjauksellisesti virheet voivat olla kullan arvoisia, mutta omien virheidensä kääntäminen voitoksi vaatii ohjaajalta erityistä herkkyyttä ja nöyryyttä. Parhaimmillaan ohjaajan virhe voi johtaa toimivimpien ja tehokkaimpien ratkaisujen löytymiseen esityksen elementtien hyödyntämiseen tavalla, johon ohjaaja ei ilman virhettä olisi kyennyt. Tämä kuitenkin edellyttää, että ohjaaja osaa käyttää rakentavasti hyväkseen työstään saamansa palautteen.

Eksaptaatio on ollut keskeinen nykysirkuksen innovointiväline etenkin sen alkuaikoina. Nykysirkusta edeltänyt uusisirkus rikkoi perinteisen sirkuksen mallia hakemalla ahkerasti vaikutteita muista esittäivistä taiteista. Vaikka nykysirkuksen myötä on palattu enemmän ”puhtaan” sirkustekniikan pariin, on teatterin, tanssin, performanssin ja nukketeatterin jäljet vieläkin tunnistettavissa. Jo noin tunnin mittainen, dramaturgiseen kokonaisuuteen tähtäävä esitysformaatti itsessään on lainaa muista taiteista.

Monet nykysirkusteokset suorastaan ilottelevat lainaamalla tekniikoita ja aineksia milloin mistäkin. Suomalainen WHS-ryhmä on erikoistunut videoprojisoitien ja taikuuden yhdistämiseen esityksiinsä. Maksim Komaro on ohjaamassaan

Camping-teossarjassa tuonut lavalle räppäreitä, sosiaalipsykologin ja evoluutio-
tutkijan.

Perinteisesti sirkusopit ovat kulkeneet isältä pojalle tai äidiltä tyttärelle sirkusper-
heiden sisällä. Nykyään sirkusta voi kuitenkin opiskella ympäri maailmaa sirkus-
kouluissa, joiden ovet ovat auki myös tradition ulkopuolisille. Internet on lopulta
tuonut sirkustekniikat aivan jokaisen saataville. Pelkästään You Tube -videopal-
velusta löytyy lukematon määrä opetusvideoita eri sirkuslajeihin. Sirkusharras-
tajat ja -ammattilaiset voivat vaihtaa ajatuksiaan ja ideoitaan keskustelufooru-
meilla, blogiteksteissä ja sosiaalisessa mediassa. Tämä globaali verkosto on
osoittautunut todella hedelmälliseksi alustaksi, jolle etenkin esinemanipulaation
alalla on versonut kokonainen uusien ideoiden metsä.

3 INNOVAATIOIDEN ÄÄRELLÄ

Olen aina tuntenut mielenkiintoa erilaista askartelua ja rakentelua kohtaan. Lap-
sena toiveammattini oli keksijä, joka toisin joutui kamppailemaan asemastaan
rokkitähteyden ja vampyyrin uran kanssa. Ensimmäinen sirkusvälineeni oli Kii-
nassa hyppynarusta ja tennispallosta askartelemani poit. Tämä mieltymys on siis
ollut osa sirkustaivaltani aivan sen alkumetreiltä asti.

Esittelen tässä kappaleessa lyhyesti joitakin aikaansaannoksiani, jotka mielestäni
pääsevät lähimmäksi innovaatiolle annettuja määritelmiä. Pyrin kunkin kohdalla
pohtimaan niitä syitä, jotka sytyttivät kipinän ajatuksen syntymiselle ja toisaalta
avaamaan tekijöitä, jotka ohjasivat kehitystyötä kohti lopullista ratkaisua. Arvioin
myös innovaatioiden onnistumista suhteessa tavoitteisiin, jotka niille olin asetta-
nut. Monien projektien lähtökohtana on ollut keppi tai keppimanipulaatiotekniikka.
Tämä on yksinkertaisesti seurausta siitä, että keppi on minulle sirkusvälineistä
tutuin ja sen kanssa olen viettänyt eniten aikaa. On siis melko luontevaa, että
uudet ideani ovat usein olleet kytköksissä tähän välineeseen.

3.1 Mahtityrväs



Kuva 1. Mahtityrväät.

Keppimanipulaatio eri muodoissaan on vahvinta osaamisen aluettani sirkuksessa. Alkaessaniideoimaan mahtityrvästä olin harjoitellut lajia noin viisi vuotta ja sain pääosan toimeentulostani keikkailemalla tulikeppi numerolla. Tuli on näyttävyytensä ja mukanaan tuomansa vaarantunteen vuoksi erittäin toimiva tehoste sirkusesityksessä. Jopa niin tehokas, että taidoiltaan keskinkertainenkin esiintyjä voi helposti tehdä vaikutuksen yleisöönsä. Miinuspuolena tulen käyttö karsii mahdollisia esiintymistiloja. Paloturvallisuussäädökset rajoittavat tuliesitysten tekemistä etenkin sisätiloissa, mutta usein myös ulkona, etenkin kun kyseessä on yleisötapahtuma. Katuesiintymisessäkin tulen käyttö ei yleensä ole sallittua. Suomen kesä on täynnä erilaisia yleisötapahtumia, häitä ja syntymäpäiväjuhlia joihin tuliesitys sopisi kuin naula päähän. Yötön yö vie kuitenkin pohjan tulenkäytöltä, auringon valossa kun tulta ei näe. Varteenotettavan vaihtoehdon löytämiselle tulikepeille oli siis vahvat perusteet. Koin taitotasoni keppien käsittelyssä olevan riittävä tekemään esiintymisestä visuaalisesti kiinnostavaa ilman tultakin.

