



Riina Lundman

Kaupunki leikkikenttänä

Kriittisen leikin ja kaupunkitilan vuorovaikutteisuus

Turku³⁶⁵-taidehankkeessa

City as a playground: interrelations between critical play and urban space in Turku³⁶⁵ art project

Urban space offers various kinds of opportunities for play and recreation. The relation between playing and the city can also be seen in a more interactive way as many artists, activists and city dwellers are using playful activities and games to redefine their everyday urban environment. In this article, I explore the case study of Turku³⁶⁵ art project to identify different possibilities and problems of urban play in the production of a more versatile public space. By using the concept of critical play, I will give examples of how playful practices have been utilized in Turku³⁶⁵ project as a means to understand and use the city in an alternative way.

Keywords: play, public space, urban art

Johdanto

Lapset leikkivät leikkejään, he astuvat ulos kodeistaan maailman loputtomalle leikkikentälle. Kaupunki voi tarjota tämän kokemuksen kaikille vielä lapsuuden jälkeenkin. – Vaaran mahdollisuus ja mahdollisuuden vaara yhdistyvät laajentaakseen leikkikentän hengen koko kaupunkiin. Kuten seinillä kävelemisessä, riski on osa hauskuutta. (Bhattacharyya 2000: 80)

Leikin merkitystä ei yleensä huomioida yhteiskunnallisessa keskustelussa, vaan leikki sivuutetaan ja unohtetaan muiden tärkeämpänä pidettyjen aiheiden tieltä. Julkinen leikki ja yhteinen hauskanpito ovat kuitenkin aina olleet olennainen osa kulttuuria, vaikka niiden asemaa on välillä pyritty tietoisesti nujertamaan (Ehrenreich 2007). Tässä artikkelissa lähestyn leikkiä merkityksellisenä sosiaalisena ilmiönä, jonka kautta voidaan ottaa kantaa erilaisiin yhteiskunnallisiin kysymyksiin.

Tutkimukseni kohdistuu kaupunkiympäristöön ja julkisessa tilassa tapahtuvaan leikkiin, eli tutkin urbaanin leikin merkitystä julkisen kaupunkitilan käytön kannalta. Julkisen tilan käsitän tässä yhteydessä ensisijaisesti näkyvänä, avoimena ja saavutettavana kaupunkitilana, minkä lisäksi viitataan julkisuudella myös yhteisölliseen ja yhteisiä päämääriä edistävään toimintaan (vrt. Weintraub 1997: 5).

Tutkimuskohteeni on Turun kulttuuripääkaupunkivuoden ohjelmaan kuulunut Turku³⁶⁵-taidehanke, jossa toteutettiin erilaisia paikkasidonnaisia kaupunkitaideteoksia Turun julkisilla paikoilla vuoden 2011 aikana. Hankkeeseen sisältyi esitystaiteilija Meiju Niskalan kirjoittama kalenterimuotoinen tehtäväkirja *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille* (Niskala 2010), jossa lukijalle annettiin joka viikko erilainen ohje leikkisän kaupunkitaideteoksen tekemistä varten. Monet kalenteritehtävistä liittyvät katukulttuurin ja taiteen ajankohtaisiin ilmiöihin, joissa kaupunkitilaa otetaan haltuun luovien menetelmien avulla. Keskityn tarkastelemaan Tur-

ku³⁶⁵-hankkeen kalenteria *kriittisen leikin* (Flanagan 2009) käsitteen kautta. Käyn läpi esimerkkejä siitä, millaisia leikkimuotoja kalenterissa esiintyy ja miten ne liittyvät kaupunkitilaan. Tarkoitukseni ei ole analysoida Turku³⁶⁵-hankkeessa toteutettuja varsinaisia leikkitapahtumia vaan pohtia yleisemmällä tasolla, millaisia mahdollisuuksia leikillä ja leikkisyydellä voi olla julkisen tilan tuottamisen ja käyttämisen kannalta. Tätä varten käsitelen aluksi laajemminkin leikin tilallisuutta ja rajoja koskevia kysymyksiä sekä tarkastelen leikin ja kaupunkitilan välistä suhdetta teoreettisista lähtökohdista käsin. Lisäksi pohdin lyhyesti Turku³⁶⁵-hankkeen yhteyttä kaupunkitaiteseen ja muihin läheisiin taidesuuntauksiin.

Leikin käsitteeseen liittyy joitakin haasteita, jotka on hyvä ottaa huomioon väärinkäsitysten välttämiseksi. Ensinnäkin leikin ja pelin käsitteitä käytetään usein ristiriitaisesti arkikielessä, ja ne sekoituvat helposti keskenään. Käytän pääasiassa *leikki*-termiä tutkiessani Turku³⁶⁵-kalenterin leikkilistä ulottuvuutta, koska tällöin pystyn korostamaan paremmin leikin merkitystä toimintana (vrt. Salen & Zimmermann 2004: *ludic activities*) sekä leikkisänä asenteena ja tunnetilana (vrt. Salen & Zimmermann 2004: *being playful*). Kalenteritehtävissä on ohjeineen, sääntöineen ja tavoitteineen kuitenkin myös selkeitä *pelin* piirteitä. Leikin ja pelin suhdetta voi tarkastella monipuolisemmin esimerkiksi ranskalaisen sosiologi Roger Caillois'n esittämän jaottelun avulla, jolloin leikkiminen ja pelaaminen mielletään erilaisten toimintojen väliseksi jatkumoksi. Caillois (1958/2001) nimeää jatkumon toisessa ääripäässä olevan toiminnan *paidiaksi*, jolle on tyypillistä suunnittelemattomuus, vapaa improvisaatio ja huoleton ilonpito. Toisessa ääripäässä on *ludus*, joka perustuu sitoviin, ehdottomiin ja ikävyyttäviinkin sääntöihin ja joka vaatii leikkijältä vaivaa, kärsivällisyyttä, taitoa ja tavoitteellisuutta. Suomenkielisessä tarkastelussa leikki on lähellä *paidian* käsitettä ja peli on rinnastettavissa *ludukseen* (ks. Stenros & Montola 2009: 142). Turku³⁶⁵-kalenterin tehtävissä on ominaisuuksia molemmista leikkityypeistä, eli kalenteritehtävät voidaan samanaikaisesti mieltää sekä leikkisiksi kaupunkipeleiksi että pelillisiksi kaupunkileikeiksi. Jyrkkä vastakkainasettelu leikin ja pelin käsitteiden välillä ei siten ole tutkimukseni kannalta olennaista.

Toinen leikin määritelmään liittyvä haaste on, että leikki käsitetään usein pelkäksi lasten puuhasteluksi. Sekä *Kielitoimiston sanakirjassa* (2006) ja *Nyky-suomen sanakirjassa* (1992) leikin käsitteellä viitataan ensisijaisesti lasten leikkiin, jolla ei ole sen kummempaa hyötytarkoitusta. Kyseinen

määritelmä on turhaa leikin (ja lapsuuden) vähättelyä. Riitta Hännisen (2003: 10–11) mukaan väittämään ”leikki on lasten toimintaa” sisältyy sisään rakennettuna merkitykseltään kaksinaisen ”vain”. Leikki on *vain* leikkiä verrattuna työhön ja pyhään, ja leikki on *vain* lasten toimintaa eikä siis kuulu aikuisille. Tällaisessa ajattelutavassa on kyse leikin merkityksen tarpeettomasta rajoittamisesta, sillä vaikka leikkiminen ja lapsuus kuuluvat olennaisesti yhteen, leikillä on myös laajempi kulttuurinen tarkoitus (vrt. Huizinga 1938/1947). Lähtökohtanani onkin ajatus siitä, että leikillä ja leikkisyydellä on tärkeä merkitys luovuuden, itseilmaisun ja muun ihmistoiminnan kannalta. Kriittisen leikin näkökulmasta leikillä on myös yhteiskunnallista vaikuttavuutta.

Rinnastan tekstissäni monessa kohtaa poliittisen kaupunkitaitteen ja kantaottavan kaupunkileikin, sillä molemmassa ilmenee usein samantyyppisiä tavoitteita. Kummassakin tapauksessa voi olla kyse uudenlaisen kaupunkikokemuksen tuottamisesta, kaupunkitilan väliaikaisesta haltuunotosta, tilaan liittyvien epäkohtien esilletuomisesta tai luovien ratkaisujen etsimisestä erilaisiin ongelmiin. Toisaalta sekä taide että leikki voivat olla ulossulkevaa ja elitististä tai mitäänsanomattonta ja epäkiinnostavaa. Näkemykseni mukaan leikki on demokraattisuutensa ansiosta kuitenkin usein taidetta monipuolisempaa ja avoimempaa toimintaa.

