

**”Mulle kuvaaminen on aina ollut sitä että on menty skeittaamaan ja siinä sivussa on  
ehkä kuvannut jotain”**

Skeittikulttuurin visuaalisuus Hai Jump -lehdissä julkaistujen haastatteluiden mukaan

Pro gradu -tutkielma

Lapin yliopisto

Kuvataidekasvatus

Joonas Mikola

2016

## **Lapin yliopisto, Taiteiden tiedekunta**

”Mulle kuvaaminen on aina ollut sitä että on menty skeittaamaan ja siinä sivussa on ehkä kuvannut jotain” - Skeittikulttuurin visuaalisuus Hai Jump –lehdissä julkaistujen haastatteluiden mukaan

Joonas Mikola

Kuvataidekasvatus

Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 65

2016

Tiivistelmä:

Tutkielma selvittää kuvataidekasvatuksen näkökulmasta skeittikulttuuriin sisältyvää visuaalista ilmaisua. Tutkielman aineistona on Hai Jump –omakustannelehden numerot 1-9 ja lehdissä julkaistujen suomalaisten skeittareiden haastattelut.

Etnografista menetelmää ja kuvailevaa otetta käyttämällä selvitetään, millaista visuaalista kuvastoa skeittarit tuottavat ja miksi. Skeittaus on alakulttuuria ja alakulttuureissa on taipumusta olla kiinnostunut myös jostain toisesta alakulttuurista, kuten tatuoinneista tai graffiteista.

Videokuvaaminen esiintyy tärkeänä osana skeittikulttuuria ja jokaisella skeittarilla on jonkinlainen suhde joko kuvaamiseen tai kuvattavana olemiseen. Skeittivideoiden avulla tuotetaan tietoa toisille skeittareille. Skeittaus on mallioppimista ja videot toimivat mallina muille skeittareille.

Hai Jump –lehdissä suomalainen skeittikulttuuri esiintyy pienen budjetin kulttuurina, jossa rosoisuus, rupisuus ja itse tekeminen on keskiössä. Vapauden tavoittelu ja yksilöllisyys ovat skeittikulttuurille ominaisia piirteitä ja omat visuaaliset tuotokset tukevat yksilöllisyyttä.

Kannen lainaus: Lauri Sundberg, HaiJump #5, sivu 94

Avainsanat: nuorisokulttuuri, skeittikulttuuri, alakulttuuri, katukulttuuri, omaehtoinen mallioppiminen, valokuva, video, graffiti, DIY ja kuvataidekasvatus

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi [x]

**University of Lapland, Faculty of Art and Design**

”Shooting videos has always been like going out to skate and maybe shooting something while skating” – Visual skateboard culture represented in Finnish Hai Jump –magazines

Joonas Mikola

Art education

Pro gradu -thesis

Pages: 65

2016

Summary:

This thesis finds out how Finnish skateboarders make visual material. Thesis has an art education point of view and research material was interviews by Finnish skateboarders that were published in Hai Jump -magazine numbers 1-9.

Ethnographic thesis is written by descriptive style and thesis finds out, what kind of visual material skateboarders produce and why. Skateboarding is subculture and subcultures have tendency to take influences from other subcultures, like tattoos and graffiti.

Shooting videos has important role of skateboard culture and every skater has some kind of relation to shooting or being shot. Skateboarders share information with videos to each other and learn from videos. Skateboarding is social learning.

In Hai Jump -magazines Finnish skateboard culture is represented as low budget culture, where grainy style and straight making are the most important issues. Freedom and individuality are characteristic features of skateboarding. Visual material is related to individuality.

Cover quote: Lauri Sundberg, HaiJump #5, page 94

Keywords: Youthculture, skateboardculture, subculture, streetculture, self-directed social learning, photography, video, graffiti, DIY and art education.

I give a permission the pro gradu thesis to be read in the library [x]

<b>1. Johdanto</b>	<b>4</b>
<b>2. Lähtökohdista: Tutkimuskysymys, tutkijan positio ja sanasto</b>	<b>6</b>
2.1 Mitä skeittaus on?	7
2.2 Tutkielma skeittarin näkökulmasta	9
<b>3. Aikaisemmat tutkimukset, julkaisut ja aiheen sovittaminen taidekasvatukseen</b>	<b>12</b>
3.1 Kuvataide ja kuvataidekasvatus	15
3.2 Nuorten omaehtoinen oppiminen	18
3.3 Alakulttuurit ja koulutaide	19
<b>4. Aineistona Hai Jump –lehdissä julkaistut haastattelut</b>	<b>22</b>
4.1 Tutkimusmenetelmät	26
4.2 Lehdissä ilmenevät taiteet ja aineiston teemoittelu	27
4.2.1 Kolmiulotteinen kuvataide	28
4.2.2 Kaksiulotteinen kuvataide	34
4.2.3 Valokuvat ja videot	42
<b>5. Skeittari visuaalisen sisällön tuottajana</b>	<b>44</b>
5.1 Skeittikuvat ja videot	45
5.1.2 Kuvauspaikat	46
5.1.3 Kenelle ja miksi kuvia ja videoita tuotetaan?	48
5.1.4 Videoihin liittyvä teknisyys tai sen vähyys	48
5.1.5 Videoiden visuaalinen tyyli	50
5.2 Graffiti ja ympäristön muokkaaminen	52
5.3 Skeittarin suhde ympäristöön ja tilaan	53
<b>6. Tutkimustulokset ja tulosten kriittinen arviointi</b>	<b>55</b>
<b>7. Lopuksi</b>	<b>58</b>
Lähteet:	60

## 1. Johdanto

Sain ensimmäisen rullalautani, nykykielellä sanottuna skeittini 11-vuotissyntymäpäivälahjaksi keväällä 1998. Vaikka skeittausta ja skeittaria on miltei yhtä vaikea määritellä kun taidetta ja taiteilijaa, niin yli kahdeksantoista vuoden aika skeittikulttuuri on tullut hyvinkin tutuksi. Terminologia, lajin luonne ja lajiin liittyvät asenteet ovat minulle itsestäänselvyyksiä. Tutkielman aihe on erittäin omakohtainen.

Keskityn tässä tutkielmassa skeittikulttuurin visuaaliseen puoleen, ja siihen millä tavoin skeittarit tuottavat visuaalista sisältöä. Metodina käytän omakohtaisuuden vuoksi etnografista analyysiä. Etnografia ja laadullinen tutkimusmenetelmä sopii vaikeasti lähestyttävään alakulttuuriin, joissa avaan skeittikulttuurin luonnetta kuvailemalla. Skeittaus ei ole skeittareiden mielestä urheilua, mutta ei myöskään taidetta. Skeittaus on parhaiten määriteltynä vaan skeittausta. Tutkijan olettaus on, että skeittarit tuottavat liikunnan ohella visuaalista sisältöä.

Skeittaus on enemmän kun pelkkää liikuntaa. Laji perustuu luovuuteen, luovan ilmapiirin inspiroimiin pienen budjetin projekteihin ja liikunnan lisäksi lajiin on aina kuulunut lautagrafiikat, valokuvat ja skeittivideot. Lautagrafiikat ja logot toimivat monille inspiraation lähteinä ja videot ovat Suomessa kaveriporukoiden projekteja, joihin koostetaan yhden tai kahden kesän aikana kuvatut temput. (Mountain 2007, 2).

Skeittaus on nuorten omaa kuvakulttuuria, jonka uusi 2016 syksyllä käyttöön tuleva opetussuunnitelma kertoo yhtenä yläkoulun kuvataideopetuksen sisältöalueena. Omien kuvakulttuureiden liittäminen opetukseen on mielestäni hyvä uudistus, joka toivottavasti tuo kuvataiteen oppiaineen peruskoulussa lähemmäs niitä oppilaita, jotka eivät muutoin ole perinteisestä muodollisesta kuvataidekasvatuksesta kiinnostuneita. (OPH 2014, 427.)

Uskon, että ulkopuolisena on vaikea ymmärtää mistä skeittauksessa on oikeasti kyse. Se on haaste myös tässä tutkielmassa, saanko kirjoitettua skeittikulttuuriin kuuluvaa visuaalista puolta auki siten, että kuka tahansa kulttuurin ulkopuolelta pystyy ymmärtämään sen?

Skeittikulttuuria, kuten monia muitakin kulttuureja, on lopulta vaikea ymmärtää jos ei ole

ollut osana tätä kulttuuria. Skeittaus ei välttämättä avaudu ulkopuolisille samalla tavoin miten perinteisemmät sääntöihin ja kaavoihin pohjautuvat urheilulajit, kuten jääkiekko, jalkapallo ja hiihto. Skeittikulttuuri on taas aina ollut sääntöjen ja totuttujen kaavojen rikkomista sekä alakulttuuria, enkä osaa kuvitella että tämä tulisi muuttumaan. Skeittareilta skeittareille, sanotaan (Jansson 2013).

## 2. Lähtökohdista: Tutkimuskysymys, tutkijan positio ja sanasto

Skeittikulttuurin terminologia vaatii totuttelua ja voi alkuun kuulostaa oudolta. Lajin termit pohjautuvat englantiin ja temput ovat suomalaisia muunnoksia englanninkielisistä sanoista. Kurppi/kurbi on englanniksi curb, tarkoittaen alun perin katukiven reunaa, jota pitkin laudalla voi liukua. Skeittauksesta selkokielellä puhuminen on selkeä haaste, virallisia suomenkielisiä sanoja ei vielä ole olemassa. Käytän kuitenkin mieluummin vanhan rullalautailu-termin sijaan uudempia termejä kuten skeittari, skeittaaminen ja skeittikulttuuri.

Selkokielellä rampeista ja muista elementeistä puhuminen kuulostaa skeittarin korvaan typerältä. Skeittarille kurppi on terminä yhtä tuttu kun jääkiekkoilijalle B-piste tai jalkapalloilijalle 16:n raja. Skeittikulttuurin slangiin ei ole tarkoitus perehtyä, mutta jotta tutkielmassa pysyy jonkinlainen uskottavuus, joudun puhumaan skeittareiden kieltä ja avaamaan tuntemattomat termit.

Tutkimuskysymys selvittää, millaista visuaalista sisältöä skeittarit tuottavat Suomessa HaiJump -omakustanneskeittilehden numeroiden 1-9 mukaan. HaiJump -lehdissä julkaistut haastattelut ovat valikoituneet sisältöjen mukaan ja tutkielma on haastatteluista koostettu abstraktio. Lisäksi tutkielma pyrkii antamaan jonkinlaisen kuvan siitä, miten skeittarit pääpiirteittäin tuottavat visuaalista kuvastoa, jota voin tutkijana ajatella myös taiteena. Esimerkiksi skeittivideot kuuluvat elimellisenä osana skeittikulttuuriin ja videot ovat skeittareiden tekemiä. Myös skeittilehtien valokuvallinen anti on lähes poikkeuksetta näyttävää ja runsasta ja kuvat ovat skeittareiden ottamia. Lisäksi visuaalista rohkeutta ja rajojen rikkomista näkyy skeittilautojen grafiikoissa, joista lähes kaikki ovat skeittareiden suunnittelema. Jotkut skeittarit päätyvät visuaaliselle alalle, valokuvaajiksi, av-alan töihin tai graafisiksi suunnittelijoiksi. Tutkielman oletuksena on, että skeittikulttuuriin kuuluu kuvataiteen osa-alueita enemmän mitä perinteisissä urheilulajeissa. Suurimman tarkastelun kohteeksi nousee haastattelujen lisäksi skeittitemppujen dokumentointiin pohjautuvat valokuvat ja videot. Myös kulttuurin muu visuaalisuus on merkittävää.