Vaarantunteen jättämä lovi oli sen sijaan vaikeammin paikattavissa. Kiinalaisessa sirkuserinteestä löytyy Fei Cha -niminen kolmikärkistä keihästä muistuttava sirkusväline. Teknisesti Fei Chaa käytetään kuten kontaktikeppiä, jonka itse koin kiinnostavimmaksi keppimanipulaation muodoksi. Kontaktikeppi tarkoittaa keppiä, jota liikutellaan käyttäen käsien lisäksi kosketuspintoina muita kehon osia. Terävä kärki voisi palauttaa vaara-elementin, mutta Fei Chan pienehkö, symmetrinen ja tylppä terä ei tässä tarkoituksessa toiminut.

Ensimmäiseen versioon mahtityrvästä muotoilin vanerilevystä sapelimaisen epäsymmetrisen noin 40 cm pitkän terän. Terän pintakäsittelin näyttämään metalliselta ja kiinnitin 120 cm pitkään alumiiniputkeen. Kontaktikeppitekniikassa välineen on rullattava kevyesti akselinsa ympäri. Tein epäsymmetrisen terän kiinnitykseen säätömekanismiin, jotta painon tasainen jakautuminen oli helposti varmistettavissa ja päällystin putken kitkaa lisäävällä grippi-teipillä.

Väline osoittautui ilokseni toimivaksi. Sapelimainen terä lisäsi vaaran tuntua ja näytti todella hyvältä etenkin kepin rullatessa, jolloin se pyöri vinhasti ympäri. Mahtityrvään käsittely oli myös miltei yhtä helppoa kuin entisen tulikontaktikeppini. Puinen terä ei kuitenkaan täysin vakuuttanut ulkonäöllään ja lisäksi se oli liian heikko. Alumiininen terä osoittautui puisen tavoin liian hauraaksi, teräksinen puolestaan oli joko liian painava tai näyttävyyden kannalta liian pieni. Lopulta päädyin valmistamaan terän ohuesta teräslevystä, johon on molemmin puolin liitetty alumiininen tukirakenne vääntymisen estämiseksi.

Steven Johnsonin hahmoista mahtityrvään luomisprosessissa on tunnistettavissa rinnakkaisen mahdollisen lisäksi ainakin alustojen hahmon merkitys. Ilman alan harrastajien internetissä kukoistavaa yhteisöä olisin tuskin koskaan tutustunut Fei Cha:n, tai edes kontaktikeppiin. Myös jonkinasteisella eksaptaatiolla oli osuutensa, vaikka lainaaminen tapahtuikin kutakuinkin saman alan sisällä, ei niinkään poikkitieteellisesti.

Pohjimmiltaan mahtityrväessä on kyse vain pienistä asteittaisista parannuksista jo olemassa oleviin välineisiin, eli kyse on inkrementaalisesta innovaatiosta. Käytännössä se on osoittautunut kuitenkin monilta osin ratkaisevasti paremmaksi

kuin edeltäjänsä. Kymmenet menestyksekkäät esiintymiset ovat todistaneet sen mahdollistavan visuaalisesti näyttävän, vaarantunteen ryydittämän keppimanipulaation myös tiloissa, joissa tulen käyttö on mahdotonta. Lisäksi se on avannut uusia ovia rinnakkaiseen mahdolliseen. Helposti aseeksi tunnistettava ulkonäkö on antanut persoonallisen lisän esittämistapaan ja ohjannut sitä uusille hedelmällisille urille. Terä mahdollistaa tasapainotemppujen tekemisen jotka eivät tulikon-taktikepillä olisi olleet mielekkäitä. Myös useiden kollegojen kiinnostus mahtityrvääseen viestii välineen lunastaneen paikkansa.

3.2 Härveli



Kuva 2. Härveli.

Härveli pohjaa mahtityrvään tavoin kontaktikeppitekniikkaan. Sysäyksen härvelin kehittämiseen sain nähtyäni unkarilaisen tulivälinevalmistajan Krisztian Goran markkinoille tuoman Dragon Staffin. Dragon Staff on tulikontaktikeppi, jossa tavanomaisten kepin päihin suoraan kiinnitettyjen tulipäiden lisäksi on kepin päistä kohtisuoraan neljälle sivulle lähtevien tankojen varassa lisätulipäät. Kepin rullaessa akselinsa ympäri kontaktiliikkeissä ylimääräiset tulipäät piirtävät kepin päässä olevan tulipään ympärille näyttävän tulikehän. Dragon Staff saavutti nopeasti laajaa suosioita niin harrastajien, kuin ammattilaistenkin keskuudessa. Pidin Dragon Staff:ia kaiken kaikkiaan hyvin onnistuneena innovaationa, mutta sen suosion jatkaessa kasvuaan koin häiritseväksi, että suuri osa tulitaiteilijoista käytti esityksissään samaa välinettä. Tilanne oli tietysti sama myös perinteisten tulivälineiden osalta, mutta Dragon Staff tuntui jättävän vähemmän liikkumatilaa käytettävien tekniikoiden suhteen. Niinpä aloin aktiivisesti pohtia vaihtoehtoisia toteutustapoja samantyyppiselle tulivälineelle.

Luonteva lähde tutkimiselle olivat optiset illuusiot, joihin olen aina tuntenut vetoa. Monien yritysten ja erehdysten kautta päädyin keppiin jonka päistä lähtee aukenemaan ulospäin laajenevat spiraalit. Kepin rullatessa spiraalit näyttävät keriytvän auki tai kiinni, riippuen rullaussuunnasta. Spiraalit olivat leveimmistä kohdastaan halkaisijaltaan noin 90 cm ja pinnoitettu kauttaaltaan palavalla materiaalilla.