Leikin ja tilan suhteesta

Leikin rajat ja rajattomuus

Leikkejä ja pelejä on tutkittu monista eri näkökulmista, ja digitaalisten pelien kehityksen myötä tutkimuksen merkitys tuskin tulee vähentymään tulevaisuudessa. Erilaisten pedagogisten, psykologisten ja soveltavien lähestymistapojen lisäksi leikkiä on pyritty teoretisoimaan kulttuurisista lähtökohdista käsin. Leikin kulttuurisessa tutkimuksessa viitataan usein hollantilaisen historioitsijan Johan Huizingan määritelmään, jonka mukaisesti leikki on ”*vapaaehtoista toimintaa tai askarointia, joka suoritetaan määrättyssä ajan ja paikan rajoissa vapaaehtoisesti hyväksytyjen, mutta ehdottomasti sitovien sääntöjen mukaan*” (Huizinga 1938/1947: 43, korostus lisätty). Huizingan määritelmässä leikki ilmenee selvärajaisena tilallis-ajallisena ilmiönä, joka tapahtuu tavallisesta arkielämästä erillisen *leikkipiiriin* (Huizinga 1938/1947: 276) sisällä. Leikkipiiri, josta käytetään vakiintuneesti myös termiä taikapiiiri (*magic circle*), voi olla niin fyysinen ja näkyvä kuin mentaalinen ja metafori-

nenkin järjestelmä (ks. Stenrons & Montola 2009: 143–144.) Huizinga (1938/1947: 20) vertaa leikkiä pyhään toimitukseen, sillä sekä leikki että pyhä toimitus tapahtuvat erityisellä leikkipaikalla, ”itseensä sulkeutuneen toiminnan näyttämöllä”. Myös Roger Caillois (1958/2001: 6, 9) korostaa leikin tapahtuvan tilallisesti ja ajallisesti sovittujen rajojen sisäpuolella. Dynaamisemman rajauksen esittää sosiologi Erving Goffman (1961/1972: 18–31). Hänen mukaansa pelin rajat eivät muodosta läpäisemätöntä estettä ulkomaailman ja pelimaailman välille. Rajauksessa on kyse pikemminkin läpäisevästä ”verhosta”, joka tarvittaessa suodattaa tai muuntaa rajan läpi kulkevia ulkoisen maailman elementtejä pelin sääntöjen mukaisesti (Goffman 1961/1972: 31).

Nykyään monet tutkijat kritisoivat suljettua leikin määritelmää (mm. Malaby 2007; Stenrons & Montola 2009), ja leikkipiirin olemassaolo on myös kokonaan kyseenalaistettu (Consalvo 2009). Yhtenä kritiikin aiheena voidaan pitää leikkipiiriin liittyvää yksipuolista tilakäsitystä. Perinteinen leikkipiiri edustaa eräänlaista pelkistettyä abstraktia tilaa, josta Caillois (1958/2001: 6) käyttää myös määritelmää *pubdas tila*. Tällainen leikin jyrkkä tilallinen rajaus osoittautuu ongelmalliseksi, jos sitä lähestytään relationaalisen tilakäsityksen kautta. Relationaalisen näkökulman mukaisesti tila ei ole suljettu järjestelmä, vaan se syntyy ja muuttuu jatkuvasti sosiaalisissa suhteissa erilaisten tulkintojen ja käytäntöjen tuloksena (Kymäläinen 2009: 96–97). Tila nähdään vuorovaikutteisena, monimuotoisena ja keskeneräisenä (Massey 2005: 9). Relationaalisen tilakäsityksen kautta tarkasteltuna leikki ei siten ilmene muusta maailmasta erillisenä ilmiönä. Esimerkiksi julkisessa kaupunkitilassa tapahtuva leikki toteutuu aina vuorovaikutussuhteissa ympäristön kanssa: kaupunkitila vaikuttaa leikin käytäntöihin ja leikki kaupunkitilaan. Tällöin leikkipiirin rajat hämärtyvät, ja leikki ja tavallinen elämä saattavat sulautua hetkellisesti yhteen. Pelitutkijat Jaakko Stenrons ja Markus Montola (2009) käyttävät termiä *pervasiivinen peli* kuvaamaan leikkiä, jossa haastetaan arjen ja leikin välistä rajaa laajentamalla leikkipiiriä niin tilallisesti, ajallisesti kuin sosiaalisestikin. Julkisen kaupunkitilan arkisessa kontekstissa tapahtuva leikki voi rikkoa leikkipiirin rajoja, varsinkin jos leikkiminen suoritetaan yllättävässä paikassa ja siinä haastetaan ulkopuoliset sivustakatsojat osallistumaan mukaan leikin tapahtumiin (ks. Stenrons & Montola 2009: 146–148).

Arjen ja leikin suhdetta on aiemmin pohtinut myös radikaali avantgarde-ryhmä Kansainväliset

situationistit (1957–1972). Situationistien mukaan leikin ei kuuluisi olla muusta elämästä erillinen poikkeustila, vaan leikin tulisi murtautua pois ajallisista ja tilallisista rajoistaan ja vallata elämä kokonaisuudessaan (IS 1958a). Ryhmän tavoitteena oli luoda *situaatioita* eli hetkellisiä ja usein leikkisiä tapahtumia, jotka samalla toimivat kritiikkinä porvarillisen yhteiskunnan passiivisuutta ja vieraantuneisuutta kohtaan. Tarkoituksena oli suunnitella erityisiä situationistisia pelejä, jotka perinteisistä peleistä poiketen eivät sisältäneet kilpailua ja joissa ero arkeen oli eliminoitu (Pyhtiälä 2005: 29–30). *Internationale Situationniste* -lehden ensimmäisessä numerossa (IS 1958b) konstruoidun tilaation määriteltiin olevan ”yhtenäisen ympäristön ja tapahtumien pelin muodostavan kollektiivisen organisaation konkreettisesti ja harkitusti konstruoitu hetki elämää” (Pyhtiälä 2005: 227; suomennos Sederholm 1994: 79). Situaatioon määritelmä on osittain lähellä Lefebvren *betken* käsitettä (Ross & Lefebvre 1997: 72–73), mutta Lefebvrelle *leikin hetki* voi olla ehdottomuudessaan myös vieraantumista aiheuttava eikä vain sitä purkava ilmiö (Lefebvre 1959/2003: 175). Vaikka situationistien ajatukset leikistä ja laajemminkin yhteiskunnasta olivat utopistisia ja marxilaisen ideologian läpätunkemia, toimivat ne hyvänä lähtökohtana, jos leikkiä halutaan tarkastella ilmiönä, jolla on laajempaa sosiaalista merkitystä ja yhteiskunnallista vaikutusta myös oman leikkipiirinsä ulkopuolella.

Kriittinen leikki ja kaupunkitilan interventiot

Leikki nähdään usein toimintana, joka ei ole hyödyllistä tai tuottavaa, vaan leikkiä pidetään lähinnä pelkkänä huvina ja virkistyskeinänä. Huizingan (1938/1947: 71) mukaan leikki on tarkoituksesta tonta tai sillä on tarkoitus vain itsessään, ja määrätietoisinkin leikin lopputulos on epäolennaista ja yhdentekevää. Myös Caillois (1958/2001: 5) määrittelee leikin yhdeksi ominaisuudeksi tuottamattomuuden, eli leikin ei pitäisi tuottaa tavaroita, vaurautta tai muutakaan uutta. Tällainen leikin määritelmä on monissa tapauksissa turhan rajaava, sillä joissain tilanteissa leikkiä ja pelejä voidaan käyttää välineenä erilaisten tavoitteiden saavuttamisessa. Yhteiskunnallisesti leikki on tavoitteellista esimerkiksi silloin, kun leikkisyyttä hyödynnetään taiteen tai mielipiteen ilmaisemisen keinona. Taiteilija ja pelitutkija Mary Flanagan (2009) käyttää tällaisesta leikin kanta-aottavasta muodosta käsitettä *kriittinen leikki*, jossa leikillä on hauskuuden rinnalla myös välineellistä hyötyarvoa. Flanaganin (2009: 1) mukaan leikkiä voidaan hyödyntää niin

luovan ilmaisun ja käsitteellisen ajattelun välineenä kuin keinona lähestyä erilaisia yhteiskunnallisia kysymyksiä. Kriittisessä leikkisä yhdistelläänkin usein leikkiä, poliittisuutta, kriittistä ajattelua ja taidetta. Kriittisen leikin kautta on lisäksi mahdollista luoda erilaisia vaihtoehtoisia leikkiympäristöjä (Flanagan 2009: 6).

Leikkiä pohtineilla teoreetikoilla on leikin yhteiskunnallisuudesta erilaisia mielipiteitä: joskus leikki nähdään normaalikulttuuria ylläpitävänä ja joskus sitä rikkovana toimintana. Kasvatuksen ja sivilisaation välineenä leikin ajatellaan tasapainottavan yhteiskuntaelämää, mutta toisaalta leikin kautta voidaan myös kyseenalaistaa ja hajottaa normaalikulttuurista järjestystä. (Hänninen 2003: 52–53.) Flanagan korostaa kriittisen leikin yhteydessä jälkimmäistä eli leikin kumouksellista puolta. Vastarinnan välineenä leikki lähestyy tavoitteitaan yhteiskunnallisen taiteen ja kansalaisaktivismin muotoja. Yksi sekä taiteelle, aktivismille että kriittiselle leikille yhteinen keino pyrkiä vaikuttamaan asioihin on suora toiminta eli *interventio*, jolla tarkoitetaan näkyvää väliintuloa ja välitöntä puuttumista erilaisiin poliittisiin tai sosiaalisiin kysymyksiin (Flanagan 2009: 11). Interventiot voidaan pitää kriittisen leikin yhtenä keskeisimpänä toiminnallisena ilmentymänä.