Skeittikulttuurin sisällä on lisäksi omia pieniä alakulttuurejaan. Tutkielmani käsittelee temppujen tekemiseen keskittyneeseen skeittikulttuuriin. Temppuiluun tarkoitettut laudat ovat 2010-luvulla kanadanvaahteraa, noin 8” leveitä ja 32” pitkiä. Pitkiä mäkien

laskemiseen tarkoitettuja longboardeja tai huomattavasti pienempiä vinyyli-kruisereita en laske tämän tutkielman alle. Longboardit ja erityisesti nuorten tyttöjen keskuudessa suosittu kruiserit ovat taas oma pieni maailmansa josta voisi tehdä omat tutkielmat.

## 2.1 Mitä skeittausta on?

Skeittausta on omaehtoista liikuntaa, joka on vaikeasti määriteltävissä eikä tunnetusti mene mihinkään muottiin. Skeittausta ei ole standardisoitua (Harinen 2006, 10). Tutkielma käsittelee tätä ilmiötä kuvataiteiden näkökulmasta, tuoden esille taiteisiin liittyviä seikkoja jotka auttavat ymmärtämään lajin luonnetta. Tutkielma myös avaa ajatuksia lajin monipuolisuudesta ja sitä, mitä kaikkea visuaalisesti merkittävää skeittausta kehittää. Laji ei ole turmiollinen vaan kehittää nuoria paljon. Nämä skeittarina kulttuurin sisällä tehdyt huomiot tekevät tutkielmasta ilmiölähtöisen.

Skeittarit ovat pääsääntöisesti miespuoleisia ja 10-40 vuotiaita, mutta poikkeuksia tietenkin on. Suurin harrasteporukka sijoittuu noin 13-18 -vuotiaiden pariin. Asfalttiprinssit-tutkimuksen aktiivisimmat vastaajat olivat 15–17 -vuotiaita ja Lamina-nettiskeittikaupan facebook-tilastojen mukaan aktiivisimpia kävijöitä on 13–18 -vuotiaat nuoret. (Harinen 2006, 50; Ruikka HaiJump #4, 69.) Myös skeittaavia naisia on, mutta laji on miesvoittoinen mikä on vaikuttanut lajin sisäisen seksismin syntymiseen (Harinen 2006, 18). Lajin yleistyminen 2000-luvulla alakulttuurista kaikkien nuorten keskuuteen tuo varmasti tulevaisuudessa myös enemmän naispuoleisia skeittareita.

Puhumme siis uudesta lajista, joka on rantautunut Suomeen 70-luvulla. Ensimmäiset skeittauksen SM-tasoiset kisat pidettiin Helsingissä 1979 (Kiasma 2009, 44). Tämä selittää sen, että Suomen vanhimmat skeittarit ovat tällä hetkellä 40–50 vuotiaita. Lisäksi Suomen rullalautaliitto perustettiin 2003 ja Helsingin rullalautailijat ry 2004 (Karvonen 2013). Lajin tempujen oppimisen kannalta on suotuisaa aloittaa skeittausta alle 10-vuotiaana ja yläkoulu-ikäisten keskuudessa on havaittavissa selvä buumi. Yli 20-vuotiaat koetaan vanhoina ja aikuinen skeittari saattaa joskus joutua puolustelemaan harrastustaan (Harinen 2006, 50). On myös vitsailtu, että alle 13-vuotiaat ovat potkulautailijoita ja yli 18-vuotiaat työläisiä tai juoppoja (HaiJump #4, 69).



Skeittilauta asettaa omat fyysiset rajat ollessaan lähes saman kokoinen kaikilla harrastajilla. Siinä missä suksia ja lumilautoja vaihdetaan pituuden ja painon mukaan, skeitti on pieniä poikkeuksia lukuun ottamatta kaikille lähes samanlainen. Tämän vuoksi 32” pitkä lauta on pienelle lapselle valtavan pitkä. Myös vapaa-aika vaikuttaa harrastamiseen. Usein teini-ikäisillä on vähiten vastuuta ja eniten energiaa ja vapaa-aikaa. Iän kasvaessa kuvioihin tulee opiskelut, töitä ja perhe jotka vievät aikaa skeittaukselta.

Voimme siis puhua nuorisokulttuurista. Suurin osa skeittareista on 13–20 vuotiaita ja tapa, jolla skeittausta opitaan on mallioppimista. Mallia otetaan vanhemmista skeittareista sekä skeittivideoista, joita muut skeittarit tuottavat youtubeen ja vimeoon.

Tutkielma käsittelee 2010-luvulle ominaista liikuntamuotoa, jossa omaehtoisuudella on suuri rooli. Omaehtoinen tekeminen liitetään itsensä toteuttamiseen ja vapaa-aikaan, kun taas ohjatut urheiluharrastukset ja treenit ovat aikataulutettuja ja säädeltyjä. Tiukasti säädellyissä treeneissä, jotka ovat vanhempien ohjaajien vetämiä, omaa vapaata aikaa on varsin vähän. Omaehtoinen liikkuminen on itsestään viriävää, spontaania ja ohjaamatonta liikkumista. Se on esimerkiksi pihapelejä, kikkailua, hetkessä syntyneitä ideoita tai temppuילua. (Aarresola 2013, 58.) Skeittaus on nuorisokulttuuria joka perustuu temppuילuun ja luovuuteen. Skeittausta ei ohjaa valmentaja eikä aikatauluja tai lajissa olevia paineita kenenkään voittamisesta ole.

Stereotypioista huolimatta skeittikulttuuri on avoin erilaisuudelle ja monet skeittarit harrastavat jollain tapaa huomaamattaan taiteita. Uskallan väittää, että skeittaus on usein sekä metaforan tasolla että myös konkreettisesti lähellä taidetta, joka on usein omaehtoista kikkailua ja hetkessä syntyneitä ideoita ja temppuילua. Esimerkkinä yksi Suomen tunnetuimmista skeittipaikoista on Helsingissä nykytaiteen museon Kiasman vieressä Aimo Tukiaisen Mannerheimin ratsastajapatsaan juuressa. Lisäksi Kiasmassa on ollut 2009 vuonna suomalaista skeittihistoriaa käsittelevä näyttely 30SK8 jolloin ensimmäisistä SM-kilpailuista tuli kuluneeksi tasan 30 vuotta (Kiasma 2009, 44). Skeitattavia teoksia kuten *The Side Effects Of Urethane* -kollektiivin *Triangle Block* ja Aalto-teos *Ensin valtaamme museot* -näyttelyssä on esitetty Kiasmassa 2005. Jopa museonjohtaja Pirkko Siitari on sanonut, että ”*Skeittarit ovat Kiasman identiteetille tärkeitä*” (Siitari, 2012).

## 2.2 Tutkielma skeittarin näkökulmasta

Skeittarina ja taidekasvattajana pidän tärkeänä, että taiteiden ja skeittauksen välinen suhde tuodaan esille. En ole viimevuosina ollut enää laudan päällä yhtä intensiivisesti mitä 10-vuotta sitten, mutta skeittarin silmästä, joka katsoo kaiteita, portaita ja skeitattavia reunoja, on lähes mahdoton päästä irti. Skeittarina kaupunkiympäristöä tarkastelee eri tavalla ja ”skeittarin silmä” nousee puheissa usein esille. Esimerkiksi Samu Karvonen kertoo että skeittarin silmä tulee, kun on skeitannut pidempään. Sen jälkeen ei näe muuta kuin asioita, joita voisi skeitata. Skannausta ei saa pois päältä ja skeittarin silmä tulkitsee kaupunkiympäristöä spotteina, muotoina, muotokielenä ja alustoina. (Karvonen, 2013.)

*Skeittarin silmä tekee periaatteessa mistä tahansa ympäristöstä kiinnostavan. Tämä tuo mihin tahansa kokemukseen lisää rikkautta, jota esimerkiksi keskiverto jalkapalloilija ei koe oman jalkapalloilijan silmänsä kautta. Jalkapalloilijalle vihreä puisto ei näyttäydy mahdollisena kivana paikkana pelata jalkapalloa, koska sitä varten rakennettu futis kenttä on kuitenkin tasaisuutensa johdosta parempi paikka jalkapallon pelaamiseen.”. (HaiJump #5, 57).*

Itselle ympäristön tarkastelu on aina ollut mieluisaa ja kaupunkitila on ollut paljon muutakin kun virallinen kaavoitettu alue, jonne on eritelty puistot, harrastuspaikat, ydinkeskusta ja asuinalueet. Itse asiassa paikat, jonne ei olisi saanut mennä, ovat olleet kiehtovimpia. Esimerkiksi etäpaikkoihin maalatut graffitit ja toiminta, joka ei kuulu toiminnalle varattuun paikkaan ovat kiinnostaneet. Tilat, joita ei ole valvottu ja joissa on käytännössä voinut tehdä ihan mitä vaan lupia kysymättä. Kaupungistumisen, kaupallistumisen ja turvallisuushakuisuuden lisääntymisen myötä vapaita tiloja on yhä vähemmän ja tämä rajaa nuorilta pois tiloja, jossa harrastaminen olisi vapaampaa. Nuorten laatuvaatimukset ovat usein melko vaatimattomia, mikä saattaa näyttää organisoituun liikuntaan tottuneille päättäjille vaaralliselta. (Hasanen 2013, 40.) Esimerkiksi Rovaniemen kaupunki hävitti Ounasrinteen Matkajängäntien varrella sijaitsevan talkootyöllä rakennetun skeittiparkin kesällä 2013, koska kaupunki katsoi ongelmaksi paikan vaarallisuuden ja sen, että skeittiparkin elementit olivat rakennettu ilman lupaa vaikka alueella oli skeitattu 90-luvun lopulta lähtien. (Uusi Rovaniemi 2013.)

Skeittauksessa tarkoitetaan on skeitatta kaupunkiin rakennettua miljöötä, vaikka kaupungista löytyisi myös skeittausta varten rakennettuja puistoja. Skeittauksen yksi oleellinen motiivi on liikkua pois skeittaukselle varatusta tilasta. Kysymys on olla asettumatta muottiin sekä vapaudesta, joka nousee myös useasta Hai Jump -lehden julkaisemasta haastattelusta esiin.

Parhaimmat skeittipaikat ovat sellaisia, jotka eivät ole virallisesti rakennettu skeitattavaksi. Hai Jumpin haastatteluissa käy monta kertaa ilmi, että skeitattavien kaupunkitilojen, spottien, etsiminen on tärkeää. Skeittaus on usein kaupungissa kiertelyä kaveriporukalla ja spottien etsimistä. Mielestäni ei tarvita kovinkaan suurta kyselytutkimusta sen ymmärtämiseen, että skeittausta tehdään kaupungeissa, rakennetussa ympäristössä. Skeittaus on syntynyt kaduilla ja skeittauksen paikka on kaduilla. Skeittareita on myös enemmän kaupungeissa kuin maaseuduilla, koska maaseuduilla asfaltoituja katuja ja rakennettua miljöötä on varsin vähän.

Koen, että skeittauksessa on sekä suora että epäsuora yhteys taiteisiin. Suorana yhteytenä voi pitää esimerkiksi skeitattavia taideteoksia, joita on ollut esillä nykytaiteen museo Kiasmassa. Mielenkiintoinen näkökulma on myös se, että suomalaisen skeittauksen historiaa käsittelevä näyttely pidettiin 2009 Kiasmassa, eikä esimerkiksi urheilumuseossa missä taas pidettiin lumilautailun historiaa käsittelevä näyttely talvella 2013-2014. Lisäksi skeittareiden tekemät taidenäyttelyt, skeitti-uran jälkeinen valokuvaaminen, videokuvaaminen ja skeittileffojen tekeminen on suoraan sidoksissa kuvataiteisiin. Mediataiteen arvoa 2010-luvulla ei juuri voi väheksyä, sillä esimerkiksi Suomen suurimman taidepalkinnon Ars Fennican 2014 voittaneet Tellervo Kalleinen ja Oliver Kochta-Kallinen tekevät pääsääntöisesti juuri yhteisöllistä mediataidetta (Nurmio 2014).