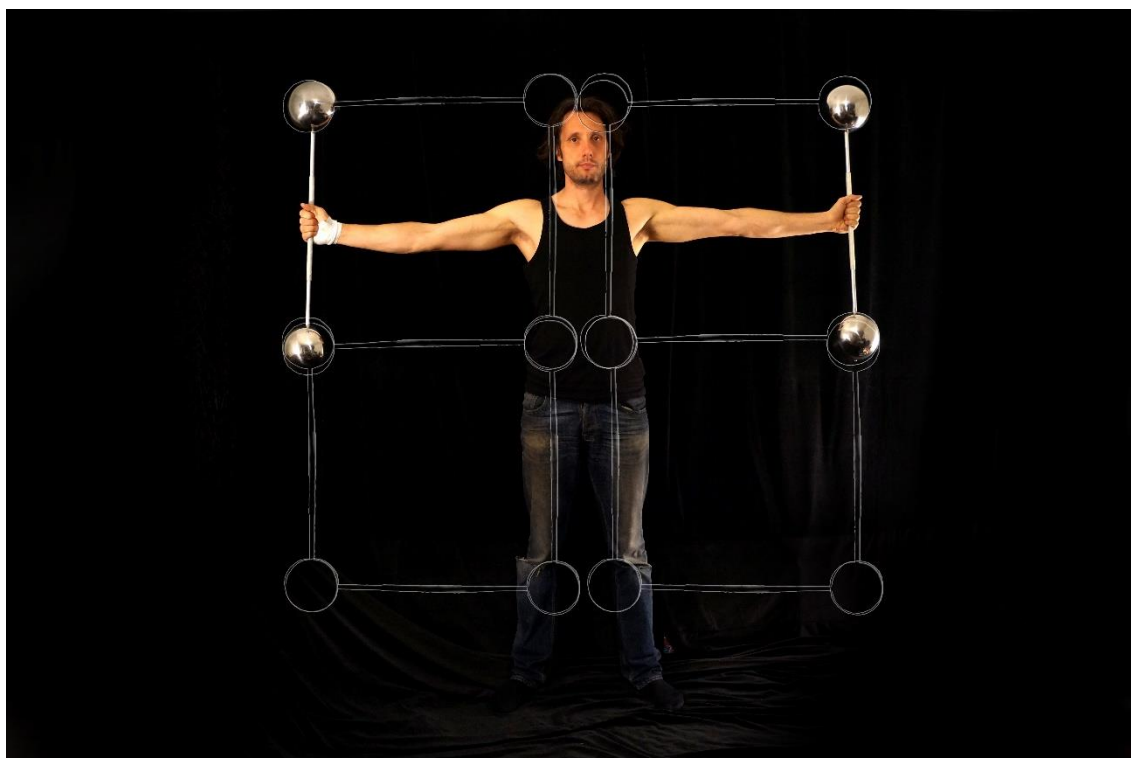
Härveli oli poikkeuksellisen pulmallinen tekniseltä toteutukseltaan. Itse keppi ja spiraalit on valmistettu alumiini putkesta. Spiraaleissa alumiiniputkea on kolme metriä kummassakin, ja kun molemmat olivat vielä päällystetty kevlar-kankaalla, tuli kokonaisuudesta todella raskas. Spiraaleista oli myös miltei mahdotonta saada riittävän vakaita, johtuen pitkästä jännevälisestä. Matkan varrella rakensin useita prototyyppejä löytääkseni oikean vahvuuden runkoputkelle ja spiraaleille, sekä ratkaistakseni spiraalien toimivan kiinnityksen runkoputkeen. Jouduin myös kehittämään putkentaivutustyökalun spiraalien muotoilemiseksi siirryttyäni käyttämään vahvempaa putkea. Viimeksi olen työstänyt Härveliä residenssissä 5-3-1 Festivaalin yhteydessä vuonna 2013. Tuolloin päädyin luopumaan tulesta ja Maksim Komaron kehotuksesta teippasin härvelin kauttaaltaan valkoiseksi.

Härvelin syntymään johtanut prosessi oli hyvin samankaltainen kuin mahtityrvään kohdalla, ilman otollista alustaa sekään ei olisi ollut mahdollista. Härvelin kohdalla eksaptaatio oli tosin ilmeisempää. Optisten illuusioiden lainaaminen esinemanipulaatioon ei tietysti sinänsä ole kovinkaan uniikki idea, mutta tieteiden ja taiteiden välisiä rajoja tässä kuitenkin ylitettiin. Aivan radikaaliksi innovaatioksi härveliä ei voitane kutsua, mutta merkittäviä muutoksia se kuitenkin toi mukanaan.

Toistaiseksi en ole saanut kaikkia Härveliä liittyviä teknisiä ongelmia ratkaistua, etenkin sen vakauttaminen vaikuttaa haasteelliselta. Uskon kuitenkin vahvasti siinä olevaan potentiaaliin ja tällä hetkellä se on ikään kuin odottamassa otollista hetkeä kehitystyön jatkumiselle. Vahvistusta uskolleni sain demotessani kokeilujani edellä mainitun 5-3-1Festivaalin yhteydessä. Yleisössä oli muiden merkittävien jonglöörien ohella modernin esinemanipulaation isänä pidetty Michael Moschen. Moschen on ollut minulle tärkeimpiä inspiraation lähteitä ja jonkinlainen esikuva läpi lyhyehkön sirkushistoriani. Tilanteessa oli siis jännitettä ja latausta

enemmän kuin kylliksi. Myöhemmin samana päivänä pitämällään luennolla Mochsen kutsui minut yleisön eteen onnitellakseen löydöksistäni ja jakaakseen arvostuksensa työtäni kohtaan läsnäolijoiden kesken. Tämä oli minulle todella merkittävä tunnustus.