Julkinen kaupunkitila on hyvä ympäristö interventionien toteuttamista varten, koska julkista tilaa on perinteisesti pidetty mielipiteen ilmaisun paikkana. Interventiot voivat kohdistua kaupunkitilaan erilaisina tilaa kritisoivina tai sitä kehittävinä käytäntöinä. Esimerkkejä kaupunkitilan interventioneista ovat muun muassa laittomat katujuhlat ja kadunvaltauksat (ks. Yliselä 2010), poliittiset flash mobit (Molnár 2010: 14–15) ja kanta-aottava katu-taide (ks. Klanten & Hübner 2010). Jos näissä toiminnoissa on mukana leikkisiä tai karnevalistisia elementtejä, voidaan puhua julkista tilaa koskevista pelillisistä kamppailuista (Montola & Stenros 2009: 163–166). Kaupungin interventionistinen käyttö ei välttämättä ole tietoisesti poliittista. Monet katukulttuurin ilmiöt kuten parkour (ks. Ameel & Tani 2007), rullalautailu (Borden 2001) tai graffitit voidaan tulkita myös yksilöllisiksi tai yhteisöllisiksi harrastuslajeiksi ilman merkittäviä yhteiskunnallisia päämääriä. Näille erilaisille toiminnoille on kuitenkin yhteistä se, että niissä pyritään ottamaan kaupunkitila haltuun, mikä saattaa aiheuttaa konflikteja muiden tilankäyttäjien kanssa. Ristiriitoja voi muodostua esimerkiksi silloin, kun eri toimijoilla on erilaiset käsitykset siitä, keneltä, kenelle ja miksi kaupunki otetaan haltuun. Kiista julkisen tilan käytöstä ja suorasta toiminnas-

ta palautuukin usein kysymykseen siitä, kenellä on oikeus kaupunkiin ja mitä ylipäänsä tarkoitetaan kaupungin käyttöoikeudella (ks. Attoh 2011).

Voidaankin pohtia, missä määrin urbaanisissa leikkisä on kyse itseriittoisesta tilan käytöstä ja missä määrin yhteisöllisyyttä edistävästä toiminnasta (vrt. Mäenpää 2005). Julkisen kaupunkitilan interventioita koskevassa tarkastelussa asetetaan usein vastakkain leikkijän henkilökohtaisten vapuuskien tavoittelu sekä poliittinen ja yhteiskunnallinen vaikuttaminen. Tällaisen yksityisen ja julkisen jakoa koskevan vastakkainasettelun sijaan olisi kuitenkin mielekkäämpää nähdä kriittinen kaupunkileikki ilmiönä, jossa ovat samaan aikaan läsnä sekä leikkijän omat että yhteisölliset tavoitteet. Leikin osuutta kulutuskeskeisessä kaupunkikulttuurissa tutkinut Pasi Mäenpää (2005: 384) esittääkin, että kaupunkiympäristössä leikki kohdistuu aluksi yksilön omaan itseensä mutta heijastuu sen jälkeen yhteisöön. Samalla leikki demokratisoituu ja muuttuu osaksi arkea. Jos leikki nähdään tällä tavoin nykyisen kaupunkikulttuurin vertauskuvana, situationistien tavoitteet leikin arkipäiväistymisestä ovat jo toteutuneet, mutta samalla toiminnalta on tahtunut vallankumouksellinen ja radikaali terä (Mäenpää 2005: 375).

Kriittinen leikki on Mäenpään kuvaamaa kulluttaja-kaupunkilaisen leikkiä päämäärätietoisempaa ja poliittisempaa, mutta senkään ei tarvitse olla räikeästi kumouksellista tai kapinallista. Kaupunkitutkija Quentin Stevensin (2007: 26) määritelmän mukaisesti urbaanille leikille on tyypillistä kaupunkitilan käyttäminen muuhun tarkoitukseen, kuin mihin tila on alun perin suunniteltu. Tällöin melkein mikä tahansa kaupunkitilassa tapahtuva leikkisä toiminta voi olla kanta-aottavaa ja rajoja rikkovaa. Stevensin mukaan urbaani leikki laajentaa kaupungin rajoja ja hyödyntää julkisen tilan mahdollisuuksia uudella tavalla. Kaupunkileikin kohdalla on usein kyse vain väliaikaisesta toiminnasta, mutta kuten Ash Amin ja Nigel Thrift (2002: 4) toteavat, tällaiset urbaanit hetket voivat saada aikaan odottamattomia reaktioita ja seurauksia. Kriittisen leikin kohdalla kyse onkin enemmän mahdollisuuksien luomisesta kuin pysyvän vaikutuksen saavuttamisesta. Siinä mielessä etukäteenkään suunniteltu peli tai leikki ei välttämättä toteudu tavoitteiden mukaisesti, vaan varsinkin julkisen tilan leikkiin liittyy aina yllätyksellisyyden ja sattuman riski. Lisäksi kriittisessä leikkisä on läsnä väärinleikin mahdollisuus (ks. Flanagan 2009: 32–35), minkä ansiosta leikin tarkoitus ja lopputulos saattavat odottamattomasti muuttua alkuperäisestä suunnitelmasta¹.

Turku³⁶⁵-kaupunkitaidehanke

Tarkastelen Turku³⁶⁵-kaupunkitaidehanketta esimerkkinä kriittistä leikkiä ja taidetta yhdistelevästä toiminnasta, jossa on pyritty käyttämään ja muokkaamaan kaupungin julkista tilaa erilaisten luovien menetelmien ja uudenlaisten merkitystenantojen kautta. Taiteenlajina Turku³⁶⁵-hanke edustaa melko vaikeasti määriteltävää *kaupunkitaidetta* (ks. esim. Johansson 2004: 26), jossa yhdistellään monenlaisia taidemuotoja ja katukulttuurin ilmiöitä urbaanin ympäristön erityyppisiksi taideteoksiksi. Turku³⁶⁵-hankkeen taiteellinen johtaja Meiju Niskala (2010) on määritellyt kaupunkitaiteen tarkoittavan ”julkiseen tilaan sijoitettua tai siinä toteutettua teosta, joka tekee ehdotuksia, kommentoi tai alleviivaa tietyn paikan ilmiöitä, tapahtumia, paikkaan liittyvää historiaa tai tulevaisuutta ja kääntää näin tutusta esiin uuden perspektiivin.” Kyseinen kuvaus korostaa paikan merkitystä ja painottaa kaupunkitaiteen paikkasidonnaista luonnetta (vrt. Kantonen 2010; kriittisesti Kwon 2002). Turku³⁶⁵-hankkeessa on vaikuttanut myös monista muista julkisen taiteen suuntauksista kuten ympäristötaiteesta, yhteisötaiteesta ja happeningeista. Hankkeessa on pitkälti kyse *uuden julkisen taiteen* (ks. Lacy 1995) tyyppisestä osallistavasta, yhteisöllisestä ja prosessinomaisesta taiteen tekemisestä, jossa kiinnitetään erityistä huomiota tilan, taiteilijan ja yleisön välisiin suhteisiin².

Kalenteri arjen löytöretkeilijöille

Turun kulttuuripääkaupunkivuoden ohjelmaan kuuluneessa Turku³⁶⁵-hankkeessa toteutettiin vuoden aikana erilaisia yhteisöllisiä ja paikkasidonnaisia kaupunkitaideteoksia eri puolella Turkua. Keskeisen osan Turku³⁶⁵-hankkeesta muodosti Meiju Niskalan (2010) laatima tehtäväkirja *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille*, joka sisälsi erilaisia kaupunkitilaan tai arkielämään liittyviä tehtäviä vuoden jokaiselle viikolle. Kalenterin viikkotehtävät perustuivat Niskalan esittämän *Kokemuksellisen kaupungin konsultti* -hahmon kaupunkitehtäväpakkauksiin, joita oli aiemmin jaettu ihmisille eri tapahtumien yhteydessä (ks. Kokemuksellisen kaupungin konsultti 2011). Kalenterin lisäksi arjen löytöretkeilyyn liittyvät tehtävät olivat esillä Turku³⁶⁵-hankkeen internet-sivuilla (Turku³⁶⁵ 2011) ja sosiaalisessa mediassa (Arjen löytöretkeilijät 2011). Kalenteritehtävien toteuttajiksi kutsuttiin suomalaisia taiteilijoita ja taiteilijaryhmiä sekä 52 turkulaista päiväkotia- ja koululuokkaa, jotka kukin toteuttivat yhden tehtävän ja raportoivat suorituksensa hankkeen blogiin.