Epäsuorana yhteytenä pitäisin skeittifirmojen graafisia ilmeitä, kuten lautagrafiikoita jotka ovat usein taiteilijoiden tekemiä ja moniulotteisempia mitä perinteisten urheiluvälinevalmistajien grafiikat. Lisäksi voidaan keskustella siitä, onko skeittareiden tekemät skeittiparkit muotoilua, tai tilasidonnaista taidetta. Joskus suorituspaikkoja tehdään lupia kyselemättä, muuttaen tilaa paremmin skeittausta sopivaksi. Asenteiltaan päästään hyvin lähelle Jani Leinosen tottelemattomuuskoulua, joka oli Kiasmassa Leinosen näyttelyn yhteydessä pyörivä työpaja loppuvuodesta 2015.

Nykytaiteessa on totuttu usein näkemään teoksia, jotka luovat kontrastin ja ristiriidan. Esimerkiksi Hai Jump #4 -numerossa esitelty Kaija Pavun villalangasta virkattu poliisiauto PI541 (2012) ei sinällään ole muotona erikoinen, mutta materiaali on maalatun metallin sijaan villalankaa mikä tekee teoksesta hauskan, eikä taideteokset ole totutusti poliisiautoja 1:1 koossa. Taide on aina ottanut kantaa, kritisoinut ja rikkonut rajoja. Oulussa pohjoisen teatteripäivillä 1987 esitetty teatterikorkeakouluopiskelijoiden avantgardistinen Jumalan teatteri, erinäiset uloste-teokset kuten Henrik Plenge Jacobsenin (s. 1967-) *White Love* (1995), Teemu Mäen (s. 1967-) *My Way, a Work in Progress* (1995) jossa Poppe-niminen kissa pääsi hengestään, Dr. Gunther von Hagensin (s. 1945-) *Body Worlds* jossa teokset on tehty kuolleiden ihmisten ruumiista ja NUG taiteilijanimeä käyttävän graffitimaalarin Magnus Gustafssonin (1972-) *Territorial Pissing* (2009) jossa metrovaunu sotkettiin sisäpuolelta totaalisesti, ovat hyviä esimerkkejä teoksista, joissa on tehty jotain totutusta poikkeavaa ja listaa voisi jatkaa muutaman sivun verran.

Siinä, missä Kiasman pihalla sijaitsevaa Aimo Tukiaisen tekemän Mannerheimin patsaan juuressa sijaitsevia kiviurbeja ei alun perin rakennettu skeitattavaksi, ei myöskään metrovaunua rakennettu sotkettavaksi tai kissaa luotu videoteoksessa tapettavaksi. Jos skeittaus saadaan pois kaduilta ja rakennettua lajille säännöt ja standardit, se tietää skeittikulttuurin kuolemaa. Samalla tavoin jos taiteelle saadaan asetettua tietyt kaavat ja tuotettaisiin ainoastaan turvallista ja salonkikelpoista taidetta, ilman että kukaan pahastuisi tai heräisi ajattelemaan, se olisi itsemurha kuvataiteen kentälle.

### 3. Aikaisemmat tutkimukset, julkaisut ja aiheen sovittaminen taidekasvatukseen

Skeittikulttuuria on tutkittu varsin vähän ja vähäiset tutkimukset eivät usein ole skeittareiden kirjoittamia (Harinen 2006, 5). Pro gradu –tutkielmia on muutamia, kuten Tuukka Tamsin pro gradu -tutkielma Joensuun yliopistoon 2008, Anssi Korpelan, Kari Kaartisen ja Janne-Juhani Hyvärisen tutkielmat Lapin yliopistoon 2006, 2004 ja 2015, Pekka Harjulan pro gradu Jyväskylän yliopistoon 2013 sekä Tuukka Kailan lopputyö Aalto yliopistoon 2009. Kyse on kuitenkin opinnäytetöistä samalla tavoin kun tässäkin tutkielmassa. Puhtaasti taidekasvatuksen näkökulmasta kirjoitettuja tutkimuksia tai edes tutkielmia en ole löytänyt yhtään ja eniten skeittausta on tutkittu sosiologian näkökulmasta. Tärkeimpänä aihepiiriä käsittelevänä julkaisuna oman tutkielmani kannalta voi pitää Liikuntatieteellisen Seuran julkaisua nro 159. *Asfalttiprinssit –tutkimus skeittareista* antaa hyvän pohjan skeittikulttuurin tutkijoille (Harinen 2006). Esipuheessa avataan kuitenkin heti, että ”*Skeittitaidottomina ja ilman rullalautailukokemuksia ponnistavina tutkijoina olemme hyvin tietoisia siitä, että katsomme ilmiötä ulkopuolisin silmin.*” (Harinen 2006, 5).

Ulkopuolisista silmistä huolimatta tärkeimpänä tutkimuksena suomalaisesta skeittikulttuurista voi pitää Harisen, Itkosen ja Rautopuron Liikuntatieteelliselle seuralle kirjoitettua *Asfalttiprinssit –tutkimusta skeittareista* (Harinen, yms. 2006.) Suoraan skeittauksesta on kirjoitettu niukasti ja apuna tälle opinnäytteelle on toiminut myös Malisen ”*Kannu vie – kohti taidetta? Graffitikokemus sekä graffitin ja kuvataideopetuksen vuorovaikutus*” –väitöskirja (Malinen 2011). Vaikka graffitilla ja skeittauksella on hyvin pieni yhtymäkohta, niin graffiti on skeittauksen tavoin sekä miesvoittoista nuoriso- että alakulttuuria. Malisen tutkimus on antanut suuntaa opinnäytteen teoreettiselle pohjalle. Lisäksi *Katukulttuuri – Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa* –kirjassa Pauli Komonen toteaa, että ”*Usein alakulttuurisidonnaisuuksista voi tehdä tulkinnan, että jos henkilöllä on ylipäättään alttius kiinnostua alakulttuurisesta toiminnasta, voi hän potentiaalisesti liittyä hyvin monenlaisiin alakulttuureihin.*” (Komonen 2012, 180.)

Lisäksi Komonen kuvailee graffiteja vielä seuraavalla tavalla:

*Graffitien tekeminen ajoittuu yleensä teini-ikään ja jatkuu monien tapauksessa pidempäänkin. Tekijät ovat valtaosin miehiä. Graffiti voi toimia rinnakkain muiden nuoriso- ja alakulttuurimuotojen kanssa, eikä se ole kategorisesti*

*sidottu esimerkiksi hiphop-kulttuuriin, vaikka sen elimellisenä osana graffiti usein nähdäänkin. Maalarille muodostuu eräänlainen ura alakulttuurin sisällä. Eri syistä motivoituneena hän aloittaa maalaamisen, kehittyy siinä ja myöhemmin siirtyy enemmän tai vähemmän sivuun toiminnan ytimestä.* (Komonen 2012, 169.)

Jos Komosen kuvauksesta korvataan graffiti skeittauksella, saadaan tekstistä seuraavanlainen:

Skeittaus ajoittuu yleensä teini-ikään ja jatkuu monien tapauksessa pidempäänkin. Tekijät ovat valtaosin miehiä. Skeittaaminen voi toimia rinnakkain muiden nuoriso- ja alakulttuurimuotojen kanssa, eikä se ole kategorisesti sidottu esimerkiksi hiphop-kulttuuriin, vaikka sen elimellisenä osana skeittaus usein nähdään. Skeittarille muodostuu eräänlainen ura alakulttuurin sisällä. Eri syistä motivoituneena hän aloittaa skeittaamisen, kehittyy siinä ja myöhemmin siirtyy enemmän tai vähemmän sivuun toiminnan ytimestä. Pitäisin tätä kuvausta täysin validina kuvauksena skeittikulttuurista.

Skeittausta on lähinnä tutkittu sosiologian näkökulmasta mutta ei juurikaan taiteiden tai kuvataidekasvatuksen näkökulmasta. Tuukka Kailan tekemä lopputyö *Based on Truth* Aalto-yliopistoon avaa skeittivalokuvausta hyvin mutta on kirjallisena tuotoksena varsin niukka. Hyvänä lisänä toimivat muutamat pro gradu -tutkielmat, joiden lähdeviitteet on saanut vinkkejä tälle opinnäytteelle. Valitettavasti toisten tekemät pro gradu -tutkielmat eivät ole valideja lähdeviitteiksi. Skeittareiden tekemät pro gradu -tutkielmat ovat kuitenkin merkittäviä. Vaikka ne eivät ole tieteellisesti päteviä, ne sisältävät usein tietoa joka jää skeittikulttuurin ulkopuolisilta näkemättä.

Yksi mielenkiintoinen julkaisu aiheesta on TaT Jaana Erkkilän *Skateboarding as a Metaphor for Making Art and Conducting Arts-based Research* -artikkeli (Erkkilä 2015, 251-259). Ennen kuin olin kunnolla aloittanut opinnäytteen kirjoittamista ja puhuin eräällä tutkimuskurssilla Jaanalle omasta aiheestani sekä taustoistani, kävi ilmi että hän oli kirjoittanut artikkelin skeittauksen ja taiteellisen tutkimuksen yhteyksistä. Mukana on ollut hyvää tuuria, että Erkkilä sattuu olemaan oman tiedekunnan kuvataiteen professori.

Kaksi tunnettua ammattilaista skeittaria, Tony Hawk ja Rodney Mullen, ovat kirjoittaneet urastaan elämänkerran ja tempuista kertovia julkaisuja on suomenettu muutamia kappaleita (Hawk 2000: Mullen 2005, Goodfellow 2005: Badillo 2003). Yhdysvalloissa, joista skeittaus on lajina peräisin, on skeittauksesta kirjoitettu enemmän mutta kirjat painottuvat erinäisten projektien ja matkojen raportointiin, joita ei ole järkeä eikä mahdollista julkaista erikseen suomeksi. Vanhojen ja kokeneiden skeittareiden kirjoittamaa tietoa esimerkiksi skeittilautojen grafiikoista löytyy jo kohtalaisen hyvin. Esimerkkeinä *Disposable*, *Agent Provocateur*, *WARNING: The Art of Marc McKee*, *LOOK AWAY: The Art of Todd Francis* ja *I HATE: The Art of Todd Bratrud*.

(Cliver 2004: Carayol 2014: Tseng 2011: Carayol 2014: Tseng 2011.)

*Disposable*-kirjaa on pidetty skeittigrafiikoiden raamattuna, jossa käydään kattavasti läpi skeittigrafiikoiden historia (Cliver 2004). Pelkästään lautagrafiikoissa olisi riittävästi tutkittavaa, mutta nopealla silmäilyllä voidaan todeta, että lautagrafiikat ovat parhaimmillaan olleet todella provokatiivisia ja häiriintyneitä. Varhaisemmat aiheet 70- ja 80-luvulla ovat pyörineet pääkallojen, maskuliinisten hahmojen sekä lentämisen, elimien ja eläimien kuvastossa, uudemmat 90-luvun grafiikat taas parhaimmillaan rasismissa, huumeissa, väkivallassa ja pornografiassa. Mauttomuus ja musta huumori ovat lautagrafiikoissa arkipäivää.

Skeittaus kuitenkin nousee epäsuorasti useammissa liikuntaa, nuorisoa ja kaupunkitilaa koskevissa tutkimuksissa esiin. Esimerkiksi Antonio Borgogni on väitellyt 2012 Jyväskylän yliopistossa aiheella ”*Body, Town Planning and Participation – The Roles of Young People and Sport*”, jossa ilmenee että nuorten omaehtoinen liikunta kaupunkiympäristössä lisää arkiliikuntaa ja sitä kautta hyvinvointia. Skeittaus on yksi näistä lajeista joka nousee väitöksessä useasti esille ja esimerkiksi Barcelonan Sants – rautatieaseman spotti, joka on tuttu kohde monelle eurooppalaiselle skeittarille, mainitaan väitöksessä. (Borgogni 2012, 166).

