



*”Viimeisenä päivänä teimme bussiretken Salvador Dalin kotimuseoon Port Lligatiin Espanjan puolelle. Rankkasade yllätti meidät ja kahlasimme paljain jaloin museota ympäröivillä kivityksillä ja rantahietikolla. Rajuilma sai aistimme herkistymään ja huumori oli otettava kotimatalla käyttöön märkiä vaatteita kuivatellessamme. Pyreneiden majapaikassa odotti kainuulainen mustikkaliemi kasvomaalausta varten. Pyysin kahta henkilöä tulemaan luostarirakennuksen eteläsiipeen, josta avautui panoraama vuorille. Kerroin ensimmäiselle parille, että toinen heistä olisi malli ja toinen maalaisi vastaparin kasvot mustikkaliemellä haluamallaan tavalla. Myös kielen. Tämän jälkeen heidän oli kerrottava seuraavalle kaksikolle, mitä tuli tehdä. Sovelsin tässä Nicolas Bourriaudin (2002) keskusteluissa käyttämää työskentelytapaa, jossa hän on ensin mukana, mutta jättää sitten henkilöt keskenään jatkamaan puhumistaan.*

*Toiminnan päätyttyä pyysin maalattuja asettumaan riviin ja näyttämään mustikkaista kieltään. Heidän vastakumppaninsa ottivat kontaktia näyttämällä omaa kieltään.” (Riitta)*

Riitta Heikkinen (11.1.1949–30.3.2010) im memoriam

Tiina Pusa

## LEIKISTI TAPAHTUI KÄÄNNE

**Tämä teksti on keskustelua oman tutkimusprosessini ja Riitta Heikkisen vuonna 2009 tekemän ikääntymistä ja leikkiä käsittelevän artikkeliluonnoksen välillä. Riitan teksti käsittelee leikillisyyttä ikääntymisen ja nykytaiteen konteksteja vasten. Hän on artikkeliluonnoksessaan käsitellyt kysymyksiä leikin paikkasidonnaisuudesta ja leikin kyvystä rakentaa sukupolvien välistä siltaa toteuttamansa KASKI-projektin kautta.**

Litterointi 3.5.2051 tehdystä haastattelusta

Nyt jos ajattelen mun sukupolvea jossain 2010 luvun huoltosuhdepanikoinnissa ja ikäpyramidin väärin päin kääntymisten tuskailuissa, en kyllä usko, että meistä moni olisi uskonut yhteiskunnallisen käänteen nousevan siitä, että taide ja leikki saivat enemmän tilaa. Mutta niin siinä kävi. Samaan aikaan, kun elämä siirtyi yhä vahvemmin virtuaaliareenoille ja rinnakkaistodellisuuksiin, nousi tää taiteen tutkiminen ja sitä kautta vahva ruumiillisuus, leikki. Nää käsitteet epä-työ ja tosi-leikki syntyivät silloin. Siihen asti kato työ ja leikki oli nähty jotenkin vastakkaisina.<sup>1</sup>

Noi virtuaaliammatit nousi työvoimapolitiiseen keskusteluun joskus 2010-luvun puolivälissä. Silloin vasta hahmotettiin, kuinka moni ihminen työllistyi rinnakkaismaailmoissa. Oli tietty nää nettipokerin pelaajat ja sellaset, joilla ei sinänsä ollu mitään rinnakkaisidentiteettiä käytössä, jotka tienas elantonsa pelaamalla ihan omana ittenään. Sitten ymmärrettiin, miten moni käytti työssään erilaisia avataria<sup>2</sup> ja loi vaihtoehtoisia identiteettejä erilaisia työkonteksteja varten. Se oli vähän niin kuin ennen hankittiin erilaisia vaatteita erilaisia työtilanteita varten kaappiin, sitten ruvettiin erilaisten avatarkonsulttien kanssa täyttämään omaa virtuaalista identiteettivalikkoa.