Tutkimukseni aineisto koostuu ensisijaisesti *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille* -kirjasta, minä lisäksi olen haastatellut Niskalaa ja seurannut Turku³⁶⁵-hankkeen toteutusta osallistuvan havainnoinnin kautta. Haastattelu- ja havainnointiaineistoa olen käyttänyt täydentävänä materiaalina lisätiedon saamiseksi Turku³⁶⁵-hankkeen taustoista ja tavoitteista. Varsinaista aineistoa eli kalenterin tekstejä olen analysoinut luokittelemalla, teemoittelemalla ja tyyppittelemällä (ks. Tuomi & Sarajärvi 2009: 93–94) kalenteritehtäviä muun muassa niiden sisällön, muodon ja tavoitteiden perusteella. Samalla olen pyrkinyt tulkitsemaan kalenteriteksteihin liittyviä merkityksiä ja pohtimaan niitä laajemmassa teoreettisessa ja empiirisessä kontekstissa. Erityisesti olen tarkastellut aineiston suhdetta kaupunkitilan eri elementteihin ja julkiseen tilaan.

Tekstimuotoinen aineisto asettaa tutkimukselle joitain rajoituksia. Riitta Hänninen (2003: 12) esittää Hans-Georg Gadamerin (1960/1999) *Spiel*-käsitteeseen viitaten, että aito leikitapahtuma syntyy vasta leikin rakenteellisen ja leikin kokemuksellisen ulottuvuuden yhdistelmänä. Koska käyttämäni kirjallisen materiaalin perusteella ei ole mahdollista tutkia Turku³⁶⁵-hankkeeseen liittyviä leikin synnyttämiä kokemuksia, keskityn tässä yhteydessä lähinnä leikin rakenteellisen puolen tarkasteluun. Tulosteni perusteella ei voi siten tehdä johtopäätöksiä Turku³⁶⁵-hankkeen toteutuneista leikitapahtumista tai todellisista vaikutuksista. Toisaalta kirjallinen aineisto toimii hyvin taustana pohdittaessa leikin tarjoamia mahdollisuuksia tilankäytön kannalta.

Kalenterin taiteelliset esikuvat

Turku³⁶⁵-kalenterin yhtenä erityispiirteinä on, että kirjallisten ohjeiden moniselitteisyyden ansiosta tehtävien toteutus jää lukijan vastuulle (vrt. Dansey *et al.* 2009: *internally-validated rules*). Samaa ideaa on käytetty esimerkiksi Fluxus-taiteilijoiden laatimissa Flux-pakkauksissa ja tapahtumapartituureissa (*event scores*), joissa taiteilija tuottaa kirjalliset ohjeet taideteoksen toteuttamista varten, mutta kuka tahansa voi toteuttaa lopullisen teoksen. Ken Friedman (1990) vertaa Fluxus-taidetta musiikkiin ja taiteilijoita säveltäjiin. Hänen mukaansa Fluxus-teokset ovat avoimena erilaisille tulkinnoille, ja teoksen luojan ei tarvitse olla paikalla, kun varsinaisen teos toteutetaan. ”*Taiteilijat synnyttävät teoksen, mutta tulkitsija antaa sille äänen*”, Friedman (1990) kirjoittaa. Samanlainen ajattelutapa pätee myös Turku³⁶⁵-hankkeen kalenteriin, jonka tarkoituksena on, että kirjan lukijat voivat

toteuttaa tehtäviä itsenäisesti ilman yläpuolelta tulevaa tarkkaa kontrollia.

Fluxus-taiteen lisäksi *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille* -teoksella on paljon yhtymäkohtia muihin 1900-luvun avantgardistiisiin taidesuuntauksiin ja -liikkeisiin. Kalenteri liittyy jo nimensäkin mukaisesti laajempaan arkielämän, taiteen ja kaupungin yhtymäkohtia pohtineeseen taiteelliseen traditioon, joka aikoinaan kiinnosti niin dadaisteja, surrealistejä kuin situationistejakin (ks. Bonnett 1992). Kalenteritehtävissä on hyödynnetty suoraan esimerkiksi situationistien harjoittamaa kaupungilla ajelehtimistä (viikkotehtävä 4; ks. Debord 1958/1981). Vaikka Niskala viittaa kalenterissa parissa muussakin kohtaa situationistien toimintaan, puuttuu tehtävistä avantgarde-taiteelle tyypillinen anarkistinen retoriikka (vrt. Härmänmaa & Mattila 2007). Kalenterissa korostuu suoran yhteiskunnallisen kritiikin sijasta kaupunkitaiteen tekemisen positiivisuus ja iloisuus. Niskala (2010) määrittelee kaupunkitaiteen ideaksi sen, että taiteen kautta voidaan tuoda julkiseen tilaan jotain, mikä tekee hyvää myös muille. Tämän takia kalenteritehtävissä lähdetään useimmiten liikkeelle myönteisten mielikuvien ja tavoitteiden kautta. Tekstissä korostetaan monessa kohtaa sitä, miten kaupunkitaiteen tarkoituksena on luoda elävämpi, kauniimpi tai hausempi kaupunki. Selkein esimerkki positiivisista sanavalinnoista on kalenterin alussa, jossa esitetään, miten kaupunkia yhdessä kehittämällä voidaan tähdätä ”*luovemman kaupungin, innostavamman ympäristön ja onnellisemman elämän saavuttamiseen*.” (Niskala 2010).

Turku³⁶⁵-hankkeen yltiömyönteisyys poistaa jotain kaupunkitaiteen radikaaliudesta ja kärjekäimmistä kriittisyydestä. Toisaalta positiivinen ja viihteellinen lähestymistapa tekee teoksista helposti lähestyttäviä, ja siinä mielessä Turku³⁶⁵-hankkeen esittelemä taide on ainakin periaatteessa julkisempaa ja saavutettavampaa kuin avantgardististen esikuviansa taidekokeilut. Kalenterissa on pyritty demokratisoimaan taiteen tekemistä tutustuttamalla ja osallistamalla laaja yleisö kaupunkitaiteen tekemiseen. Kalenterissa siteerataankin Joseph Beuysin tunnettua – vaikkakin monitulkintaista³ – sanontaa ”*jokainen on taiteilija*” (Beuys & Harlan 2004: 9). Niskala käyttää käsitettä *sissitaide* kuvaamaan ilmiötä, jossa ”*kuka tahansa kaupunkilainen innostuu jatkamaan aikaisempien kaupunkitaideteosten ideoita tai keksii kokonaan uusia*” (Niskala 2010; vrt. Hou 2010).

Turku³⁶⁵-hankkeen pyrkimys taiteen demokratisointiin ilmenee myös siinä, miten kalenteritehtävissä hyödynnetään erilaisia katutaiteen muotoja

ja muita laajalle levinneitä kaupunkikulttuurin ilmiöitä. Kalenteritehtävissä neuvotaan muun muassa tekemään valo- ja neulegraffiteja (vkot 8 ja 41), istuttamaan sissipuutarhoja (vko 18) ja piirtämään jälkiä kaupunkiin liiduilla (vkot 23 ja 29). Kyseiset tehtävät ovat kevyempiä ja samalla vähemmän kiistanalaisia versioita perinteisestä graffitimaalauksesta. Pehmentämällä epävirallista ja usein laitontakin katukulttuuria katujen taide tuodaan *legitimoidun luovuuden* (Creswell 1996: 55) piiriin yleisesti hyväksyttävänä toimintana. Turku³⁶⁵-kalenterin kaupunkitaide ei kuitenkaan ole täysin avointa ja kaiken sallivaa puuhastelua, sillä kalenterin alussa on esitetty kaupunkitaidetta määrittelevät ja rajaavat eettiset säännöt, joihin palaan tarkemmin artikkelin loppupuolella.

Turku³⁶⁵ kaupunkileikinä

Vaikka Turku³⁶⁵-hankkeella on runsaasti yhtymäkohtia sekä virallisen että epävirallisen taidekentän kanssa, *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille* -teoksen lukijalle kirjan tehtävät eivät välttämättä näyttäydä varsinaisina kaupunkitaiteteoksina. Lukijan kannalta tarkasteltuna kalenteritehtävät edustavat pikemminkin leikkisiä ja hauskoja keinoja, joiden avulla on mahdollista kokea ja käyttää kaupunkia uudella tavalla. Tämän vuoksi tarkastelen seuraavaksi Turku³⁶⁵-hankkeen suhdetta kaupunkiin ja kaupunkitilaan leikin kehyksen kautta. Leikki on kiehtova tutkimuskohde siksi, että se on käytännönläheisyytensä ansiosta monilta osin taidetta demokraattisempaa toimintaa. Kaikki eivät voi olla taiteilijoita, vaikka Turku³⁶⁵-kalenterissa näin kirjoitetaan, mutta jokainen voi ja osaa leikkiä⁴.