3.3 Isolaatiokepit



Kuva 3. Isolaatiokepit ja niiden liikeulottuvuuksia kuvaava ruudukko.

Keppi-isolointi on tekniikka, jossa pyritään luomaan illuusio kepin toisen pään juuttumisesta ilmaan paikalleen. Illuusio saadaan aikaan aikaan pyörittämällä keppiä siten, että se kiertää kehää isoloidun kepin pään ympäri, ei siis kohdan josta keppistä pidetään kiinni. Keppimanipulaatioyhteisön tietoisuuteen tekniikka tuli ensimmäisenä Magnetic Batons -nimisen You Tube -videon välityksellä (You Tube 2015). Videolla käytetyt kepit ovat melko lyhyet, ehkä noin neljäkymmentä senttiä, ne ovat kromin väriset ja keppien päissä on pienet saman sävyiset pallot. Kepit palvelevat hyvin tarkoitustaan, mutta pienen kokonsa tähden ne eivät sovellu isolle yleisölle esiintymiseen. Isolaatiokepeistä tuli nopeasti pienimuotoinen

trendi keppi-harrastajien parissa. Isolaatioita tehtiin tulikepeillä ja myös isompikoisilla värikkäillä isolaatiokepeillä. Samaa taikaa kuin Magnetic Batons -videolla ei kuitenkaan tavoitettu. Osittain tämä johtui tekniikan epätarkkuudesta, osittain vääristä välineistä.

Lähtökohta isolaatiokeppien kehittelylle oli löytää ne ominaisuudet, jotka olivat olennaisia mahdollisimman vaikuttavan illuusion luomiselle, ja saada tämä toimimaan sellaisessa mittakaavassa, että esiintyminen suurillakin lavoilla olisi mahdollista. Tulin siihen tulokseen, että mahdollisimman kirkas ja heijastava pinta etenkin keppien päissä olevissa palloissa on eduksi. Peilimäinen pinta heijastaa esiintyjän, yleensä pääosin liikkumatonta ympäristöä, joka vahvistaa illuusiota liikkumattomuudesta silloinkin kun pallo todellisuudessa pyörii. Isolaatiotekniikan suurin haaste on saada kulloinkin isoituna oleva pallo pysymään mahdollisimman liikkumattomana. Huomasin, että katsojan kannalta ratkaisevaa on pallon liikkeen määrä suhteessa sen kokoon. Toisin sanoen – mitä suurempi pallo, sitä enemmän se antaa anteeksi virheliikettä. Keppien päissä olevista palloista oli siis syytä tehdä mahdollisimman isot, kuitenkin niin, ettei niiden koko häiritsisi manipulointia tai näyttäisi älyttömälle. Kolmas tekijä oli keppien pituus, joka on merkittävä ominaisuus näkyvyyden kannalta. Saadakseni selville suurimman mahdollisen pituuden, oli selvitettävä mitä rajoitteita tekniikka sille asettaa. Isolaatiotekniikoissa kepit tavallisesti kääntyvät yhdeksänkymmentä tai 180 astetta toisen päänsä ympäri. Tällöin yksittäisen kepin liikeavaruutta voi hahmottaa neliönä, jonka sivun pituus on kaksi kertaa kepin pituus. Näitä neliöitä voi tietysti olla äärettömästi rinnakkain, mutta yhdellä liikkeellä keppi ei voi tavoittaa enempää kuin yhden neliön alan. Keppi-isolaatioissa on mielekästä käyttää kahta keppiä yhtä aikaa, yhtä kummassakin kädessä. Tällöin keppien pituus tulisi olla sellainen, että kepeillä on käytössään ainakin yksi neliö, niin että manipuloijan kädet yltyvät pitämään keppejä yhtäaikaaisesti neliön ääripisteissä. Yllä oleva kuva hahmottaa, kuinka isolaatiokeppien optimaalinen pituus määrittyy suhteessa käsien pituuteen.

Isolaatiokeppien edelleen kehittäminen oli pikemminkin kurinalaista tuotekehittelyä kuin luovaa innovointia. Voidaan kuitenkin sanoa, että ainakin rinnakkaisen mahdollisen ja alustojen hahmot olivat vahvasti läsnä läpi koko prosessin. Myös virheistä oli hyötyä muun muassa pallojen koon vaikutuksen ymmärtämisessä, kuten myös materiaalivalinnoissa, joiden kirkastuminen tässäkin tapauksessa vei vuosia. Isolaatiokepit ovat selkeästi inkrementaalinen innovaatio.

Saavutin mielestäni hyvin ne tavoitteet, jotka isolaatiokeppien kehittelylle asetin. Olen esiintynyt niillä jonkin verran, mutta koska isolaatiotekniikka vaatii jatkuvaa ylläpitoa, eikä sen harjoittelu kuulu aivan suurimpiin intohimoihini, on väline jäänyt viime aikoina vähemmälle huomiolle. Isolaatiokepit olivat mukana samaisessa 5-3-1 Festivaalin demossa, josta kerroin aiemmin, joten jonkinlaisena onnistumisena niitäkin voitaneen pitää.

3.4 Pitkät hihat



Kuva 4. Pitkät hihat.