2010-luvulla liikunnasta puhuttaessa esiin nousee erityisesti nuorten liikunnan vähyys ja muuttuneet liikunnan muodot. Esimerkiksi Nuorisotutkimusverkosto julkaisi 2013 pamfletin ”*Tässä seison enkä muuta voi? Nuorisotutkijoiden ajatuksia nuorten liikunnasta ja sen kipupisteistä*” jossa kerrotaan että nuorten omaehtoisia liikuntaharrastuksia pitäisi yhä enemmän tukea. (Harinen yms. 2013, 7). Liikuntamuodot ovat muuttuneet maailman

mukana eikä nuoret ole enää kiinnostuneita samoista organisoiduista lajeista mitä 70-luvulla. Lisäksi on kirjoitettu, että omaehtoinen liikkuminen voi päihittää merkityksellisyydessään organisoidun liikunnan (Hasanen 2013, 39.) Nuorisokulttuurit ovat sosiologian alalla tutkittuja ja esimerkiksi graffiti tuntuu kiilaavaan tutkimusaiheena skeittauksen edelle.

### 3.1 Kuvataide ja kuvataidekasvatus

Jotta taiteesta puhuminen olisi millään tavalla mielekästä, joudun hetkeksi miettimään mitä on tämä taide, jonka ympärille opinnäytetyö vahvasti kietoutuu. Yleisesti hyväksymme varmaan ajatuksen, että yhtä ja oikeaa määritelmää taiteelle on turha hakea, mutta tiettyjä toistuvia piirteitä voimme taiteissa havaita.

Taiteen instituutiot määrittävät edelleen sitä, mitä luetaan taiteeksi ja mitä ei (Naukkarinen 2005, 22). Tämä tarkoittaa sitä, että nämä instituutiot, kuten taidemuseot, oppilaitokset, galleriat, kuraattorit ja kriitikot määräävät sen, mitä nostetaan nykytaiteen kentällä esiin ja mitä pidetään taiteena ja mitä populaarikulttuurina. Esimerkiksi ITE-taide on ollut kyseenalainen puheenaihe taiteen kentällä. Vaikka ITE-taide on selvä taiteen muoto, sitä on enemmän pidetty kansantaiteena jonka arvostus ei ole kaikkialla ollut järin korkealla. Osittain tämä liittyy varmaan siihen, että taide ja koulutus on kulkenut aina käsi kädessä. Taide on ollut paremman yläluokan harrastus ja taiteessa on havaittavissa elitistisiä piirteitä. Populaarikulttuuria ei pidetä taiteena ja tämä taiteen ja populaarin vastakkainasettelu perustuu korkeakulttuurin luomiin hierarkioihin (Ryynänen 2005, 159.)

2010-luvulla taideinstituutiot ovat siirtäneet katsettaan kentälle, jossa tapahtuva toiminta on vapaata ja joskus luvatonta toimintaa jolla ei ole taidemaailman tukea. Esimerkiksi graffiti on ilmiö, joka on saamassa institutionaalisen hyväksynnän omana taidemuotonaan. Graffitien kehittyneestä asemasta kertoo ainakin se, että kesällä 22.8.2015 järjestettiin graffitimaalauksen SM-kisat 25:n vuoden tauon jälkeen. (HS 7.7.2015) Lisäksi luvattomista katutaiteista tunnettu englantilainen Banksy (197?) on herättänyt valtavan määrän keskustelua *Dismalandia*-teoksellaan (2015), jossa myös Jani Leinonen (1978) on mukana (HS 21.8.2015.)



Kuvataiteena voidaan pitää visuaalisia tuotoksia, jotka eivät välttämättä ulotu näyttelyihin asti vaan lähinnä itselle tai pienemmälle yleisölle. Taide on usein kulttuuria, jotain mitä ihmiset ovat luoneet toisten tarkasteltavaksi. Peruskoulussa, esimerkiksi yläkoulussa taiteen tekeminen ei ole ammattimaisella tasolla, mutta sitä on mahdoton väheksyä tai verrata ammattitaiteilijoiden tuotoksiin. On oleellista ymmärtää, että harrastelijoiden ja ammattilaisten teokset painivat eri sarjoissa.

Taidekasvatuksen saralla pääpaino on harrastelijoiden taiteessa ja harrastajien ohjauksessa sekä erilaisissa projekteissa jotka toteutetaan ryhmätöinä. Taidekasvatuksen tutkielmat ja tutkimukset ovat paljolti sidoksissa koulumaailmaan ja tämän vuoksi monet tekevät pro gradu –tutkielman toimintatutkimuksina. Taidekasvattajat tekevät työpajoja ja keräävät usein aineiston työpajoissa tai kouluissa. Tämä on looginen väylä taidekasvatuksen opinnäytteen tekemiseen, mutta voisiko taidekasvatuksen opiskelijat käsitellä enemmän puhtaasti 2010-luvun kuvataidetta? Lapin yliopiston kuvataiteen professori TaT Jaana Erkkilä on sanonut pohtineensa jo 80-luvulta asti sitä, onko taidekasvatuksessa tilaa nykytaiteelle (Erkkilä 2015). Lapin yliopiston TaT Mirja Hiltunen kirjoittaa väitöskirjassaan, että:

*Mielestäni yhteisöllisen taidekasvatuksen tuleekin vaalia valmiin rakennuksen sijasta liikkeessä olevan rakennustyömaan ideaa. Siinä psykososiaalisella hyvinvoinnilla, kuten itsearvostuksella, elämännäköllä, sosiaalisella turvallisuudella ja osallisuudella ei myöskään nähdä olevan tiettyä pysyvää olemusta, vaan se nähdään elinikäisen oppimisen myötä rakentuvana ja muuttuvana tilana. Tässä prosessissa keskeisiksi käsitteiksi nousevat yhteisöllisyys ja dialogisuus, joita sekä nykytaide että sosiokonstruktivistiset oppimisteoriat korostavat. (Hiltunen 2009, 72.)*

Nykytaide ilmenee yhteisöllisissä taideprojekteissa ja osallistavissa teoksissa, mutta pelkkä osallistavuus ei tee projektista vielä nykytaideteosta. Hiltunen kertoo lisäksi väitöskirjassaan, että 2006 vuoden talvitaide-kurssi Tulikettu III:lla oli mukana vahva nykytaiteen läsnäolo, jossa oli esillä esimerkiksi Osmo Rauhalan *Against the Wind* (2003) ja *System Complexity* (2004) -videoinstallaatiot. (Hiltunen 2009, 200.) Tämä herättää ajatuksen siitä, voisiko taidekasvattaja olla myös taiteen tekijä joka näyttää omilla

teoksillaan esimerkkiä oppilaille, vai onko taidekasvattaja kasvattaja ja koordinoija, joka yhdistelee työpajoja, oppilaita ja ammattitaiteilijoita?

Mielestäni nykytaiteen ja taiteen syvemmälle käsittelylle olisi hyvä antaa Lapin yliopiston taidekasvatuksen opinnoissa enemmän tilaa, sillä taidekasvattajien on tärkeää tiedostaa taiteen uusia suuntauksia, medioita ja tekniikoita. Harrastelijat ja koululaiset ottavat kaikilla aloilla mallia ammattilaisista ja mitä korkeammalla astella opetus tapahtuu, sen lähempänä ammattilaisten tekemää nykytaidetta pitäisi opetuksessa olla.

Vertailun vuoksi on aiheellista nostaa esille muutama ajatus vanhasta vuoden 1998 taiteiden tiedekunnan julkaisusta nro 10, ”*Kuvaamataidon opetus tutkimuksen kohteena – mitä kuvaamataidon koulutusohjelman opiskelijat ovat tutkineet?*” Kirjanen on auttamatta vanha eikä kuvaamataitoa ole enää edes olemassa, mutta pidän julkaisua mielenkiintoisena vertailukohteena. Sivulla 55 kerrotaan että pääosa opiskelijoiden tutkimuksista sijoittui empiiriseen kasvatustieteeseen ja pedagogiikan viitekehykseen (Määttä 1998, 55). Samassa kirjasessa kerrotaan myös, että perinteisesti tutkijan persoonallinen ääni on pyyhitty pois tutkimusraporteista, mutta uudemmat tutkimusmenetelmät pitävät jopa toivottavana sitä, että tutkijan ääni ja läsnäolo tulevat esille (Määttä 1998, 9). Toivon, että taiteilla sekä tutkijan äänellä ja läsnäololla on edelleen 2010-luvulla kysyntää. Lisäksi julkaisun johdannossa sanotaan että:

*Haluan tämän raportin avulla tuoda julki jotain siitä, mitä on tutkimusrintamalla saatu aikaa tiedekunnassa, joka kantaa nimeä taiteiden tiedekunta. Taidetta voi ja pitää tutkia! Alkuepävarmuus ja epäilykset siitä, voiko taidetta tutkia, ovat vuosien työn saatossa hälvenneet.* (Määttä 1998, 6.)

Koen, että taiteiden tiedekunnassa olisi tilaa kokeellisimmille projekteille ja tavoille tehdä esimerkiksi tutkielmia. Vaikka 2015-vuoden tyyliin kuuluu hallituksen lupauksista huolimatta koulutuksesta leikkaaminen, aikataulujen tiivistäminen ja Lapin yliopisto profiloituu arktisuuteen, se ei tarkoita etteikö tutkielmat ja tutkimukset voisi olla luovemmalla otteella rohkeammin tehtyjä. Uusien tapojen ja metodien kehittäminen on kuitenkin työlästä ja luovuus tarvitsee myös vapaata tilaa. Lapin yliopiston kuvataiteen lehtori Kalle Lampela kertoo 25-vuotta kuvataidekasvatusta Lapin yliopistossa –kirjassa että:

*Nykyään taiteilijat ja taideopiskelijat tuottavat yhä enemmän kokonaisuuksia, joista ei voi puhua enää ”taulunäyttelyinä” tai useiden teosten kokonaisuuksina vaan eräänlaisina tapahtumina tai yhden teoksen politiikan ilmentyminä (Lampela 2015, 46).*

Omien teosten ja taitojen kehittämisen sijaan tehdään palvelumuotoilun tyyllisiä yhteisöprojekteja, joihin on helpompi saada rahoitusta yritys yhteistyökumppaneilta oman taiteellisen työskentelyn sijaan. Myös tiukat aikataulut ovat syynä siihen, että oman itsenäisen tekemistä kautta tapahtuvaa ajattelun kehittymistä ei tapahdu yhtä paljon mitä voisi tai pitäisi. Jos taidekasvattajan oma taiteellinen tekeminen ja taiteen empiirinen havainnointi jää opiskeluvaiheessa niukaksi, tuntuu opettaminen teennäiseltä ja ammattitaidottomalta. Tiukoista aikatauluista ja arktisuudesta huolimatta on mielestäni tärkeää säilyttää suhde sekä kuvataiteen perinteisiin että uusimpiin suuntauksiin ja yhdistää nämä taidekasvatukseen. Arktisuus, yhteisöprojektit, tapahtumien tuottaminen ja nykytaiteen kategoriaan menevät omat itsenäiset teokset eivät toivottavasti ole toisiaan poissulkevia, vaan niiden kuuluisi tukea toisiaan. Koen Lapin yliopiston taidekasvatuksen opiskelijana että omaa taiteellista työskentelyä ja taiteen tekemistä olisi voinut olla pakollisissa opinnoissa enemmän.