Leikkimuodot

Kalenteri arjen löytöretkeilijöille -kirjassa on paljon leikille tyypillisiä ominaisuuksia. Yhtenä keinona tarkastella kalenteritehtävien leikkisyyttä on verrata niitä Roger Caillois'n (1958/2001) leikkimuotojen luokitteluun. Edellä esitettyjen *paidian* ja *luduksen* rinnalla Caillois ryhmittelee leikkimuodot neljään eri tyyppiin, jotka ovat kilpailu (*agôn*), jäljittely (*mimicry*), huimaus (*ilinx*) ja sattuma (*alea*). Quentin Stevens (2004; 2007) on soveltanut näitä neljää tyyppiä tutkiessaan julkisessa tilassa tapahtuvaa kaupunkileikkiä. Turku³⁶⁵-hankkeen kalenterissa esiintyy selvimmin kolmea leikkimuotoa eli jäljittelyä, huimausta ja sattumaa. Sen sijaan kilpailuleikkejä ei ole ainakaan suoraan havaittavissa, joten siinä suhteessa Turku³⁶⁵-hankkeen leikkisyys on lähellä situationistien epäkilpailullista leikkikä-

sitystä. Esittelen seuraavaksi muutamia esimerkkejä Caillois'n leikkimuotoja ilmentävistä kalenteritehtävistä ja pohdin samalla niiden yhteyttä julkiseen kaupunkitilaan.

Jäljittely- tai simulaatioleikki liittyy pitkälti erilaisten roolien esittämiseen. Julkisessa kaupunkitilassa on yleensä läsnä tuntemattomia ihmisiä, joten kaupunkitilassa tapahtuva performatiivinen roolileikki synnyttää monimutkaisen esiintyjä-katsoja-osallistuja-suhteen. Esiintymisen ja performanssin kautta ihmiset luovat uusia merkityksiä sekä itselleen että kaupunkitilalle. (Stevens 2004: 143–148.) Turku³⁶⁵-kalenterissa on muutamia tehtäviä, joissa leikkijän pitää joko esiintyä julkisesti, ottaa toinen hahmo tai turvautua rooliin tehtävän suorittamista varten. Selkein esiintymistehtävä liittyy flash mobin eli yllätyksellisen ryhmäperformanssin toteuttamiseen (vko 43). Flash mob toimii parhaiten julkisessa tilassa, koska sen tavoitteena on hämmentää ohikulkijoita, ja se vaatii siten onnistuakseen yleisön läsnäoloa. Monen ihmisen joukkoesitys voi olla näytävä tapahtuma, mutta ryhmä antaa myös tukea yksittäiselle esiintyjälle, jolloin kynnyks esiintyä julkisella paikalla madaltuu. Jäljittelyleikkiä edustaa myös kalenteritehtävä, jossa ryhdytään supersankariksi (vko 38) ja tehdään erilaisia yhteistä hyvää edistäviä tekoja kaupungilla. Valittu rooli on tässä tapauksessa eräänlainen vuorovaikutteinen leikkipiiri, jonka tarjoaman suojan ansiosta leikkijä voi toimia tavallisuudesta poikkeavalla tavalla.

Huimausleikki eli *vertigo* perustuu lähinnä fyysiseen suorittamiseen ja keholliseen ympäristön kokemiseen. Sen tavoitteena on saada leikkijässä aikaan pyöräytyvyyden ja epäjärjestyksen tunteuksia. Monista lasten leikeistä, tanssista ja huvipuistolaitteiden vauhdista voi löytää *vertigon* piirteitä. (Caillois 1958/2001: 22–24.) Myös erilaisissa liikunnallisissa kaupunkilajeissa kuten rullalautailussa (Borden 2001) ja rullaluistelussa (Stevens 2004: 150–152) fyysisuus ja liikkeen aiheuttama huuma ovat tärkeitä tekijöitä. Turku³⁶⁵-hankkeen kalenterissa on vain vähän *vertigo*-tyyppisiä leikkejä. Selkein tällainen tehtävä liittyy parkouriin eli Niskalan termein luovaan katulokintaan (vko 19). Lisäksi mielenkiintoinen liikkeeseen perustuva esimerkki on matkakaiteen tekeminen (vko 5), jossa kynän annetaan piirtää vapaasti viivaa paperille julkisen kulkuvälineen liikkeiden mukaisesti. Tällä tavoin liikenteen rytmit ja kadun fyysiset ominaisuudet kuten kuopat ja mutkat muuttuvat kehon kautta visuaaliseksi kuviksi.

Sattumaan perustuvia leikkejä on Turku³⁶⁵-kalenterissa runsaasti. Sattumanvaraisuutta käytetään

menetelmänä esimerkiksi runon kirjoittamisessa (vko 14), päätöksenteossa (vko 40) ja kulkureitien valinnassa (vko 49). Kalenterissa kannustetaan kohtaamaan satunnaisia kansakaupunkilaisia, ja monessa tehtävässä on tarkoituksena jättää kaupunkitilaan jälkiä ja viestejä sattumanvaraisen henkilöiden löydettäväksi (esim. vkot 7, 22 ja 46). Sattuma liittyykin laajasti kaupunkitilaan ja siellä tapahtuvaan leikkiin, ja sitä voidaan jopa pitää yhtenä urbaanin elämän ehtona ja perusominaisuutena. Kaupunkitilan monipuolisuus ja dynaamisuus lisäävät sattuman mahdollisuutta, ja urbaani luovuus sallii spontaania ja poikkeavaakin toimintaa. Tämä on havaittavissa myös julkisessa tilassa tapahtuvassa leikissä, jossa on aina läsnä riski tuntemattoman ja vieraan kohtaamisesta. (Stevens 2004: 148–149.) Vaikka (ja koska) leikki on usein mikrotason toimintaa, saattaa se aiheuttaa positiivisia törmäyksiä erilaisuuden kanssa (vrt. Watson 2006).

Leikin ja kaupunkiympäristön vuorovaikutteisuus

Vaikka Caillois'n luokittelu tuo hyvin esille Turku³⁶⁵-kalenteritehtävien leikkisiä piirteitä, jaottele onnistuu vain osittain huomioimaan urbaanin leikin merkityksen kaupunkitilan tuottamisen ja kokemisen kannalta. Kattavampi tapa tarkastella kaupunkileikin moniulotteisuutta on tutkia kaupungin ja leikin välistä vuorovaikutussuhdetta. Koska sekä kaupunkiin että leikkiin liittyy vahva sosiaalinen ulottuvuus, voidaan niihin soveltaa Henri Lefebvren (1974/1991: 26) ajatusta siitä, että sosiaalinen tila on sosiaalinen tuote. Vaikutus on kaksisuuntainen, eli kaupunkitila tuottaa leikkiä ja samanaikaisesti leikki tuottaa kaupunkitilaa. Tällaisessa tilan ja toiminnan vuorovaikutteisuutta korostavassa näkökulmassa kriittisen leikin mahdollisuus korostuu, sillä tilallisessa vuorovaikutuksessa perinteinen leikkipiiri laajenee ja sen rajat muuttuvat läpäiseviksi. Leikki ei jää vain muusta todellisuudesta irralliseksi ilmiöksi, vaan sosiaalisena ja tilallisena käytäntönä se myös tuottaa todellisuutta.

Turku³⁶⁵-kalenterissa kaupungin ja leikin monipuolinen vuorovaikutussuhde on nähtävissä siinä, miten kaupunkitila toimii kalenteritehtävissä sekä leikin lähteenä että sen kohteena. Kalenterissa hyödynnetään runsaasti kaupungin ja julkisen tilan erilaisia elementtejä, ja samalla monissa tehtävissä pyritään tuottamaan uutta ja viihtyisämpää kaupunkitilaa luovan ja kriittisen leikin keinoin.

Kalenterissa leikitellään niin kaupungin fyysisellä rakenteella, sosiaalisilla kohtaamisilla kuin kaupunkiin liitettyillä merkityksillä. Kaupunkitila

toimii leikin konkreettisena lähtökohtana ja materiaalina monissa kaupungin esineellistä ympäristöä hyödyntävissä tehtävissä. Kalenterissa neuvotaan muun muassa, miten tavallisille kadunkalusteille voi keksiä erilaisia käyttötarkoituksia (vko 42) tai miten kaupunkitilan fyysisiä elementtejä kuten kaiteita, pylväitä ja portaita voi käyttää kiipeilyalustoina (vko 19). Kaupungin julkinen tila sosiaalisen ympäristönä on tärkeä tekijä useassa kalenterin leikkitehtävässä. Satunnaiset kohtaamiset ja tuntematon yleisö ovat keskeisessä osassa melkein kaikissa julkisen tilan leikeissä, sillä ilman yleisöä leikki ei olisi julkista. Esimerkiksi tehtävässä, jossa tutustutaan tuntemattomiin kanssakaupunkilaisiin jättämällä erilaisia viestejä julkiselle paikalle (vko 7), kaupunkitilan sosiaalisuus on ehdoton edellytys tehtävän onnistumisen kannalta. Myös erilaiset kaupunkiin ja paikkoihin liittyvät merkitykset ja symbolit voivat toimia leikin perusteena. Kalenteritehtävissä opastetaan esimerkiksi koristelemaan katuja paikannimien mukaan (vko 21) ja luomaan uusia merkityksiä urbaaneille joutomaille askartelemalla niille pieniä nähtävyyksiä (vko 16).