Inspiraatio pitkiin hihoihin löytyi yllättäen Helsingin teatterimuseon puvustosta vuonna 2014 pääsiäismunaetsinnän yhteydessä, johon tyttäreni kanssa otimme osaa. Asujen joukossa oli kaapumainen vaate, jonka hihat ylsivät miltei maahan. Puettuani sen ylleni ei vaatinut suurtakaan neroutta ymmärtää, että hiholla voi tehdä erilaisia heilutuksia ja pyöryksiä. Tutustuin alun perin sirkuksen maailmaan tulipoin kautta ja olen jatkanut sen harjoittelua siitä lähtien muiden sirkuslajien rinnalla. Valmista teknistä repertuaaria kokeiluihin hihojen kanssa oli siis paljon. Poissa kevyen narun tai ketjun päähän on kiinnitetty paino, jota pyöritetään narun toisesta päästä kiinni pitäen. Tämä tekee poin liikkeestä tasaista, dynaamista ja ennustettavaa. Kevyestä kankaasta ommellut hihat sen sijaan noudattavat arvaamattomampaa logiikkaa. Ne seuraavat kyllä käsien liikkeitä, mutta saattavat tehdä matkalla yllättäviäkin mutkia. Käsien pysähdyttyä hihat jatkavat vielä rauhallisesti leijailevaa liikettään kunnes hetkeä myöhemmin laskeutuvat lepoon.

Hihat kytkeytyivät luontevasti jo pitkään kypsyttelämäni konseptiin manipuloitavan esineen ja manipuloitsijan roolien, sekä niiden välisten rajojen ja valtasuhteiden sumentamisesta. Vakiintuneessa tulkinnassa jonglööri saa ylivertaisten kykyjensä avulla elottomat esineet liikkumaan tahtonsa mukaan. Asetelma voitaisiin kuitenkin kääntää myös ylösalaisin. Manipuloitavien esineiden kvaliteetit määrittävät tarkalleen ne liikkeet, jotka jonglööriin on tehtävä päästäkseen toivottuun lopputulokseen, ja nämä liikkeet jonglööri myös kuuliaisesti tekee. Toinen vaihtoehtoinen tulkinta on nähdä manipuloitavat esineet ikään kuin välittäjäaineena joka tekee jonglööriin kehon liikkeet näkyviksi ja antaa niille uusia merkityksiä. Kolmas tulkinta on nähdä jonglööri ja hänen välineensä yhtenä kokonaisuutena, jonkinlaisena laajennettuna kehona, joka noudattaa omaa logiikkaansa. Hihat resonovat kiinnostavasti kaikkien kolmen vaihtoehdoisen tulkinnan kanssa. Ne eivät varsinaisesti ole aktiivisen manipuloinnin kohteina vaan seuraavat kehon liikkeitä samalla antaen sille uudenlaisen muodon.

Ajatus hihosta jäi vahvasti mieleeni, mutta toteutumistaan ne saivat odottaa pitkään. Merkittävä syy siihen oli se, että niiden valmistus edellytti ompelukoneen ja ompelutaidon hankkimista. Noin puoli vuotta pääsiäismuna etsinnästä olin jälleen

menossa residenssiin 5-3-1 Festivaalin yhteyteen ja aika pitkille hihoille oli kypsä. Ompelin uudella ompelukoneellani vanhasta valkoisesta lakanasta kaapumaisen asusteen, jonka hihat ylsivät juuri lattiaan saakka. Asu toimi hyvin vaikka kangaslaatu jätti toivomisen varaa. Jonkin aikaa tutkittuani hihojen mahdollisuuksia päätin ommella hihojen suut kiinni. Tämä mahdollisti painojen lisäämisen hihojen päihin, jolloin niiden käyttäytyminen muuttui. Painoina käytin 100 millimetrin jongleerauspalloja. Saatoin pitää palloja käsissäni, jolloin hihojen liike seurasi omaa suoloisen arvaamatonta logiikkaansa, tiputtaessani pallot hihoihin niiden liikelaatu taianomaisesti vaihtui suoraviivaisen dynaamiseksi ja helpommin kontrolloitavaksi. Myöhemmin värjäsin vielä asun helman tummemmaksi korostaakseni hihojen liikettä lisäämällä niiden erottuvuutta.

Hihojen syntymisestä olen suuressa kiitoksen velassa teatterimuseon puvustolle. Tuntuu kuin tämä ajatus olisi tuotu valmiina eteeni ja samalla siihen liittyi alusta asti vahva tunne jonkin arvokkaan löytymisestä. Johnsonin hahmoista tunnistettavimmin asialla oli onnekkuus. Vaikka niiden toiminta logiikka on hyvin samankaltainen kuin poissa, uskaltaisin kutsua niitä radikaaliksi innovaatioksi.

Esitin residenssini päätteeksi 5-3-1 Festivaaleilla demon, jossa oli mukana myös hihanumero. Sain jälkikäteen paljon kannustavaa palautetta arvostamiltani kollegoilta, joten uskon jatkavani kokeiluja hihojen parissa myös tulevaisuudessa. Kiinnostavaa olisi tutkia erilaisia materiaaleja ja mittasuhteita sekä kontaktikepin yhdistämistä hihoihin.

3.5 Magneettikepit



Kuva 5. Magneettikepit.

Magneettikepit syntyivät suhteellisen systemaattisen tutkimisen perusteella, jota tein kartoittaakseni edellisessä kappaleessa esittelemääni manipuloijan ja manipuloitavan esineen suhdetta kyseenalaistavaa ajatusmallia. Pohdin kuinka voisin tehdä kiinnostavalla ja totutusta poikkeavalla tavalla näkyväksi eri kehonosien liikkeitä. Keppi tuntui luontevalle välineelle sen tuttuuden takia. Muodoltaan keppi myös muistuttaa ihmiskehon, etenkin raajojen rakenneosia. Aloin kokeilla erilaisia mahdollisuuksia teippaamalla keppejä kiinni kehooni, raajojen osiksi tai niiden jatkeeksi. Tulokset olivat lupaavia. Kehon liikkeet toistuivat kiinnostavina siihen kiinnitetyissä kepeissä, muodostaen hyönteismäisiä hahmoja tai geometrisiä kuvioita. Keppien staattinen kiinnitys teki liikkeen aiheuttamasta vaihtelusta huolimatta kokonaisuudesta tunnistettavasti tietyn muodon ja ominaisuudet omaavan hahmon. Mielestäni tuntui kiinnostavammalta pyrkiä luomaan mahdollisimman orgaaninen alusta, joka kykenisi muovautumaan monenlaisiin muotoihin ja varioimaan toimintaansa ohjaavia periaatteita.