Oli jo 2010-luvulla selvää, että pelibisnes työllisti valtavan määrän suunnittelijoita. Viihdeteollisuus oli lähtenyt kasvamaan sieltä vanhakantaisen vapaa-aika-lohkon pohjamudista. Nyt tuntuu uskottomalta, miten kauan kesti, että laajassa mielessä ymmärrettiin, ettei työn ja vapaa-ajan olemassaolo toisilleen vastakkaisina ilmiöinä enää ollut voimassa. Työvoimatoimiston listalle tällaiset avatar-tehtävät tulivat kuitenkin paljon myöhemmin. Puhtaasti virtuaalimaailmaan sijoittuvat tehtä-

1 Arendt 2007, 130–133.

2 <http://www.vtt.fi/references/avatar.jsp>

vät oli sitä ennen harrastuksien ja leikin piiriin kuuluvia juttuja. Työvoimapolitiisessa keskustelussa herättiin vissiin sen nuorisotyöttömyyden kautta siihen, että jotkut hankki elantonsa menestymällä globaalissa virtuaalimaailmassa, jonain soturihahmona vaikka. Työttömyyden ja elannottomuuden toisiaan tarkentavat poolit tuli näkyviksi. Toimeentulematonmuuden ja toimeentulematonmuuden piirteet eriytyi myös.

Olihan sekin yksi merkkipaalu toi virtuaaliorjuudessa elävien vallankumous. Mun oma mummoni kertoi aikoinaan noista Suomen sisällissota-asioista. Mulla tuli mieleen silloin virtuaaliorjuudessa elävien vallankumouksen kohdalla, että olihan siinä suhteet ihan samat kuin talollisilla ja torppareilla. Vois sanoa, että ne, jotka palkkas kiinalaisia sijaispelaajia itselleen siksi aikaa, kun he itse olivat jossain toisessa itselleen just sillä hetkellä tärkeämmässä rinnakkaistodellisuudessa tai ihan vaikka perheen parissa ruumiillisesti, ei olleet ihan ymmärtäneet oman virtuaalisen luokansa luonnetta ennen tuota vallankumousta. Siinä tuli esille tämä työkseen palaamisen ja työkseen leikkimisen elannon hankintapuoli ensimmäisen kerran jotenkin selvästi. Reaalimaailman globaalilla tasolla ollut luokkataistelu työntyi virtuaaliin maailmaan, mutta tuli sieltä ulos uuden viestin kanssa takaisin reaalimaailmaan. Sen vallankumouksen myötä leikki sai sille kuuluvan tunnustuksen. Siihen asti monet olivat mieltäneet leikin ja sitä kautta pelit historiallisen painolastin takia kuuluvaksi lapsuuteen.

Oli oikeastaan aika pitkä tie, että tultiin tähän. Se edellytti sen, että leikkillisuus ymmärrettiin työn ytimenä sen sijaan että työ ja leikki olivat vastakkaisia. Eli siinä tapahtu toi, että leikki ja taide nousi ihan keskiöön yhteiskunnassa. Ehkä se innovaatio ja luovuus-puhe, jota harjoitettiin 2000-luvun alussa teki sille tilaa, vaikka kyllä mä muistan miten me sitä vihattiin! Mut se viha tuli siitä, että piti opetella tietty kieli kaikkiin tulostavoitepapereihin ja rahoitushakemuksiin. Se oli sitä aikaa, kun tutkijoista ja taiteilijoista tuli käytännöllisesti katsoen vasten tahtoaan yrittäjiä tai rahoittajien torppareita. Päätyöstä ja prekariaateista silloin puhuttiin vahvasti myös tutkijoiden joukossa. Kasvun ajattelu murtui todella hitaasti teoreettisten vaihtoehtojen ilmaantuessa ja polvilleen pistävien luonnonvoimien äärellä.

Jotenkin näen, että vanhuus ja eläkkeellä olo ymmärrettiin pikku hiljaa eri tavalla lopulta. Silloin 2010-luvulla se nähtiin lähinnä just sen huoltosuhdehöpötyksen valossa lähinnä kulueränä. Taidetta ja vanhuutta tarkasteltiin kans kahdella eri asenteella: taiteelle annettiin tällainen aktivoinnin merkitys vanhuudessa tai sitten taide loi merkityksellistä vanhuutta.<sup>3</sup> Mä luulen, että just ton jälkimmäisen kautta päästiin vähän jäljille. Siinä herättiin katsomaan tätä, miten taiteilijat ja ehkä jotkut tutkijat, ni ei ne siirtyneet siinä mielessä eläkkeelle, ku eläke siinä vanhassa järjestelmässä ymmärrettiin. Taiteilijathan ovat aina jatkaneet elämänsä samoja asioita tehden, oli ikä mikä tahansa ja nää entisajan eläkeikärajapyykit mitä tahansa. Eläkeikään liittyvä lainsäädäntöhän meni aika uusiksi sitten niihin aikoihin. Se oli jännä, että vihdoin katsottiin ikään kuin sivulle ja tajuttiin, että ne joita tämä eläkekeskustelu ei ollut siihen asti juuri heiluttanut, ni niillähän oli avain koko ongelmaan. Piti vain antaa taiteelle tilaa ihmisten elämässä enemmän, eikä rajata sitä joittenkin yksinoikeudeksi.<sup>4</sup>