Turku³⁶⁵-kalenterissa kaupungin pienetkin yksityiskohdat nähdään inspiraationa leikille ja paremmille arjen kokemuksille. Kalenterissa kannustetaan katsomaan, kuuntelemaan ja tuntemaan kaupunkia erilaisin tavoin. Keinoina tähän ovat esimerkiksi sattumataiteen etsiminen (vko 2), tunne- ja äänikarttojen tekeminen (vkot 6 ja 24) sekä poikkeavia reittejä pitkin kulkeminen (vkot 4 ja 15). Kalenterissa leikitellään tilan lisäksi myös ajalla. Yhdessä mielenkiintoisimmista tehtävistä lukijaa kehoitetaan muuttamaan arkielämänsä rytmiä väliaikaisesti (vko 10). Tällöin kyse ei ole pelkästä hauskanpidosta vaan syvällisemmästä arjen rutiinien pohtimisesta ja nykyisen elämäntahdin kyseenalaistamisesta. Monen kalenteritehtävän perimmäisenä tarkoituksena onkin, että lukija oppii kiinnittämään enemmän huomiota arkisen elinympäristönsä mahdollisuuksiin ja ongelmiin.

Kriittisestä leikistä on kyse silloin, kun leikin kautta pyritään tietoisesti ottamaan kantaa ja vaikuttamaan ympäristön ongelmiin tai yhteiskunnallisiin kysymyksiin (vrt. Flanagan 2009). Turku³⁶⁵-hankkeessa leikin kriittisyys ilmenee tavoitteena luoda vaihtoehtoja kaupunkitilaa sekä toisinkokemisen että toisintekemisen kautta. Kalenterissa viitataan kaupungin olevan niin stage, laboratorio kuin maalarin tyhjä kangaskin, eli kaupunkitilan nähdään tarjoavan mahdollisuuksia erilaisille itseilmaisun muodoille, leikkisille testaustilanteille ja uutta luovalle toiminnalle. Turku³⁶⁵-hankkeen tavoitteena on kannustaa kaupunkilaisia

olemaan aktiivisia toimijoita, jotka itse osallistuvat omien kokemuksien tuottamiseen ja jotka käyttävät kaupunkia luovuutensa välineenä ja kohteena. Samalla on tärkeää tuottaa yllätyksiä ja hyvää mieltä muille kaupunkilaisille.

Turku³⁶⁵-kalenterissa kriittistä leikkiä esiintyy erityisesti tehtävissä, joissa pyritään parantamaan yhteisen kaupunkiympäristön laatua. Monen kalenteritehtävän suorana tai epäsuorana tavoitteena on lisätä kaupunkitilan viihtyisyyttä. Kalenterissa annetaan pieniä ja leikkisiä ohjeita siihen, miten jokainen voi kaunistaa kaupungin esteettisiä kippupisteitä, edistää yhteisöllisyyttä tai piristää ja elävöittää julkista tilaa. Ympäristön parantamiseen ja kaunistamiseen liittyvissä tehtävissä kehoitetaan muun muassa istuttamaan salaa kukkia julkisille paikoille (vko 18), tekemään rikkinaisista paikoista ja roskista taidetta (vko 36) sekä huoltamaan julkisen tilan rähjäntyneitä kohtia (vko 12). Kaupunkiympäristön yhteisöllisyyttä pyritään lisäämään ryhmätehtävissä, joissa järjestetään yhdessä luentotilaisuuksia (vko 3) ja kehitetään uusia rituaaleja kaupunkiin (vko 31). Tämän tyyppiset julkisen tilan käytöt voivat vaikuttaa kosmeettisilta, mutta niiden kautta kaupunkilaiset pystyvät osallistumaan oman eletyn tilansa muokkaamiseen pienin ja epäbyrokraattisin teoin.

Provosoivampi kannanotto kaupunkitilaan on kalenteritehtävä, jossa testataan kaupungin normeja (vko 33). Tehtävässä kehoitetaan kokeilemaan, millainen toiminta on missäkin tilanteessa sallittua. Ohjeissa neuvotaan esimerkiksi esiintymään, oleskelemaan tai torkkumaan yllättävissä paikoissa. Kalenterissa esitetyt esimerkit ovat pienimuotoisia poikkeamia arjen toiminnoissa, mutta ne saattavat paljastaa sovinnaisia tapoja ja huomaamattomia epäkohtia sosiaalisissa käytännöissä. Vaikka kalenterissa ei kehoiteta luvattomaan toimintaan, normien rikkominen saattaa aiheuttaa hämmennystä ja jopa konflikteja. Toisaalta tällainen perinteisen järjestyksen väliaikainenkin kyseenalaistaminen voi lisätä julkisen tilan monimuotoisuutta (vrt. Kymäläinen 2009). Toinen tehtävä, jossa haastetaan kaupunkitilan vakiintuneita käytäntöjä, liittyy sallimuskylttien laatimiseen (vko 35). Perinteisten kieltokylttien sijaan kalenterissa neuvotaan laittamaan julkisille paikoille viestejä, joissa kehoitetaan esimerkiksi hymyilemään, riehaantumaan tai hengittämään syvään. Tehtävä on positiivisesta muodostaan huolimatta epäsuoraa kritiikkiä kaupungin sääntöjä ja normeja kohtaan. Turku³⁶⁵-hankkeen kriittisyys onkin enemmän tulkinnallista ja lähes huomaamatonta tavanomaisuuden häirintää kuin suoraa, kiivasta ja äänestä asioi-

den arvostelua. Kalenteritehtävien tavoitteena on Niskalan käyttämän ilmauksen mukaisesti ”arjen nyrjäytys”, mikä sopii määritelmänä kuvaamaan laajemminkin leikkisän taiteen ja taiteellisen leikin vaikutuksia kaupunkitilaan ja arkielämään.

Kriittisen leikin haasteita ja mahdollisuuksia

Tähän mennessä olen käsitellyt julkisen tilan leikkiä ja sen kriittistä muotoa lähinnä myönteisenä mahdollisuutena vaihtoehdoisen tilan tuottamisen kannalta. Kriittiseen leikkiin liittyy kuitenkin myös haasteita ja ongelmia. Kun leikille asetetaan tavoitteita, olivat ne sitten taiteellisia tai yhteiskunnallisia, häviää samalla jotain leikin spontaanuudesta, vapaaehtoisuudesta ja pahimmillaan itse leikkisyydestä. Institutionalisoituessaan leikki tulee normaalikulttuurin valvonnan piiriin (Hänninen 2003: 52), ja vapaa-aika voi muuttua speaktaakkeliksi (ks. Flanagan 2009: 25). Erilaisissa laajalle levinneissä ja monistetuiissa kaupunkipeleissä ei välttämättä kiinnitetä riittävästi huomioita leikin tapahtumapaikkaan, jolloin leikin ja kaupungin vuorovaikutussuhde jää pinnalliseksi. Mary Flanaganin (2009: 199) mukaan tila muuttuu tällöin abstraktiksi ja tuotteistetuksi. Kriittiseläkin näyttävän leikin kohdalla voi olla kyse enemmän elämysten tuotannosta ja itsekokeskeisestä kulutuksesta kuin varsinaisesta yhteiskunnallisesta vaikuttamisesta.

Turku³⁶⁵-hankkeen kalenterissa esitellään lukijalle erilaisia taide- ja katulähtöisiä ilmiöitä hauskoina tapoina kokea ja käyttää kaupunkia toisin, mutta tällöin menetetään osa alkuperäisten esimerkkien kapinallisuudesta. Taiteesta tehdään liiallisenkin helposti ymmärrettävää ja lähestyttävää, ja kapinallinen katukulttuuri tuodaan osaksi virallista ja turvallista kulttuurijärjestelmää. Kyse on samanlaisesta luovuuden legitimoinnin prosessista, mitä tapahtui 1970-luvulla, kun graffiteja alettiin ensi kertaa esittää gallerioissa (ks. Cresswell 1996). Turku³⁶⁵-kalenterin alussa annetaan lukijalle etikettiohjeet siitä, mitä pitää ottaa huomioon tehtäviä suorittaessa, ja samalla otetaan epäsuorasti kantaa siihen, millaista on hyvä ja oikea kaupunkitaide. Tehtävissä tehdään selkeä ero esimerkiksi roskaamiseen ja sotkemiseen. Etiketin mukaan kaupunkitaiteen pitäisi myös tuottaa ahdistuksen sijaan iloa sekä kunnioittaa kaupunkitilaa ja sen rajoja. Kalenteri siten osittain ylläpitää tai luo uusia kaupunkiin liittyviä normeja ja sääntöjä. Toisaalta kukaan ei kontrolloi, kuka tehtäviä tekee tai miten tehtäviä toteutetaan, ja siinä piilee kalenterin vahvuus. Turku³⁶⁵-hankkeen kriittisyys on

hienovaraista ja riippuu pitkälti annettujen kalenteriohjeiden tulkinnasta ja toteutuksesta. Kalenterin tehtävät tarjoavat periaatteessa kenelle tahansa mahdollisuuden ja oikeutuksen toteuttaa itseään, kokeilla taidetta sekä leikkiä kriittisesti kaupungin eri elementeillä.