Ratkaisu ongelmaan löytyi lopulta useiden epäonnistuneiden kokeilujen jälkeen voimakkaista, mutta kooltaan pienistä neodyymimagneeteista. Kiinnitin magneetteja kiristysliinoilla eripuolille kehoani. Kepeiksi valitsin mahdollisimman kevyttä ferromagneettista metalliputkea, tässä tapauksessa lattiamopinvarsia Biltemasta. Nyt pystyin helposti kiinnittämään ja irrottamaan keppejä eri kehonosiini. Kepit kiinnittyvät magneetteihin joko yhdestä pisteestä, jolloin keppi roikkuu tästä pisteestä pystysuoraan alaspäin riippumatta kehon asennosta, tai kahdesta pisteestä, jolloin näiden pisteiden keskinäinen suhde määrittää kepin asennon.

Magneettikeppien rinnakkainen mahdollinen avautui, koska onnistuin säilyttämään projektissa helposti muuttuvalle verkostolle ominaisen plastisiteetin, joka mahdollisti ratkaisujen etsimisen myös ilmeisimpien vaihtoehtojen tuolta puolen. Lopullinen toteutus edellytti eksaptaatiota neodyymimagneettien muodossa. Magneettikepeissä myös virhe osoitti innovointivoimansa. Visioidessani keppien toimintaa olin ajatellut liittää kunkin kepin osaksi jotakin tiettyä kehonosaa, jolloin keppi seurailisi tämän liikettä. Keppien kanssa työskennellessä ne kuitenkin tarttuivat usein täysin sattuman varaisesti magneetteihin ympäri kehoani. Tämä johti havaintoon, että kepin liike on seurausta sen kahden kiinnityspisteen liikkeestä suhteessa toisiinsa, riippumatta siitä ovatko pisteet samassa, vai eri kehonosissa. Näin avautui aivan uusi rinnakkaisten mahdollisten avaruus. Myös magneettikepit täyttävät nähdäkseni radikaalin innovaation tunnusmerkit.

Pidän magneettikeppejä toimivana innovaationa ja aion tutkia, kuinka niitä voidaan soveltaa useammalle esiintyjälle. Esitin myös magneettikepeillä numeron 5-3-1 Festivaaleilla 2014 ja sain paljon positiivista palautetta.

3.6 Töttöröt



Kuva 6. Töttöröt.

Minun on vieläkin vaikea tavoittaa töttöroiden alkuperää. Jollakin oudolla tavalla pitkäaikainen haaveeni suunnitella jotenkin innovatiivinen pallojongleerausnumero, kehon osaksi tulevaa jongleerausvälineistöä koskevat pohdinnat ja isäni puusepän verstaalta muistumat puruimurinputket kohtasivat odottamattomalla tavalla.

Töttöröt ovat kaksi molempiin käsiin kiinnitettävää taipuisaa putkea, joiden halkaisija mahdollistaa jongleerauspallon kulkemisen putken läpi. Putket toimivat uudenlaisina käsinä, joilla voi tehdä uudenlaista jogleerausta. Pallon voi napata kiinni ilmasta kummalla tahansa putken päällä ja jälleen lingota sen takaisin ilmaan, joko samalla päällä millä pallo on napattu tai putken toisella päällä, antamalla pallon kulkea putken lävitse.

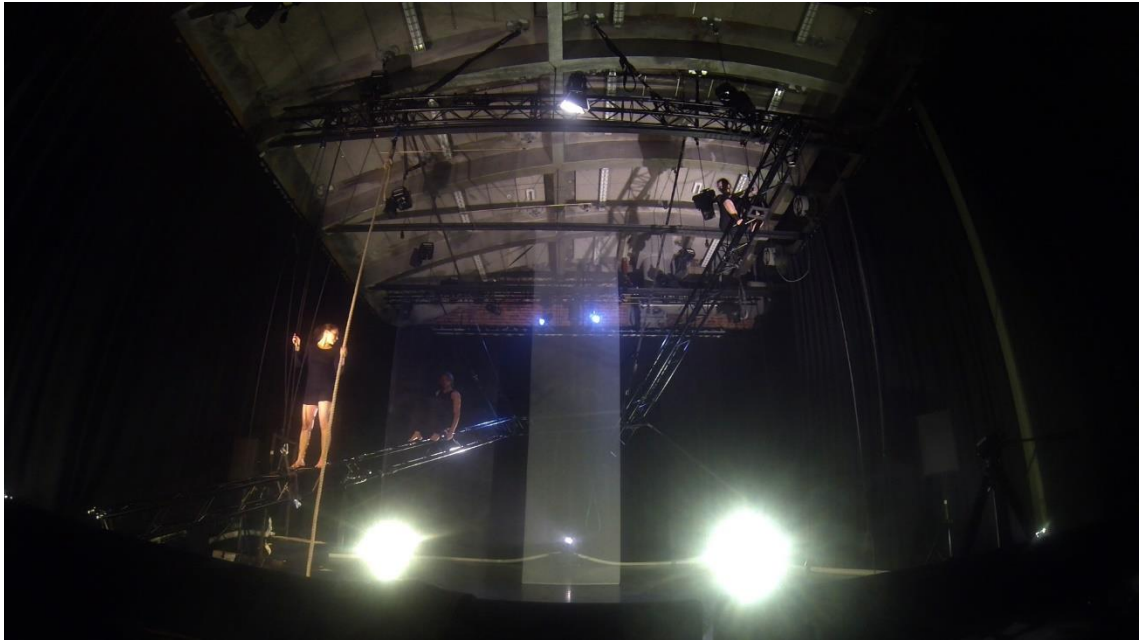
Töttöroiden tekninen toteutus syntyi hämmästyttävän helposti. Ensimmäinen putkimalli jota kokeilin tuntui heti tarkoitukseen sopivalle. Myöskin putkien pituus ja