3 Carr, Wellin & Reece 2009.

4 Haveri 2010.

Epä-työn ja tosi-leikin idea oli silloin ihan uus. Oikeastaan siinä oli kysymys siitä, että taiteellisen työn luonne ja ydin osattiin ilmaista<sup>5</sup> niin, että sitä pystyttiin sitten tunnistamaan laajemmin kaikkien työelämän töiden sisällöistä ja prosesseista. Siinä oli pitkä tie niillä, jotka todisti muille, että pitää katsoa eritoten yksittäisten tekijöiden prosesseihin, että saadaan tolkkua, mistä taiteessa on kysymys. Silloin elettiin vielä aikaa, jolloin luonnontieteen universaalit totuudet peitti alleen tällaisen yksittäisen kokemuksen perustuvan tutkimuksen.<sup>6</sup>

Se oli tajuttu 2000-luvulla selkeesti, että leikki on yksi piirre taiteessa.<sup>7</sup> Kesti kuitenkin muutama vuosikymmen ennen kuin kaikille oli yhtä selvää, että leikki on kaiken työn yksi piirre. Siinä oli ollut ongelmana tää ylenpalttinen päämäärähakuisuus ja tulostavoitteellisuus, joka meni lopulta todella lyhytnäköiseksi. Taide, vois sanoa, pelasti ihmiskunnan tältä päämääriin hukkumiselta, kun se levitti tän ajatuksen päämäärättömästä ajankäytöstä muille elämän aloille. Taide vapautettiin erityisistä muutokseen tähtäävistä tehtävistään ja just sen kautta taide auttoi hahmottamaan muutostarpeen ja paikoin ihan muutoksen suunnankin.<sup>8</sup> Ensin se oli tätä, että taide tarjosi vaihtoehdoisen paikan politiikan rinnalle neuvotella yhteisistä asioista. Se tehtiin erilaisia konteksteja hyödyntäen ja siinä ihmiset olivat omina ruumiillisina, tuntevina ja ajattelevina ihmisinä läsnä, kohtasivat ja syntyi uutta ymmärrystä.<sup>9</sup> Taiteen yhdeksi tehtäväksi oli aina nähty tää poliittinen<sup>10</sup>, mutta se oli ollut taiteen marginaalisuuden takia jotenkin heikkoa verrattuna vaikka johonkin sosiologiaan, joka pelas lähinnä tekstin tasolla.

Oikeastaan tässä kaikessa on nähtävissä pitkä ja kompleksinen ketju: lapsuus piti ymmärtää keino-teknoiseksi konstruktiksi<sup>11</sup>, leikki piti vapauttaa siitä oppimiseen ja kunnon kansalaisuuteen kasvatamisen rakenteesta, taiteilijoiden työn leikinomainen ominaisuus osana työn luonnetta piti löytää, eläkkeelle siirtymisen keinotekoisuus tuli ilmi vasta, kun kaikkeen työhön osattiin liittää leikillisyyden kautta rakentuva mielekkyys. Kaikkein oleellisimpana näen ite kyllä sen, että uskallettiin kuunnella yksilön omaa sanoitusta omasta kokemuksestaan kaikkien niiden aivoskannereiden keskellä. Merkitysten rakentumisen sosiaalinen luonne<sup>12</sup> pystyttiin liittämään yksittäiseen subjektiin ja ruumiillisuuteen.<sup>13</sup>

Tietysti sitä miettii, miten ite oli osana tota kaikkea, kuinka sokea sitä oli kaiken sen sisällä. Nyt on helppo nähdä, mikä signaali johti mihinkin. Haluaisin nyt jälkikäteen kiittää kaikkia niitä, jotka uskoivat taiteeseen, uskoivat ihmisen erityisyyteen ja uskalsivat ajatella omilla aivoillaan silloinkin, kun kaikki ympärillä sanoivat jotain ihan muuta. Ne, jotka liittivät toiminnan ja ajattelun takaisin yhteen, tekivät valtavan korjausliikkeen.<sup>14</sup>