### 3.2 Nuorten omaehtoinen oppiminen

Aittola ja Suoranta analysoivat Giroux & McLarenin kirjoittaman kirjan Kriittinen pedagogiikka suomennetussa versiossa seuraavaa:

*Kriittisessä pedagogiikassa tutkitaan tiedon sosiaalista kietouttamista ja syntyä, tiedon tehtäviä ja oikeuttamista tietyissä pedagogisissa käytänteissä, joiksi ei katsota vain formaalia koulutusta, vaan kaikki julkisuuden tilat ja paikat, joihin ihmiset kokoontuvat tekemään, rakentamaa ja kuromaan kokoon yhteistä sosiaalista todellisuuttaan (Aittola & Suoranta 2001,13).*

Perinteisessä mielessä formaali koulutus, eli koululaitoksissa viralliseen tutkintoon johtava koulutus, on sitä missä opetus pääsääntöisesti tapahtuu. Formaalin lisäksi on olemassa myös non-formaalia sekä informaalia oppimista. Non-formaali tarkoittaa esimerkiksi

kansalaisopistoissa tapahtuvaa koulusta joka ei johda tutkintoon ja informaali taas huomaamatonta epämuodollista oppimista, joka tapahtuu esimerkiksi television kautta. (Merriam & Caffarella & Baumgartner 2007, 29-36). Vaikka skeittivideoita katsomalla.

2000-luvun teknologia on kehittynyt niin nopeasti, että esimerkiksi videot ovat osittain muuttuneet tv-lähetyksistä youtube-kanaviin. Digitaalinen teknologia on muuttanut valokuvaamisen täysin ja digitaalinen valokuvaaminen on muuttunut kuvilla viestimiseksi. Puhelimilla otetut kuvat voidaan lähettää suoraan netin välityksellä eteenpäin ja useissa uusissa kameroissa on wifi tai bluetooth –ominaisuudet joiden avulla kuva voidaan lähettää heti eteenpäin. Aikaisemmin kuvien lähettäminen oli mahdollista vain journalisteilla jotka pystyivät käyttämään satelliitteja apuna (Villi 2010, 54-55).

Puhelimien kautta tapahtuvaa informaalista oppimista ei voida sivuuttaa 2010-luvulla. On vaikea arvottaa informaalia ja formaalia sekä näiden suhdetta, mutta oleellista on tiedostaa nuorten informaallinen oppiminen. Informaallinen oppiminen voidaan jakaa kolmeen alakategoriaan. Self-directed, incidental ja socialization eli itseohjautuva-, oheis- sekä sosiaalinen oppiminen. Itseohjautuva oppiminen on eniten tietoista kun taas sosiaalisessa oppimisessa oppiminen on tekemisestä johtuva seuraus. Motiivina ei ole ollut varsinainen oppiminen, vaan asian tekeminen kuten skeittaaminen ja oppiminen on tapahtunut alitajuisesti huomaamattaan. Sosiaalista oppimista onkin verrattu ryhmässä pelaamiseen jossa vuosien harjoittelu tekee pelaajista huomaamattaan taitavia. (Schugurensky 2000, 3-5). Motivaatio ja halu skeitata lähtee kuitenkin nuoresta itsestään. Skeittausta halutaan tehdä ja sitä halutaan oppia koska se nähdään jollain tavalla kiinnostavana. Skeittaukseen voidaan liittää kaikkia kolmea informaalisesta oppimisen alatasoja, mutta eniten painottaisin itseohjautuvaa oppimista.

### 3.3 Alakulttuurit ja koulutaide

Anniina Koivurova kertoo väitöskirjassaan Kuvien rajat että ”*eräänlainen kouluideaalini on sosiaalisen konstruktionismin mukainen näkemys koulusta, jossa on tilaa oppilaan omaehtoiselle toiminnalle*” (Koivurova 2010, 51). Perusopetuslaissa määritellään, että opetuksen tulee edistää sivistystä ja tasa-arvoisuutta yhteiskunnassa sekä oppilaiden edellytyksiä osallistua koulutukseen ja muutoin kehittää itseään elämänsä aikana

(Koivurova 2010, 55). Tulkitsen nämä siten, että kouluissa annetaan pohja oppimiselle, mutta on annettava myös tilaa ja valmiuksia koulun ulkopuoliselle tekemiselle.

Lasten ja nuorten elämismaailmassa visuaalinen kulttuuri on keskeisessä asemassa. Esimerkiksi nuorten alakulttuureissa visuaalisuus on läsnä vaikkapa katutaiteessa, graffiteissa, tatuoinneissa sekä alakulttuureista valtavirtamuodiksi siirtyneissä tyyleissä. (Mustola, Mykkänen, Böök, Kärjä, 2015, 15). Uskon, että nimenomaan alakulttuureiden visuaalisuus ja vapaus, mikä taas antaa luovuudelle rajattomat mahdollisuudet, on vaikuttanut siihen että olen itsekin kiinnostunut alakulttuureista. Skeittauksessa ja graffitissa kulttuuri ja kokeneemmat harrastajat määrittävät toimintaa riippumatta yleisistä normeista tai laista, rakentaen itse omat säännöt.

Kielletyistä kuvista puhuttaessa emme voi sivuttaa termejä kuten normi ja sääntö. Usein nämä säännöt ovat hyvin konkreettisia, kuten koulun tai valtion säännöt eli lait (Kiil 2009, 18). Esimerkiksi graffiti nousee kielletyistä kuvista puhuttaessa esiin ja oppilailla on ajatus, että koulussa ei saa esittää poliittisia kannanottoja koulua ja opettajia kohtaan (Kiil 2009, 69). Karolina Kiil on ”Kielletyt kuvat” –tutkimuksessaan selvittänyt, että kuvataidetunneilla Suomessa ja Virossa kiellettyjä aiheita oppilaiden mukaan ovat päihteet, väkivalta, kuri, seksi, kuvaoppi, torjuminen ja söpöt piirustukset (Kiil 2009, 95-96).

Koulujen kuvataidetunneilla taas on noudatettava yleistä asiallista käyttäytymistä, mikä rajaa edellä mainittuja kuva-aiheita pois. Kuvataidetunneilla tehty taide on usein kilttiä ja provokatiiviset kuvat toteutetaan ja käsitellään vapaa-ajalla.

Kuvataideopettaja vaikuttaa valinnoillaan oppilaiden kuvallisiin tuotoksiin ja siitä seuraavaan oppilaan kehittymiseen ihmisenä. Opettajan tulee ymmärtää, miten ja millaisin perustein hän valitsee käytettävät säännöt, millaisessa sosiaalisessa kontekstissa ja millaisin opetusmetodein opettaa oppilaitaan. Opettajien toiminta formaaleissa koululaitoksissa on sidoksissa instituution toimintasuunnitelmiin. Tämä suunnitelmiin perustuva toiminta rakentaa fyysistä ja virallista koulua. (Koivurova 2010, 63).

Skeittilautojen grafiikat ovat usein teemoiltaan juuri näitä kiellettyjä kuvia, kaukana instituutioista ja virallisuudesta. Provosoivia lautagrafiikoita tehnyt Marc McKee kertoo

shokeeraavien grafiikoiden päälimmäiseksi motiiviksi kuitenkin hauskuuden, joka ilmenee joko kuvasta tai katsojien reaktiosta voimakkaisiin kuviin (McKee 2011, 96).



Marc Mckee, "Security guard", Blind skateboards 2012

#### 4. Aineistona Hai Jump –lehdissä julkaistut haastattelut

Hai Jump on suomalainen omakustannelehti, jonka pääpaino on skeittauksessa. Lehden esikuvana toimii vuosina 1977-1980 julkaistu punk-lehti Hipse, jonka päätoimittajana oli Kimmo Miettinen ja yhtenä avustajana toimi esimerkiksi Jyrki Siukonen. Hipse-lehdestä kertova kirja *Hipse: Suomipunkin alku ja juuri* antaa suunnan monille omakustannelehdille ja asenteelle, että tekeminen ei aina ole taidoista kiinni (Miettinen 2008).

Ensimmäisen numeron kannessa lukee ”SUOMISKEITTAUKSEN HILSE” OSA 1.” ja ensimmäisen numero alkaa seuraavalla pääkirjoituksella:

*Zineissä ja muissa DIY-jutuissa on meininkiä. Duunaa ite, yo! Valtteri Väkevä teki noin kymmenen vuotta sitten hienoa Perna-nimistä lehteä. Nyt kun vanhoja Pernoja on pikkuhiljaa ilmestynyt nettiin näyttille, se muistutti siitä, että skeittilehti voi olla just sellainen kun sen haluaa olevan. Mä soitin Pentille, kysyäkseni kiinnostaisko sitä alkaa tehdä HangUpin vastapainoksi kämästä D.I.Y. skeittizineä. Mulla oli suht selkee visio: ”Ollaan suomiskeittauksen Hipse, vähän niinkun se Miettisen duunaama punkkizine 80-luvun alussa. Ollaan huono vitsi, huonompi kuin Perna”. Pentti innostui. Mulla oli nimikin valmiina; Jussba selitti mulle joskus ehkä viis vuotta sitten, että jos se tekis skeittilehteä, sen nimi oli ehdottomasti Haijump. Toi nimi oli syöpyyny mun mieleen lähtemättömästi, eikä muita ehdotuksia edes harkittu. Me alettiin santien väsää. Ei pysty vielä sanoo moneenko Haijumppiin riittää rahkeet, mutta tässä olis nyt ensimmäinen. Jos et diggaa, niin heitä paperinkeräykseen. Recycle or die!” –Arsi Keva, Jyväskylässä 11.9.2010. (HaiJump #1, 1.)*

Suomessa on ollut muutamia skeittilehtiä joista tunnetuin ja yksimielisesti arvostetuin on Numero jonka ensimmäinen numero #0 julkaistiin syyskuussa 1998 ja lehteä ilmestyi 23 numeroa vuoteen 2006 asti (Korkkula, 2016). Numeron suosio perustui puhtaasti sisällön ja ulkoasun laatuun. Numerossa monet asiat loksahdivat kohdalleen. Kun Numero-lehti loppui, niin skeittilehtien tarjonta oli heikkoa, sillä markkinoilla oli pitkään ainoastaan yksi lehti, lopettaneesta Numerosta muodostunut HangUp. Hang up on myös termi, joka tarkoittaa kaatumista siten, että skeittilauta jää rampin yläreunaan kiinni trukista ja tiput rampin pohjalle.

Pentti Järvelin, toinen Hai Jump lehden päätoimittajista, kertoo Basso-median Käden lahja -minidokumentissa 2014 Hai Jumpin lähteneen siitä, että Suomen viralliseen Hang Up –skeittilehteen oltiin tyytymättömiä. (Järvelin, 2014). Hai Jumpista lähdettiin tekemään tahallaan huonoa, niin huonoa kun mahdollista ja koen huonouden tai laadun hyvin subjektiivisena asiana. On oikeastaan todella vaikeaa määritellä hyvää ja huonoa ja riippuu täysin näkökulmasta voiko Hai Jump –lehteä pitää huonona. Arvioinnin vaikeuteen törmää myös taiteissa.

Hai Jump –nimen alkuperä viittaa taas high jump –temppuun, jossa hypätään esteen, kuten kaide tai penkki, yli siten että lauta rullaa esteen ali. Hyppääminen tapahtuu vauhdista laudan päältä ja hyppy laskeudutaan esteen jälkeen ilmasta laudan päälle. Lautaa ikään kuin alittaa riman jonka yli hypätään. Myös yleisurheilun korkeushyppyä nimitetään englanniksi nimellä high jump.

Jos ajattelemme lehtien painoteknisiä seikkoja ja 2010-luvulle ominaista tietokoneilla tehtyä vektorigrafiikkaa ja vertaamme kopiokoneella taitettua Hai Jumppia vaikka värikylläiseen ja kiiltävään Juxtapoz taidelehteen, niin Hai Jump lehden sävyjä ja painojälkeä ei voi teknisesti pitää kovin hyvänä. Jos taas tarkastelemme sisältöä emmekä kiinnitä huomiota kielioppiin tai mihinkään muotoseikkoihin, on varsin yksimielistä että Hai Jump lehdet on toteutettu ja kirjoitettu kekseliäästi.