niiden kiinnitys käsiin kahdella kiristysliinalla löytyi ilman harharetkiä. Putkien kiinnitykset käsiin alkaa tosin tuntua jo melko lyhyen harjoittelun jälkeen epämukavalta, joten tässä olisi varmasti parannettavaa. Suurin ongelma töttöroissä on kuitenkin niiden käytön tekninen haastavuus. Töttöröt toimivat periaatteessa oikein hyvin, mutta tuntuu kuin joutuisi opettelemaan jongleerauksen alusta uudelleen. Sitkeästi vaivannut tenniskyynärpää on toistaiseksi estänyt töttöroiden täysipainoisen harjoittelun, mutta aion varmasti tulevaisuudessa siihen paneutua.

Töttöroissä oli nähdäkseni kyse onnekkuudesta, mutta myös hitaasta aavistuksesta. Minulla oli ollut pitkään tunne, että pallojongleerauksen osalta jotain on enemmän tai myöhemmin odotettavissa. Olin aiemmin pohtinut erilaisten kourujen tai kaltevien pintojen käyttämistä osana pallonumeroa, mutta putkia en osannut odottaa. Töttöröt ovat innovaatiostani ehkä selkeimmin radikaalisti uudenlainen tuote.

Töttöroissä pidän erityisesti tavasta jolla ne rikkovat perinteistä käsitystä jongleerausvälineestä. Ne eivät oikeastaan itsessään ole lainkaan manipuloitavia objekteja, vaan pikemminkin implantteja, jotka asettuvat osaksi jonglööriin kehoa ja muuttavat siten jongleerauksen lainalaisuuksia.

3.7 Vastapainokone



Kuva 7. Vastapainokone Cirkossa.

Jo ennen sirkuskouluun menoa olin pohtinut mahdollisuuksia suunnitella aivan uudenlainen ilma-akrobatiaväline. Lapsesta asti mielipuuhaani on ollut puissa kiipeily, joka kaupunkiin muuton myötä vaihtui nostureiden ja talojen kattojen valloittamiseen. Ilma-akrobatiahaaveet, jotka melko pian kariutuivat olkapäävammaan, olivat myös merkittävä syy sirkuskouluun hakeutumiseni. Perinteiset ilma-akrobatialajit ovat näyttäviä ja tehokkaiksi hiottuja siinä merkityksessä, että hyvinkin minimalistiset välineet, kuten köysi tai trapetsi, mahdollistavat laajan tekniikkavalikoiman esittämisen. Mielestäni tällainen pelkistäminen johtaa helposti tekniikan liialliseen vakiintumiseen sekä leimaamista oikeaan ja väärään. Luonnossa tai urbaanissa ympäristössä kiipeilemisessä parasta on impulsiivisuus, jatkuva leikki ja orgaaninen suhde ympäristöön. Kun kiipeilystä tulee tarkkaan määriteltyjen tekniikoiden peräkkäistä, virheettömyyteen tähtäävää suorittamista, menetetään jotakin nähdäkseni olennaista.

Olin ajan mittaan hahmotellut monenlaisia rakennelmia, jotka palauttaisivat kiipeilyn riemun myös sirkukseen. Välineet osoittautuivat kuitenkin järjestäin liian

monimutkaisiksi ja kyvyttömiksi oikeuttamaan olemassaoloon toiminnallisuudellaan. Lopulta oivallus kuitenkin saapui juuri oikealla hetkellä. Olin hiljattain katsonut tyttäreni kanssa Tarzan – tietokoneanimaation, jossa apinoiden kuningas sinkeillä läpi viidakon, vailla pienintäkään kiinnostusta fysiikan tai ihmiskehon asettamista rajoista. Tästä inspiroituneena aloin jälleen pohtia ratkaisua ilma-akrobatia-ongelmaan. Liaaneilla heilahtelu on komeaa, mutta painovoima hankaloittaa asioita kun leikkikenttänä on rajallinen esitystilä. Jokaisessa heilahduksessa energiaa hukkaantuu ja Tarzan päätyy lähtökorkeutensa alapuolelle. Lavalla tämä tarkoittaa pikaista lattiataason saavuttamista, ellei välissä kiivetä takaisin ylöspäin. Tämä ongelma on yhteistä kaikille ilma-akrobatialajeille, välillä on kiivettävä tai otettava lisää vauhtia jotta temppujen tekeminen voisi jatkua. Olin juuri aloittamassa uuden projektin ensimmäistä työskentelyresidenssiä Inga Björnin ja Saana Peuran kanssa Cirko-keskuksessa, kun innostuin yöllä askartelemaan tyttäreni parvisängyn alle naruista, rissapyöristä ja kepeistä jotakin, josta itselläni ei ollut vielä tarkkaa kuvaa. Seuraavaksi aamuksi olin saanut valmiiksi kyhäelmän vastapainokoneen pienoismallista.