5 Houessou 2010.

6 Varto 2008.

7 Sederholm 2000, 141.

8 Ojakangas 2002, Agamben 2001.

9 Kester 2004.

10 Schiller 2008.

11 Alanen 2001, Makkonen 2005.

12 Schütz 2007.

13 Turner 2008.

14 Arendt 2007.

”Nykyään puhutaan uudesta ikääntymisen kulttuurista, jonka toteuttajina ja aktiivisina osallistujina ovat eläkkeelle siirtyvät suuret ikäluokat. Heidän nuoruudessaan kehittyi populaarikulttuurin voimistumisen myötä käsite nuorisokulttuuri. Toteuttavatko uudet ikääntyvät myös totunnaisesta poikkeavan vanhenemisen identiteetin? Nykyaide tarjoaa toimintatavoissaan kokeellisuutta, leikillistä yhdessäoloa ja satunnaisia kohtaamisia. Onko myös ikäihmisille suunnatussa taidekasvatuksessa mahdollisuus kokeellisuuteen, leikkiin ja leikkisyyteen paremman elämän aineksina?” (Riitta)



## Lähteet

- Agamben, Giorgio 2001. *Keinot vailla päämäärää. Reunamerkitöjä politiikasta*. Suom. Juhani Vähämäki. Helsinki: Tutkijaliitto. (Alkup. *Mezzi senza fine: Nota sulla politica*. 1996.)
- Alanen, Leena 2001. Sukupolvi järjestys ja kasvatustilaisuus: sosiologisia avauksia lapsuuteen. Teoksessa A. Jauhiainen, R. Rinne & J. Tähtinen (toim.) *Koulutuspolitiikka Suomessa ja ylikansalliset mallit*. Turku: Suomen kasvatustieteellinen seura, 285–296.
- Arendt, Hannah 2007. *Vita Activa. Ihmisenä olemisen ehdot*. Suom. työryhmä, jota ohjannut Riitta Oittinen, käännöksen tarkistanut Juha Koivisto. Tampere: Vastapaino. (Alkup. *The Human Condition*. 1958.)
- Carr, Dawn & Wellin, Chris & Reece, Heather 2009. A Review of Arts and Aging Research: Revealing an Elusive but Promising Direction for The Era of Third Age. *Journal of Aging, Humanities, and the Arts*, 3: 199–221.
- Haveri, Minna 2010. *Nykykansantaide*. Aalto-yliopisto, Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 102. Helsinki: Maahenki.
- Houessou, Jaana 2010. *Teoksen synty. Kuvataiteellista prosessia sanallistamassa*. Helsinki: Aalto-yliopisto, Taideteollisen korkeakoulun julkaisusarja A 108.
- Kester, Grant H. 2004. *Conversation Pieces. Community + communication in modern art*. University of California Press: Berkeley and Los Angeles, California.
- Makkonen, Elina 2005. *Leea Virtasen lastenperinnetutkimukset ja uusi lapsuustutkimus*. Leikkikentiltä. Lastenperinnetutkimuksia 2000-luvulta (toim.) Helena Saarikoski. Tietolipas 208, Helsinki: SKS.
- Ojakangas, Mika 2002. *Kenen tahansa politiikka: Kohti ulossulkematonta demokraattista yhteisöä*. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Schütz, Alfred 2007. *Sosiaalisen maailman merkityksessä rakentuminen*. Suom. Veikko Pietilä. Tampere: Vastapaino. (Alkup. *Der Sinnhafte Aufbau der sozialen Welt: Eine Einleitung in die verstehende Soziologie*. 1932.)
- Sederholm, Helena 2000. *Tämäkö taidetta?* Porvoo - Helsinki - Juva: WSOY.
- Schiller, Friedrich 2008. *Naiivista ja sentimentaalista runoudesta*. Suom. Henriikka Tavi. Helsinki: Tutkijaliitto. (Alkup. *Über naive und sentimentalische Dichtung*. 1795.)
- Turner, Bryan S. 2008. *The Body & Society*. Third Edition. Published in association with *Theory, Culture & Society*, Nottingham Trent University. SAGE Publications Ltd: London.
- Varto, Juha 2008. *Tanssi maailman kanssa. Yksittäisen ontologiaa*. Tampere: Niin & Näin.  
<http://www.vtt.fi/references/avatar.jsp>