Kaupungissa ja kaupungilla leikitään paljon, mutta leikin vaikutuksia vähätellään helposti. Leikki nähdään lähinnä pakona maailmasta ja omasta itsestä (ks. Caillois 1958/2001: 19). Tällainen eskapistinen näkökulma ei kuitenkaan ota huomioon leikkimisen ja pakenemisen vapauttavaa voimaa. Kaupunkileikkiä voidaankin pitää emansipatorisena pakona sosiaalisista käyttäytymisnormeista, välinpitämättömyydestä, vieraantuneisuudesta ja kehollisesta passiivisuudesta (Stevens 2005). Vaikka (ja koska) leikki on pakoa, se voi myös tarjota turvallisen ja helpon ympäristön protestille (ks. Flanagan 2009: 262; Montola & Stenros 2009: 163). Leikkiipiiri ei tällöin ole hävinnyt kokonaan, mutta se avautuu ulospäin sen sijaan että sulkisi toiminnan sisäänsä. Flanagan (2009: 138) pitääkin taidetta lähellä olevaa kriittistä leikkiä eräänlaisena deleuzelaisena tulemisen tilana (*site of becoming*).

En ole tässä yhteydessä tutkinut syvällisemmin Turku³⁶⁵-hankkeen ja kriittisen leikin vaikutuksia, vaan olen keskittynyt tarkastelemaan Turku³⁶⁵-kalenterissa ilmenevän leikkisyyden rakenteellista muotoa. Kalenterin todellista merkitystä on siten hankala arvioida. Mielenkiintoista olisikin tutkia Turku³⁶⁵-kalenterin pohjalta toteutettuja konkreettisia leikkitapahtumia ja verrata niitä kirjan alussa esitettyihin tavoitteisiin. Todennäköisesti romanttiset ja utopppiset ajatukset onnellisemmasta elämästä, arjen ja leikin yhdistämisestä tai yhteisen hyvän edistämisestä eivät toteudu. Vaikka kalenteritehtävät ovat avoimesti saatavilla internetissä, ne tavoittavat vain pienen osan kaupunkilaisista. ”Kuka tahansa” ei välttämättä halua, jaksa tai kehtaa toteuttaa tehtäviä, tehdä kaupunkitaidetta ja leikkiä julkisesti. Julkisen tilan muut käyttäjät eivät luultavasti ymmärrä tai välitä, mistä kaupunkileikeissä tai tilaan jätetyissä viesteissä on kyse, ja normaalista poikkeava käyttäytyminen saattaa jopa ärsyttää heitä. Yhteisen hyvän tavoitteet rapisevat viimein siinä, että ei ole olemassa suurta yleisöä, joka olisi samaa mieltä hyvän käsitteestä ja sisällöstä. Toisaalta juuri näistä samoista syistä kriittinen leikki on tärkeää julkisen kaupunkitilan kannalta, sillä se edistää erilaisuuden kohtaamista kaupungissa ja luo siten monimuotoisempaa, vaihtelevampaa ja väljempää julkista tilaa (vrt. Franck & Stevens 2007).

Lopuksi

Kaupunkia ei tarvitse aina ottaa vakavasti, vaan sillä voi myös leikkiä. Turku³⁶⁵-taidehanke on mielenkiintoinen esimerkki projektista, jossa on tavoiteltu uudenlaisia kaupunkikokemuksia ja pyritty tuottamaan vaihtoehtoista julkista tilaa urbaanin leikin avulla. Sulkeutuneen ja rajatun leikkipiirin sijasta Turku³⁶⁵-hankkeen leikkikenttänä on koko kaupunki ja sen fyysiset, sosiaaliset ja merkityksiin liittyvät elementit. Erityisesti julkinen kaupunkitila on keskeinen paikka leikin kannalta, koska julkisen tilan yllätyksellisyys ja sosiaalisuus tekevät urbaanista leikistä jännittävää ja seikkailuntäyteistä toimintaa. Gargi Bhattacharyyan (2000: 80) ajatukseen viitaten kaupunkileikissä on aina läsnä ”vaaran mahdollisuus ja mahdollisuuden vaara”. Vaikka Turku³⁶⁵-hankkeen kalenteritehtäviä voidaan tuskin pitää kovinkaan vaarallisina, liittyy niiden toteuttamiseen toiseuden kohtaamisen riski, koska tehtävissä johdatetaan kaupunkilaisia odottamattomiin tilanteisiin. Tehtäviä suorittaessaan leikkijä saattaa tiedostamattaankin rikkoa omia ja kaupungin rajoja häiritsemällä julkisen tilan normaalia käyttöä tavallisuudesta poikkeavalla käytöksellään. Turku³⁶⁵-hankkeen kriittisyys ilmeneekin juuri pienissä arjen rutiineja haastavissa taktikoissa ja kaupunkitilaan kohdistuvissa leikkimielisissä interventioissa. Kriittisen leikin kohdalla on pitkälti kyse Ash Aminin ja Nigel Thriftin (2002: 4) peräänkuuluttamasta ”toivon politiikasta”, jossa uskotaan pienten ja ennustamattomien ilmiöiden tuottavan uudentyypisiä vastauksia yhteiskunnallisiin kysymyksiin. Leikin avulla ei ratkaista kaupunkien kaikkia ongelmia, mutta Turku³⁶⁵-hanke osoittaa, miten leikki voi tarjota uusia näkökulmia ja toimintamahdollisuuksia julkisen tilan monimuotoisempaa ja avoimempaa käyttöä varten.

Kiitokset

Teksti on kirjoitettu osana Turun kulttuuripääkaupunkivuoden ohjelmaan kuulunutta Street Life -hanketta. Tutkimuksen on rahoittanut Turku 2011 -säätiö. Kiitän kahta nimetöntä arvioijaa hyödyllisistä kommentteista ja kehittämisideoista.

Alaviitteet

1. Kriittisen leikin kriittisyys voi kohdistua myös itse leikkiin. Flanagan (2009: 32) luettelee kolme kriittisen leikin muotoa, jotka ovat väärinleikki (*unplaying*), uudelleen pukeminen (*re-dressing* tai *reskinning*) ja toisinkirjoittaminen (*rewriting*). Esi-

merkinä perinteisen leikin konventioita rikkovasta toiminnasta Flanagan viittaa viktoriaanisen ajan tyttölasten nukkeleikkeihin (ks. Formanek-Brunell 1993). Kasvatuksellisten hoivaleikkien ohella lapset leikkivät nukeillaan myös epäsovinnaisilla tavoilla. Flanagan (2009: 33–35) käy läpi esimerkkejä siitä, miten tytöt pahoinpitelivät tai tappoivat nukkejaan (väärinleikki), esittivät niillä uusia ja sopimattomia rooleja (uudelleen pukeminen) ja lukivat vaihtoehtoisia nukketarinoita (toisinkirjoittaminen).

2. Osallistavasta taiteesta ja taideyleisöstä ks. myös Claire Bishopin (2006) toimittama kokoomateos *Participation*.

3. Beuys tuskin tarkoittaa, että jokainen ihminen osaisi tehdä taidetta ja kaikki olisivat siten oikeutettuja viralliseen taiteilijan statukseen. Beuys ennemminkin vertaa koko elämää taiteeseen ja viittaa siihen, miten jokainen voi edistää yhteiskunnan taiteistumista omista lähtökohdistaan käsin (vrt. Beuys & Harlan 2004: 2).

4. Eri asia on, haluaako tai uskaltaako jokainen leikkiä (ks. luku *Kriittisen leikin haasteita ja mahdollisuuksia*). Flanagan (2007: 6) esittää myös tärkeän kysymyksen siitä, *kuka leikkiä*. Kriittistä leikkiä perustellaan usein voimaannuttavana toimintana, mutta leikki ei silti välttämättä edistä huonompiosaisten asemaa. Kaupunkileikin ulkopuolelle saattavatkin jäädä esimerkiksi kodittomat ja prostituoidut, kun leikki suunnataan etuoikeutetummalle yleisölle (Flanagan 2007; 2009: 205–206).