Vastapainokone rakentuu kahdesta noin yhdeksän metriä pitkistä trussista, jotka kurottavat lavan takaosasta kohti yleisöä. Trussit on takapäästään ankkuroitu räikkäliinoilla noin kahden ja puolen metrin korkeuteen. Trussien etupäät on kiinnitetty toisiinsa vaijerilla joka kulkee katossa olevien rissapyörrien kautta. Tästä seuraa, että kun toinen trussi nousee ylös, niin toinen laskee ja toisinpäin. Esiintyjät kiipeilevät trusseissa, joilloin heidän kehonpainojensa vaikutus trussien etupäiden painosuhteisiin riippuu heidän etäisyydestään trussien kiinnityspisteisiin. Näin pienilläkin liikkeillä on mahdollista saada trussi kohoamaan tai laskemaan. Lisäksi trussien lukemattomista alumiini tangoista koostuva rakenne itsessään muistuttaa monimutkaisuudessaan enemmän puun oksistoa kuin perinteistä ilma-akrobatiavälinettä.

Väittäisin, että tämänkin innovaation synnyssä onnekkudella ja hitaalla aavistuksella oli keskeiset roolit. Vastapaino-ajatus sinänsä oli entuudestaan tuttu ainakin Maksim Komaron luokallemme ohjaamasta Morfos-nykysirkusteoksesta.

Vastapainokone kuitenkin mahdollistaa mekanismin hyödyntämisen aivan toisella tavoin. Joka tapauksessa alustat ja helposti muuttuvat verkostot osoittautuvat jälleen välttämättömiksi edellytyksiksi innovaation synnylle.

4 LOPUKSI

Kirjoittaessani tätä tekstiä minulle hahmottui kuinka paljon olenkaan viettänyt aikaa erilaisten sirkukseen liittyvien rakennusprojektien parissa. Vaikka koin kaikki esittelemäni innovaatiot ainakin joiltain osin onnistuneeksi, ei niistä mikään ole tuonut minulle merkittävää taloudellista hyötyä, taiteellista arvostustakin vain rajallisesti. Kuitenkin tunnen olevani täysin tyytyväinen tekemääni työhön.

Olen myös alkanut hyväksymään sen, että jotkin, mahdollisesti jopa kaikki keksintöni on joku muu keksinyt jo aikaisemmin. Johnson kuvailee kirjassaan Mistä hyvät ajatukset tulevat multippeliksi kutsuttua ilmiötä. Tämä tarkoittaa toisistaan riippumattomien tutkijoiden päätymistä samaan nerokkaaseen oivallukseen lähes samanaikaisesti. Liki pitäen kaikki esinemanipulaation parissa toimivat jakavan saman internetissä levittäytyvän alustan. Näin ollen kaikille myös tarjoutuvat jotakuinkin samat ovet rinnakkaiseen mahdolliseen. Ei ole siis sattumaa, että esinemanipulaatio tuntuu usein kehittyvän melko homogeenisenä rintamana.

Tunnistan selvästi joitakin säännönmukaisuuksia tavassani etsiä uusia ideoita. Asetan usein jonkin melko selkeästi rajatun tavoitteen, kuten ”kehitä tuleton kontaktikeppi”. Tätä seuraa melko systemaattinen vaihtoehtojen tutkistelu jossa sumeilematta lainaan ideoita milloin mistäkin. Jos toimiva ratkaisu löytyy, loppuu etsintä ja voin keskittyä seuraavaksi testaamaan materiaaleja ja valmistustekniikoita. Parhaat tulokset tuntuvat löytyvän kuitenkin silloin, kun sopivaa ratkaisua ei löydy. Tällöin onnekkoudella ja hitaalla aavistuksella on tapana järjestää jotakin, jonka löytyminen systemaattisella seulomisella ei olisi ollut mahdollista.

Inspiraationi innovointiin löytyy usein rakentelusta ja uusien käyttötarkoitusten etsimisestä jo olemassa oleville esineille. Etenkin silloin kun ratkaistavana on jokin tekninen ongelma, on tapanani harhailla kaupoissa joiden valikoimissa on mahdollisimman laaja skaala erilaisia tavaroita, kuten Biltema, Hong Kong tai Clas Ohlson. Näiltä harharetkiltä onkin usein löytynyt ratkaisu ongelmaan ja toisinaan virinnyt myös uusia ongelmia poikunut idea.

Ideoinnista ja innovoinnista vaikuttaa muotoutuneen tärkeä sisältö elämääni. Innostuneisuuden tunne uuden idean ilmaantuessa tai kutkuttava aavistus ratkaisun lähestyessä ovat jotakin ainutlaatuista josta en haluaisi luopua. Tuntuu, että innovaatioiden menestys on miltei toisarvoista, kun saan jatkaa niiden parissa työskentelyä. Toisaalta, aina tarttuessani uuteen projektiin, kiiltelee jossain mieleni sopukassa toive suuresta läpimurrosta ja menestyksestä.

LÄHTEET

http://www.circopedia.org/SHORT_HISTORY_OF_THE_CIRCUS (viitattu 12.05.2015)

<http://innovationzen.com/blog/2006/08/04/innovation-management-theory-part-2/> (viitattu 12.05.2015)

Johnson, Steven 2010. MISTÄ HYVÄT AJATUKSET TULEVAT Innovaation luonnonhistoria. Terra Cognita Oy

Rogers, Everett M. (2003) [1962]: Diffusion of Innovations. 5. edition. Free Press, New York

Schumpeter, Joseph 1939. Business Cycles. A Theoretical, Historical, and Statistical Analysis of the Capitalist Process. Volume I. McGraw-Hill Book Company, Inc.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Siteswap> (viitattu 11.05.2015)

¹https://www.youtube.com/watch?v=YB_sfnwbgvk (viitattu 12.05.2015)

²https://www.youtube.com/watch?v=yVELgJ5VA_4 (viitattu 12.05.2015)