Skeittaus on lajina syntynyt kaupungeissa ja tulee aina pysymään asfaltti- ja betonikentillä. Rakennettu kaupunkiympäristö on aina enemmän tai vähemmän pölyistä ja likaista ja tämä on pureutunut syvälle skeittikulttuuriin. Skeittaus on ja tulee aina olemaan urbaani laji jossa ollaan tekemisissä katupölyn kanssa. Vaikka skeittikulttuurin sisällä on omia suuntauksia ja Yhdysvaltojen itärannikolla meno on paljon rujompaa ja harmaampaa mitä länsirannikolla, niin sekä idässä että lännessä skeittaus keskittyy kaduilla skeittilautoilla ajamiseen. Skeittikulttuurissa ympäri maailman ihannoidaan rujoutta ja likaisuutta. Skeittikulttuurin ja asfalttikenttien vastakohtana taas näkisin lumilautailun, joka perustuu puhtaasti puuterilumen ihannointiin. Lumilautailu ei ole yhtä likaista mitä skeittaus puhtaammillaan voi olla. Skeittauksen rujo tyyli ja tematiikka menevät kokonaisvaltaisesti yhteen Hai Jump lehden ulkoasun kanssa.



Hai Jump lehdellä ei ole minkäänlaisia taloudellisia velvoitteita eikä tulostavoitteita. Ainoa tavoite on saada painokulut katettua. Lehteä on myyty Suomen skeittikaupoissa ja gallerioissa ilman että kauppiaat ovat ottaneet minkäänlaista myyntiprovisiota lehdestä. Lehdessä julkaistut valokuvat ovat kuvaajien lahjoittamia kuvia, eikä kuvien käytöstä ole maksettu kuvaajille. Silti Hai Jump –lehdissä on laajemmat valokuva-osiot kuin missään muussa skeittilehdessä. (Järvelin 2014).

Toisessa HaiJump –lehdessä on ”takapääkirjoitus”, joka on viimeiselle sivulle kirjoitettu pääkirjoituksen omainen juttu. Takapääkirjoituksessa Arsi Keva toteaa 13.3.2011 toisen lehden pääkirjoituksesta seuraavaa:

*jookyl toi pääkirjoitus oli ihan ok...sit siinne loppuun vois lisätä et se viime lehden kannen ”suomiskeittauksen hilse” juttu oli kyl ihan vitun yliampuvaa . ei me kyl vittu ikinä voitais ees olla lähelläkään hilseen tasoa. Sehän on ihan legenda zine. haijump on pikemminki suomen käytetyin kärkirätti niinkun näennäis toimittajamme jussbakin totesisilloin kun saatiin se ekan issueen koevedos u unista.ulos.joten lukijoille vois kyl ilmottaa et ollaan vähintäänki pahoillammexkxxxxxxx et ollaan jo ekan lehen kannes yritetty uskotella lukijoille et ollaan jo ekan lehden kannes yritetty vähän uskotella et tää meidän lehtion mukamas jostain kotoisin ... ja hei pena sori jätkälle et en kerenny mitenkää älyttömästi saada matskua aikaseks tähän tän kertaseen zineen ku oli noit kouluhommia kasaantunu.. mut koitan saada keskeneräset jutut kyl jossain vaiheessa viel viimeistelty...et kyln kai sitä vois sit jossain vaiheessa ehkä koittaa (joskus) tehä kolmannenkin lehden (jos jaksaa) ....v....vaii mitäs mieltä sä oot? t-arsi*

*ps. Käytiin eilen perspekan ja villen kaa ekoil ulkosessareilla kulmalla. Vesa (smolikk) oli käyny jo hakkaa jäät ja harjaa siel. Se on kuulemma vähän niinku uskonnillinen rituaali sille...tai jotain... (HaiJump #2, 82.)*

Käy varsin nopeasti ilmi, että lehden ulkoasussa tavoitellaan vaihtoehtoista muotoa ja omat visiot, kuten takapääkirjoitus, on tahallista ja harmitonta pinttyneiden kaavojen rikkomista. Kaupallisissa lehdissä on usein omat maneerit. On kansi, sisällysluettelo, pääkirjoitus ja tämän jälkeen artikkeleita ja mainoksia. Hai Jump on pyrkinyt rikkomaan kaikkia maneeereita ja kyseenalaistaa myös lehden ulkomuotoa. Seitsemännessä numerossa on

kansien lisäksi vain kaksi sivua ja sivut on painettu skeittilaudan pohjaan, josta tehtiin ensimmäisessä painoksessa vain 50kpl erä ja lisäksi 20kpl lisäerä. Skeittilautaan painettu Hai Jump siteeraa itseään ”Suomen ensimmäiseksi dekkilehdeksi”. Hai Jump on selvästi lehti, jossa lähes kaikki on mahdollista, koska lehti toimii ilman taloudellisia paineita. Lehden ei tarvitse miellyttää ketään ja se näkyy myös haastatteluissa.

Tästä vapaudesta johtuen Hai Jump sopii loistavaksi aineistoksi. Siinä käydyt haastattelut eivät ole menneet minkäänlaisen seulan läpi, mitään ei ole sensuroitu tai kaunisteltu. Hai Jumpissa käydään läpi skeittikulttuuriin sisäänrakennettua seksismiä, mielenterveysongelmia, skeittauksen filosofisuutta sekä suostumuksellista seksiä (Järvelin 2015, 2). Asioita, joista yleensä ollaan vaiettu.

Aineistoa on kuitenkin valtavasti. 2015 joulukuun loppuun mennessä on julkaistu yhteensä yhdeksän numeroa. Hai Jump Magazinen facebook sivuilla ilmoitetut julkaisupäivät ja sivumäärät ovat:

#1 / 62 sivua	500kpl	1.10.2010
#2 / 82 sivua + Maffia is Dead -dvd	300kpl.	30.3.2011
#3 / 106 sivua + kondomi	300kpl	7.1.2012
#4 / 158 sivua + kangasmerkki	300kpl	12.1.2013
#5 / 146 sivua + A Joyful Noise -dvd	400kpl.	29.6.2013
#6 / 222 sivua + pinssi	500kpl	18.1.2014
#7 / 2 sivua + 3 tarraa & hiomapaperia	70kpl.	12.3.2014
#8 / 226 sivua + kangasmerkki	600kpl.	17.1.2015
#9 / 46 sivua (väreissä)	15000kpl.	29.6.2015

(Hai Jump -lehden facebook-sivu, tarkistettu 3.12.2015)

Lehden ilmoittamiin sivunumeroihin ei ole laskettu mukaan kansia jotka yleensä lasketaan sivuiksi. Lehden ilmoittamien sivumäärien mukaan yhdeksässä numerossa on yhteensä 1050 sivua. Pelkkä ajatus tuhannen sivun kokoisesta aineistosta oli jo niin mahdoton, että halusin tehdä siitä mahdollisen. Rajasin aineistosta skeittareiden keskustelun joka liittyi taiteisiin, kuvaamiseen tai kaupunkitilan käyttöön tilallisena elementtinä. Lähes poikkeuksetta jokaisessa lehden kirjoittamassa haastattelussa puhuttiin jollain tapaa visuaalisista tuotoksista, jotka painoutuivat paljon kuvaamiseen. Lisäksi Hai Jumpin

kymmenes numero julkaistiin 700 kappaleen painoksena ja poikkeuksellisesti värillisenä 23.1.2016, joka on lehden viimeisen sivun mukaan viimeinen Hai Jump -lehti.

#### 4.1 Tutkimusmenetelmät

Käytän tässä tutkielmassa oman kokemuksen lisäksi lehden tekemiä haastatteluita apuna jäsentelemään sitä, mikä on oleellista nostaa skeittauksesta puhuttaessa esille. Tutkielma on laadullinen ja tapa kirjoittaa ja analysoida on hyvin kuvaileva. Kuvailemalla yritän auttaa lukijoita ymmärtämään erilaisia piirteitä, joita skeittikulttuuriin kuuluu.

Puhumme kvalitatiivisesta ja etnografisesta tutkielmasta, jota varten olen selvittänyt skeittikulttuuria tiedostamattani jo vuosia ja tämän kulttuurin sisällä olevaa kuvallista ilmaisua olemalla osa tutkimaani skeittikulttuuria. Olen ollut osana skeittikulttuuria ja koen olevani sitä vieläkin. Tämä selvitystyö on alkanut alitajuisesti jo vuosia sitten. Varsinainen kenttätöön tekeminen ja aineiston kerääminen esimerkiksi yhden kesän aikana olisi ollut mielestäni suppeampaa ja tämän vuoksi olen rajannut aineiston Hai Jump -omakustannelehden kirjoittamiin haastatteluihin. Lehden tekemien haastatteluiden avulla tutkimuskysymykseni vastaus ei ole pelkästään oma oletus, vaan useamman suomalaisen skeittarin puheesta valikoitu analyysi.

Koska Hai Jumpit ovat omakustannelehtiä, ne ovat vaikeasti saatavissa. Olen itse ostanut järjestelmällisesti lehtiä vuodesta 2010 asti, jolloin ensimmäinen numero ilmestyi. Omakustannelehdet, jotka eivät ole kulkeneet minkään virallisen seulan läpi, on loistava aineisto kulttuurin tutkimiseen. Lehtiä ei ole mikään virallinen taho päässyt muokkaamaan mieleisekseen tai korrektiksi eikä lehden kirjoittamat haastattelut yritä miellyttää ketään. Haastatteluissa sanotaan asiat niin kuin ne ovat, ilman vaaraa suuremmasta julkisuuden tuomasta vastuusta koska haastattelu painetaan vain omakustannelehteen, jonka painomäärä on rajallinen ja lukijakunta koostuu pääsääntöisesti muista skeittareita.

Lehtien numeroiden vapaakappaleet pitäisi löytyä kansalliskirjaston kokoelmista lehden nro 7 lukuun ottamatta, joten kulttuurin ulkopuolisilla tutkijoilla on myös mahdollisuus päästä käsiksi tähän aineistoon. Seitsemäs numero oli skeittilauden pohjaan painettu kuva kahdesta lehden sivusta ja lautaa tehtiin ensimmäisessä painoksessa 50kpl erä ja toisessa 20kpl. Kokonaisuudessaan niteet 1-9 ovat varsin vaikeasti saatavissa. Vapaakappaleita on

kartoituksen mukaan vaihtelevasti yliopistojen kirjastoissa ja kirjastojen yhteistietokanta Melindan mukaan Oulun yliopistossa on kattavin viiden Hai Jump -niteen kokoelma ja Kansalliskirjastossa on ainoastaan niteet 1-3. Lehdistä löytyy isbn-tunniste, mutta itse tehdyn lehden asenteeseen kuuluu underground-henkisyys ja yksilöllisyys. (Kansalliskirjasto Melinda.)

Aineistoa varten kävin läpi kaikki yhdeksän numeroa ja valitsin skeittareiden haastatteluista kohtia, jotka vastaavat tutkimuskysymykseeni. Ajatukset, kuten taiteiden ja skeittauksen samankaltaisuus, skeittikulttuurin visualisuus ja miksi ja miten skeittarit kuvaavat temppeja, ovat etusijalla. Asettamiini kysymyksiin ja tutkimuskysymykseen on toki jo oletus, jonka olen huomannut vuosien saatossa, mutta on mielenkiintoista analysoida, miten se nousee muiden harrastajien puheista esiin. Visuaaliset tuotokset nousivat yllättävän monessa kohdassa esille.