Lähteet

- Ameel, Lieven & Tani, Sirpa (2007). Säröjä kaupunkitilassa: parkour. *Alue ja Ympäristö* 36:1, 3–13.
- Amin, Ash & Thrift, Nigel (2002). *Cities. Reimagining the urban*. Polity Press, Cambridge.
- Arjen löytöretkeilijät (2011). *Arjen löytöretkeilijät*. 31.12.2011, <http://www.facebook.com/arjenloytoretkelijat>
- Attoh, Kafui (2011). What kind of right is the right to the city? *Progress in Human Geography* 35:5, 669–685.
- Beuys, Joseph & Harlan, Volker (2004). *What is art? Conversation with Joseph Beuys*. Clairview Books, Forest Row.
- Bhattacharyya, Gargi (2000). Fun. Teoksessa Pile, Steve & Thrift, Nigel (toim.) *City A–Z*. Routledge, London, 79–80.
- Bishop, Claire (2006, toim.). *Participation*. Whitechapel, London & MIT Press, Cambridge.
- Bonnett, Alastair (1992). Art, ideology, and everyday space: subversive tendencies from Dada to postmodernism. *Environment and Planning D: Society and Space* 10:1, 69–86.
- Borden, Iain (2001). *Skateboarding, space and the city. Architecture and the body*. Berg, Oxford.
- Caillois, Roger (1958/2001). *Man, play and games*. University of Illinois Press, Illinois.
- Consalvo, Mia (2009). There is no magic circle. *Games and Culture* 4:4, 408–417.
- Cresswell, Tim (1996). *In place / out of place. Geography,*

- ideology, and transgression.* University of Minnesota Press, Minneapolis.
- Debord, Guy (1958/1981). *Theory of dérive.* Teoksessa Knabb, Ken (toim.) *Situationist international anthology.* Bureau of Public Secrets, Berkeley, 50–54.
- Densey, Neil, Stevens, Brett & Eglin, Roger (2009). *Contextuality-ambiguous pervasive games: an exploratory study.* DiGRA Digital Library. 4.4.2012, <http://www.digra.org/dl/db/09287.09154.pdf>
- Ehrenreich, Barbara (2007). *Dancing in the streets. A history of collective joy.* Granta, London.
- Flanagan, Mary (2007). *Locating play and politics: real world games and activism.* 4.4.2012, www.maryflanigan.com/articles/RealWorldGames.pdf
- Flanagan, Mary (2009). *Critical play. Radical game design.* MIT Press, Cambridge.
- Franck, Karen & Stevens, Quentin (2007). *Tying down loose space.* Teoksessa Franck, Karen & Stevens, Quentin (toim.) *Loose space: possibility and diversity in urban life.* Routledge, London, 1–33.
- Friedman, Ken (1990). *Getting into events.* Teoksessa Friedman, Ken (toim.) *Fluxus performance workbook.* El Djarida, Trondheim. 31.12.2011, [http://143.107.236.240/pesquisas/cultura_digital/arte_em_processo/Processo/Textos/Getting into events - Ken Friedman.pdf](http://143.107.236.240/pesquisas/cultura_digital/arte_em_processo/Processo/Textos/Getting%20into%20events%20-%20Ken%20Friedman.pdf)
- Formanek-Brunell, Miriam (1993). *Made to play house: dolls and the commercialization of American girlhood, 1830–1930.* Yale University Press, New Haven.
- Gadamer, Hans-Georg (1960/1999). *Truth and method.* 2. painos. Continuum, New York.
- Goffman, Erving (1961/1972). *Encounters.* Penguin Books, Harmondsworth.
- Hou, Jeffrey (2010, toim.). *Insurgent public space. Guerilla urbanism and the remaking of contemporary cities.* Routledge, London.
- Huizinga, Johan (1938/1947). *Leikkiä ihmisen: yritys kulttuurin leikkiaineeseen määrittelymisen.* Nelopaino, Helsinki.
- Hänninen, Riitta (2003). *Leikki: ilmiö ja käsite.* Gummerus, Jyväskylä.
- Härmänmaa, Marja & Mattila, Markku (2007, toim.). *Anarkismi, avantgarde ja terrorismi. Muutamia strategioita järjestyksen sorkemiseksi.* Gaudemus, Helsinki.
- IS (1958a). *Contribution à une définition situationniste du jeu.* *Internationale Situationniste* 1.
- IS (1958b). *Définitions.* *Internationale Situationniste* 1.
- Johansson, Hanna (2004). *Maataidetta jäljittämässä. Luonnon ja läsnäolon kirjoitusta suomalaisessa nykytaiteessa 1970–1995.* Like, Helsinki.
- Kanttonen, Lea (2010, toim.). *Ankaraa ja myötätuntoista kuuntelua. Keskustelevaa kirjoitusta paikkasidonmaaisesta taiteesta.* Kuvataideakatemia, Helsinki.
- Kielitoimiston sanakirja (2006). *Kielitoimiston sanakirja, 2. osa.* Kotimaisten kielten tutkimuskeskus, Helsinki.
- Klanten, Robert & Hübner, Matthias (2010, toim.). *Urban interventions. Personal projects in public spaces.* Gestalten, Berlin.
- Kokemuksellisen kaupungin konsultti (2011). *Kokemuksellisen kaupungin konsultti.* 31.12.2011, <http://www.kokemuksellisenkaupunginkonsultti.fi>
- Kymäläinen, Päivi (2009). *Kaupunkitaide ja julkisen tilan hektittäiset käytöt.* Teoksessa Ridell, Seija, Kymäläinen, Päivi & Nyssönen, Timo (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa: tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa.* Tampereen yliopistopaino, Tampere, 91–113.
- Kwon, Miwon (2002). *One place after another. Site-specific art and locational identity.* MIT Press, Cambridge.
- Lacy, Suzanne (1995, toim.). *Mapping the terrain: new genre public art.* Bay Press, Seattle.
- Lefebvre, Henri (1959/2003). *The inventory.* Teoksessa Elden, Stuart, Lebas, Elizabeth & Kofman, Eleonore (toim.) *Henri Lefebvre: key writings.* Continuum, New York, 166–176.
- Lefebvre, Henri (1974/1991). *Production of space.* Blackwell, Oxford.
- Malaby, Thomas (2007). *Beyond play. A new approach to games.* *Games and Culture* 2:2, 95–113.
- Massey, Doreen (2005). *For space.* Sage, London.
- Molnár, Virág (2010). *Reframing public space through digital mobilization. Flash mobs and the futility(?) of contemporary urban youth culture.* 4.2.2012, http://sites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic497840.files/Molnar_Reframing-Public-Space.pdf
- Mäenpää, Pasi (2005). *Narkissos kaupungissa: tutkimus kultturi- ja kaupunkilaisesta ja julkisesta tilasta.* Tammi, Helsinki.
- Niskala, Meiju (2010). *Kalenteri arjen löytöretkeilijöille.* Like, Helsinki.
- Nyky-suomen sanakirja (1992). *Nyky-suomen sanakirja, osa III.* 13. painos. WSOY, Porvoo.
- Pyhtälä, Marko (2005). *Kansainväliset situationistit. Spektakkelin kritiikki.* Like, Helsinki.
- Ross, Kristin & Lefebvre, Henri (1997). *Lefebvre on the Situationists: an interview.* *October* 79, 69–83.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2006). *Rules of play. Game design fundamentals.* MIT Press, Cambridge.
- Sederholm, Helena (1994). *Intellektuaalista terrorismia: Kansainväliset situationistit 1957–72.* Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.
- Stenros, Jaakko & Montola, Markus (2009). *Julkinen tila pelissä. Pervasiivinen pelaaminen ja kaupunkiympäristön rajat.* Teoksessa Ridell, Seija, Kymäläinen, Päivi & Nyssönen, Timo (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa. Tieteidenvälisiä otteita vallasta kaupunki-, media- ja virtuaalituloissa.* Tampereen yliopistopaino, Tampere, 141–172.
- Stevens, Quentin (2004). *Urban escapades. Play in Melbourne's public spaces.* Teoksessa Lees, Loretta (toim.) *The emancipatory city? Paradoxes and possibilities.* Sage Publications, Lontoo, 139–157.
- Stevens, Quentin (2007). *The ludic city: exploring the potential of public spaces.* Routledge, London.
- Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi.* 6. laitos. Tammi, Helsinki.
- Turku³⁶⁵ (2011). *Vuosi arjen löytöretkeilyä.* Turku³⁶⁵-hanke. 31.12.2011, <http://arjenloytoretkelijat.fi>
- Watson, Sophie (2006). *City publics: the (dis)enchantments of urban encounters.* Routledge, New York.
- Weintraub, Jeff (1997). *The theory and politics of the public/private distinction.* Teoksessa Weintraub, Jeff & Kumar, Krishan (toim.) *Public and private in thought and practice. Perspectives on a grand dichotomy.* University of Chicago Press, Chicago, 1–39.
- Yliselä, Aura (2010). *"Reclaim the streets".* Teoksessa Konttinen, Esa & Peltokoski, Jukka (toim.) *Verkkojen liikettä.* Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä, 24–42.