#### 4.2 Lehdissä ilmenevät taiteet ja aineiston teemoittelu

Rajasin aineistoni haastatteluihin ja teemoittelin haastattelut neljään eri kategoriaan:

- A. Kolmiulotteista taidetta eli lähinnä skeittiparkkien rakentamista sekä kolmiulotteista ja tilallista muotoilua koskevaan keskusteluun
  - B. Kaksiulotteista taidetta eli piirtämistä, maalaamista, tatuointeja, graffiteja ja lautagrafiikoita koskeviin keskusteluihin
- Sekä mediataidetta eli
- C. Valokuvausta ja
  - D. Videokuvausta koskevaan keskusteluun

Tein teemoittelun neljällä erivärisellä post it -lapulla. Haastatteluista poimin esiin tutkielman kannalta oleellisimmat kohdat, joissa kuvataide nousee A-D muodoissa esiin. Tarkoitus ei suinkaan ole analysoida kaikkia 1050:tä sivua eikä se olisi mahdollistakaan. Osa lehtien jutuista, kuten esimerkiksi levyarviot tai festivaaleista kirjoitetut matkakertomukset eivät käsittele skeittausta ollenkaan ja nämä ovat tämän tutkielman kannalta epäolennaisia. Oleellista on se, nouseeko haastatteluissa A-D kohdat esiin ja jos, niin millä tavalla ja missä yhteydessä?

Yritin saada tutkielmaan mahdollisimman monipuolisia kuvataiteen muotoja, joissa pääpaino on käsillä tekemisessä. Yleisesti ottaen piirtämiseen pohjautuva kaksiulotteinen taide on helpoiten lähestyttävää ja skeittiparkkien rakentamista ei nähdä kolmiulotteisena ympäristötaiteena. Skeittiparkit on perinteisesti tehty talkootyönä ja skeittiparkkien elementeistä voisi hyvin tehdä oman väitöskirjan.

Oleellista on tässä vaiheessa käydä läpi A-D kohdat tarkemmin, jotta analyysissä voimme keskittyä siihen, millaiseen tekemiseen skeittareiden tuottama visuaalinen kuvasto keskittyy ja miksi.

#### 4.2.1 Kolmiulotteinen kuvataide

Skeittiparkkeihin kuuluu vahvana osana niiden itse rakentaminen. Siinä missä 90-luvulla elementteihin käytettiin vielä paljon puuta, trukkilavoja ja vesivaneria, 2000-luvulla taas betonirakentaminen on tullut uutena ilmiönä skeittiparkkien rakentamiseen. Tämäkin ilmiö on peräisin yhdysvalloista, jossa esimerkiksi Oregonissa sijaitseva Burnside-skeittiparkki rakennettiin luvattomasti isojen siltojen alle betonista talkootyöllä ja Burnside hyväksyttiin myöhemmin viralliseksi skeittiparkiksi. Betonirakentamisen trendi on 2010-luvulla rantautunut Suomeen, josta yksi parhaimmista esimerkeistä on Helsingin Suvilahti DIY, jossa Suomen rullalautaliitto vuokrasi joutomaata ja skeittiparkkia alettiin rakentaa talkootyönä. Betonimuotoilu on poikanut Suomeen myös betoniparkkeja rakentavan Concrete Proof –yrityksen, joka on erikoistunut kaarevien pintojen tekemiseen ja Ruotsissa vastaavanlaisen yrityksen nimi on Beaver Concrete. Concrete Proof –firman perusti kolme skeittaria, Juuso Aalto, Risto Kotala ja Tero Pikkarainen 2010. (Grönholm 2104). Concrete Proofin työntekijät ovat intohimoisia skeittareita, joista jokainen tietää kokemuksesta minkälainen kaaren muoto soveltuu parhaiten skeittaukseen. Betonirakenteet ovat pääosin ruiskubetonoituja ja käsin hierrettyjä, jolloin työ on vaativaa ja raskasta (Saario 2014, 52). Lisäksi työ on ennen kaikkea käsityötä ja kolmiulotteisten muotojen viimeistelyä käsin.

Tero Pikkarainen on sanonut City-lehdelle 2014 skeittiparkkien rakentamisesta että:

*Loppujen lopuksi me ollaan jossain hiekkakuopassa lapioimassa kuraa. Duunina se on hyvin raskasta hommaa. Siksi haluaisin ottaa vain skeittareita duuniin. Ne ymmärtää, miksi sitä yhtä kohtaa hinkataan kuudetta kertaa.*

*Tiedät skeittarina, miltä se tuntuu, kun sulla on hyvä mesta renkaiden alla.*  
(Pikkarainen 2014.)



Yksityiskohta Turun Urheilujuomapuistosta 15.7.2013. Kuva Joonas Mikola

Virallisten skeittiparkkien lisäksi skeittarit rakentavat mielellään myös skeittiparkkeja joutomaille, jotka eivät ole enää kenenkään käytössä. Esimerkiksi Hai Jumpin neljännessä numerossa esitellään ”*Salaisuuksien kammio*”, joka on talkootyönä tehty lupia tai tukia kysymättä miltään viralliselta taholta (HaiJump #4, 125). Turussa taas vastaavanlaisena projektina voi pitää Turun Urheilujuomapuistoa. Muita betonista rakennettuja paikkoja Suomessa on muutamia esimerkkejä mainitakseni Tampereen Tikkutehdasta DIY, Tuusulan betoniparkki, Joensuun DIY, sekä Oulussa Myllytullin palaneeseen rakennukseen tehtyä skeittiparkki, joka on jo purettu työmaan vuoksi. Kaupungin kanssa työskenteleminen on hidasta ja byrokratia vie aikaa ja energiaa itse tekemiseltä. ”*Helpoimmalla pääsee kun ei ota mihinkään yhteyttä ja tekee hommat kaikessa hiljaisuudessa, luvallisesti yksityisessä omistuksessa olevalle tontille.*” Kertoo Alekski Martikainen kuudennessa Hai Jump -lehdessä. Samassa numerossa sivulla 43 käsitellään

myös rakentamista, byrokratiaa ja Tampereen Tikkutehdas –nimistä skeittiparkkia yhden sivun verran.



Taneli Pusa Oulun Myllytullin DIY-spotilla 2009. Kuva Joonas Mikola.

”Onhan siinä meininkiä kun porukka ottaa työkalut käteen ja alkaa tekemään. Yhdessä saa paljon aikaan, se siinä ehkä hienoin juttu onkin. Lisää näitä paikkoja tarvitaan, ei kukaan rhino kamoista tykkää ja luovuus puuttuu muutenki parkeista.” Toteaa Tikkutehtaan ”talonmies” Janne Koivuniemi. (HaiJump #6, 49.)

Valmiit skeittiparkeille sijoitetut elementit eivät yleensä ole skeittareiden suunnitteleimia eikä niissä ole samaa tunnelmaa kun itse tehdyssä elementissä. Itse tehty elementti on aina yksilöllinen ja tekijöiden näköinen. Vaikka elementit ovat suhteellisen samanlaisia keskenään, suoraan tehtaan muotista tulleet kappaleet koetaan tylsinä ja persoonattomina jotka eivät sovi skeittauksen tyyliin. Skeittiparkeiltakin halutaan yksilöllistä tunnelmaa samalla tavoin kun spoteilta, joita kaupunkiympäristöstä etsitään.

Tämän tyyppisiä luvattomia DIY-skeittiparkkien innoittajina voidaan Burnsiden lisäksi pitää ruotsalaisen Pontus Alvin skeittiparkkeja kuten *Barrier Spot* (2004-2006), *Steppe Side* (2004-2007) ja *TBS* eli Train Bank Skatepark (2009-), jotka näkyvät hyvin Alvin omasta skeittivideosta.



Kuvapysäytys In Search of the Miraculous videosta kohdasta 36:26

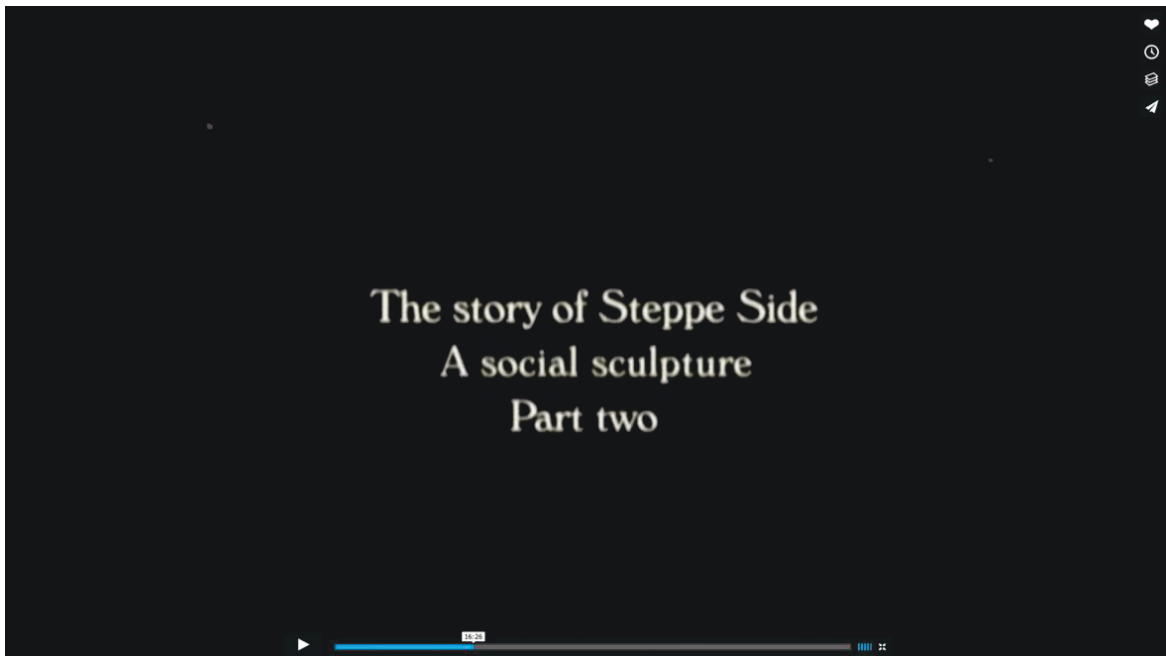
Alvin *In Search of the Miraculous* videossa kerrotaan, että DIY-skeittiparkin rakentamiseen tarvitaan viisi vaihetta:



1. Start with finding a location
2. Gather your friends
3. Built some moulds out of wood. Fill them up with stones.
4. One part of cement, two parts of sand add some stones stones and water.
5. Mix it well and create magic.

(Alv 2010)

Skeittiparkkeja on vaikea sanoa taideteoksiksi, mutta asenteeltaan ja tekotavaltaan skeittiparkit ovat hyvin lähellä yhteisöllistä taidetta. Itse rakennetut paikat ovat hyvin yhteisöllisiä ja tekeminen on sosiaalista käsin tekemistä. Alvin mielestä *Steppe Side* onkin ”A Social Sculpture” skeittiparkin sijaan. (Alv 2010).



Kuvapysäytys In Search of the Miraculous videosta kohdasta 16:26

Hai Jumpin haastatteluissa nousee skeittiparkkien rakentaminen kuitenkin kokonaisuudessaan varsin pieneen rooliin. Muutamissa haastatteluissa mainitaan ”itse rakennetut betonikaaret” ja kaupunkin tuhoamat skeittipaikat tai spotit. Skeittiparkkien rakentamisen sijaan keskustelua käydään paljon spoteista ja kaupunkitilan käytöstä. Olli Aarni toteaa haastattelussaan lehden neljännessä numerossa että:

*Mun on jotenki vaikea ajatella että jotakin juttua ei sais skeitata, vaikka totta kai sen ymmärtää jos se on arvokas tai muuta. Mun silmissä renkaanjäljet ei oo mitään ilkeävaltaa vaan kunnianosoitus. Enkä halua tuottaa häiriötä tai*

*mielipahaa tarkoituksella, vaikka se on kai vähän väistämätöntä jos haluaa spotteja koluta. Itelleni kaupunkitila on sellanen tietynlainen leikkikenttä, jossa voi seikkailla – skettauksessa just tykkää siitä spottien etsimisestä. (Aarni 2013, 50-51.)*

Vanhoja aikoja muistellaan vähän. Seuraava ”Riston” kertoma ote on Hai Jumpin ensimmäisestä numerosta sivulta 30.

*Se oli joskus ysärin puolivälissä. Ei ollu oikein mestoja kaikki kyhättiin itte. Siinä me kai sitten sen kouppingin ja vanerin perässä ajauduttiin kunnan varikolle ja rakennettiin pariin eri paikkaan jotain kämäsiä parkin alkuja. Muutama vuosi siellä kai pyörittiin ja oltiin pois potkittavana milloin mistäkin, ennen kuin löydettiin tai oltiin tarpeeksi röyhkeitä valtaamaan yhden alueen varastohallien lastauslaituri. Se alkoi tosi pienestä, ekä joku kurbi mitä pysty hinkkaan sateelta suojassa, mutta sitten se lähti käsistä silleen sopivasti. Sekoiltiin siellä kesät talvet ja jossain vaiheessa se rupes muistuttaa oikein parkkina, sen ajan standardeilla ainakin.. (HaiJump #1, 30.)*

Pienemmillä paikkakunnilla skeittiparkkeja tai skeittihalleja ei ole kaupungin tai kunnan toimesta ollut. Paikkoja on rakennettu aina mahdollisuuksien rajoissa. Pekka kertoo talvella skeittauksesta, että:

*Kun syntyy pieneen kyläpahaseen ja aloittaa skeittaamisen on soppa jo valmis, ainakin mitä tulee talvella skeittaamiseen. Lähimpään halliin on tunnin matka ja se on suurilta osin täynnä idiootteja. Näistä lähtökohdista syntyi idea siihen omaan mestaan joskus vuoden 2001 tienoilla. (Napiala on vanha tiilirakennus Tervakoskella, joka toimi nahkatehtaana yli sadan vuoden ajan. Sen jälkeen puolet rakennuksesta lähes autioitui lukuun ottamatta leipomoa toisessa siivessä. Uskomattomalla lapsen tuurilla tuon leipomon ja koko tiilimonumentin omisti isoveljeni kaverin vanhemmat. Ja tietysti tärkeimpänä; tämä kaveri myös skeittasi). (HaiJump #1, 27.)*

Ville Uolevi Jokinen taas kertoo viidennen lehden haastattelussa sivulla 69 rakentamistaan että ”*Sitten ruvettiin pikkuhiljaa kyliltä pöllimään levyjä ja trukkilavoja ja rakentamaan niistä kamoja sellaisille hylätyille tienpätkälle rautatieaseman viereen*”

Skeittiparkkien rakentamisesta puhuttaessa tulee myös ilmi, että 2010-luvulla nuorimmat skeittarit eivät enää rakenna itse skeittipaikkoja samalla tavalla miten tehtiin vielä 90- ja 2000-luvulla. Niila Kunnari toteaa että ”*Me aletaan olla vika sukupolvi, joka on rakentanut ne omat kamansa pöllityistä trukkilavosta sinne jonnekin hevonvittuun*”. (HaiJump #6, 74.)

Betonirakentaminen on skeittauksen tavoin myös mallioppimista ja virheiden kautta oppimista. Kunnari kertoo haastattelussaan, että he saivat inspiraation Tuusulan betoniparkin rakentamiseen Malmön reissultaan vuodelta 2006, Pontus Alvin rakentamilta betoniparkeilta.

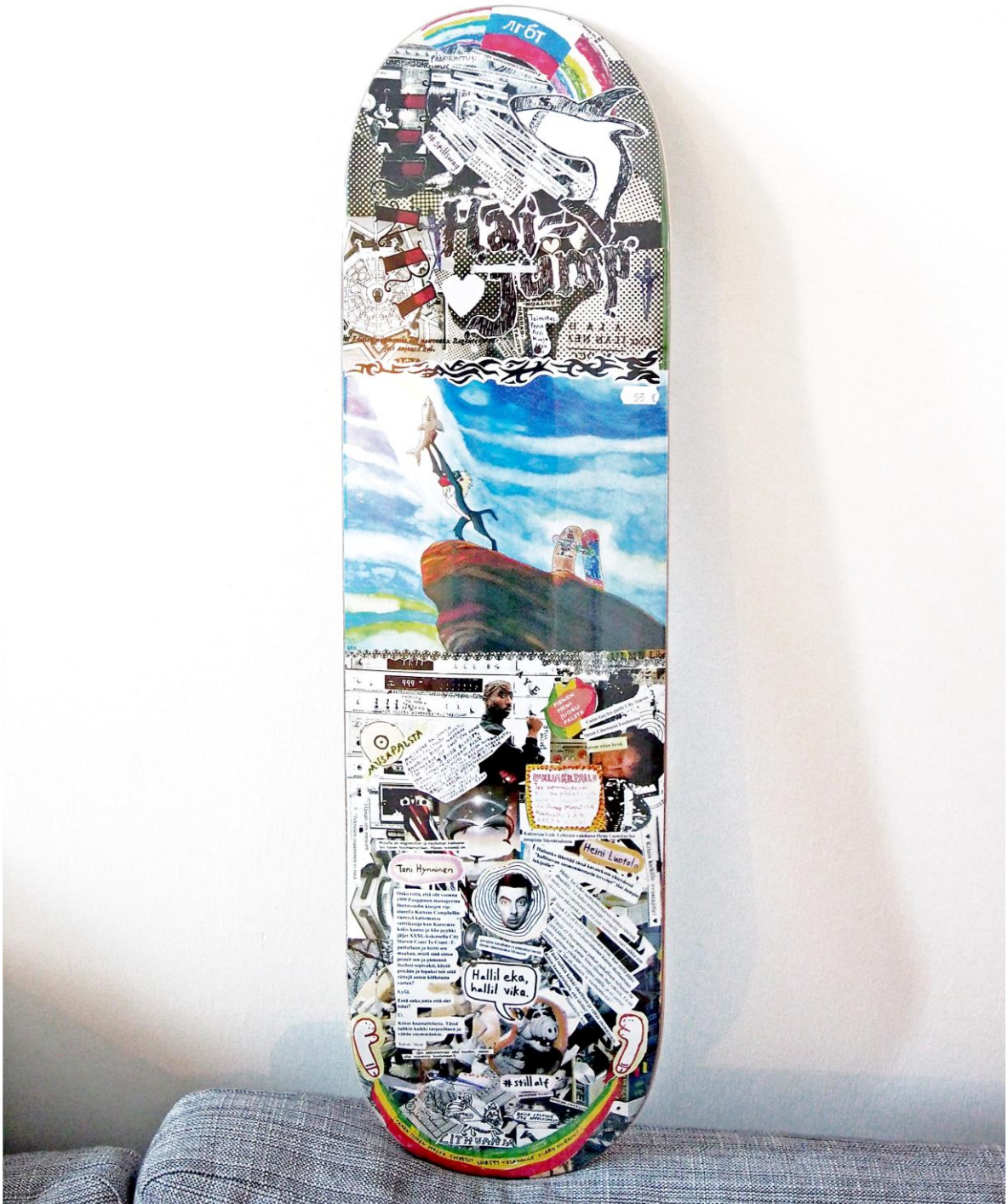
*Sieltä se betonikipinä sytty. Kävin äitin autolla iskarit pohjassa renkaat lokareissa kiinni hakemassa sementtisäkkejä ja harkkoja ja työkaluja ja sanoin Mikolle, että nyt rakennetaan betoniparkki. (HaiJump #6, 72.)*

Kunnari sanoo haastattelussa suoraan, että kenelläkään ei ollut mitään kokemusta betonin rakentamisesta eikä kukaan tiennyt mitä pitää tehdä. ”*Katottiin siitä Strongest of The Strangesta että about tolleen*”. Strongest of The Strange on myös ruotsalaisen Pontus Alvin skeittivideo, joka on toiminut innoittajana monille suomalaisille skeittareille.

#### 4.2.2 Kaksiulotteinen kuvataide

Skeittikulttuuriin ja skeittitaiteeseen liitetään vahvasti lautagrafiikat. Hai Jumpin numerossa 2 sivulla 49-50 on esimerkiksi juttu missä pohditaan hienointa ja ruminta suomalaista skeittilautagrafiikkaa. Juttua varten on haastateltu kahdeksaa suomalaisen skeittifirman, Happyhour, Aste, Kuosi, Seven Inch, Tikari, Klapi, Perus ja Itä, johtohahmoa. Jutussa nousee yksimielisesti esille, että kuusi vastaajaa kahdeksasta kokee HappyHour Skateboards -skeittimerkin Father son / lifetime deal –laudan yhdeksi parhaista suomalaisista lautagrafiikoista. Father son –grafiikassa isä toteaa pojalleen, että: *Look son, this ain't no ice hockey. This is a lifetime deal.*

Skeittigrafiikoista puhuttaessa on myös syytä muistaa, että Hai Jumpin numero #7 painettiin skeittilautaan kollaasin omaisena sommitelmana.



HaiJump #7. Kuva Joonas Mikola.

Kun Hai Jumpin sivuja analysoi, käy ilmi että sivut ovat kokonaisvaltaisia kollaaseja. Taittaminen on tehty papereita leikkaamalla ja liimaamalla ja kuvitukset käsin alkuperäisiin sivuihin piirtämällä. Alkuperäiset sivut ovat koottuina kansioihin, sivut on

skannattu ja painettu A4-kokoisten lehtien muotoon. Ajatuksen tasolla lehdet ovat lähellä taidegrafiikkaa. Ne on tehty käsityönä, lehdistä on olemassa originaalit sivut joita on vedostettu rajallinen määrä. Alkuperäisiä sivuja, jotka ovat Pentti Järvelinillä lehtien mukaan numeroiduissa omissa kansioissa, on helppo pitää omina taideteoksinaan. Hai Jump puhuikin itse lehden kohdalla käsityötaiteesta (Järvelin 2015).



Hai-Jump –lehtien originaalit 2015. Kuva Pentti Järvelin.

Kaksiulotteisten taiteiden harrastus on kuitenkin vähäistä verrattuna valo- ja videokuvaamiseen. Piirtämisestä ja maalaamisesta on vähemmän keskustelua ja tekeminen painottuu enemmän tatuointeihin ja graffitiin jotka eivät suoranaisesti liity skeittaukseen. Kahdeksannessa numerossa haastatellaan graffitimaalaria joka toteaa skeittaavansa ja yksi haastattelu kertoo Petja nimisestä henkilöstä joka tekee tatuointeja. Hänen mukaansa:

*Tekemällä oppii. Kun neulalla töpötteli niin oppi sen kuinka syväälle ja niin pois päin. Ja kun ite rakensi koneen niin tajus sen toimintaperiaatteen. Mitäpä sitä ei tekemällä oppis?.* (HaiJump #6, 185.)

Petja kertoo tatuointiharrastuksen alkuvaiheesta varsin suorasanaisesti ja pitkästi Hai Jump -lehden ominaiseen tyyliin. Jaan Petjan vastauksen kolmeen osaan ja vastauksen ensimmäinen osa alkaa seuraavalla tavalla:

*Mun eka tatska on tehty ihan vaan neulalla ja hiilellä. Ryypättiin yhen Pasin kanssa ja mua kiinnosti miten ne tatskat tehdään niin alettiin sitten tekeen mulle. Neulalla hakattiin ihoon reikää ja hierottiin hiiltä päälle. Mitähöön mä olin sillon, seittemäntoista varmaan. Juotiin viinaa mun huoneessa ja väkerrettiin sitä yön yli. Ja sehän meni ihan vituiksi vielä. Sen piti olla sellanen tähti missä on vaan ulkoreunat. Mä piirsin kuulakärkikynällä sellasen pentagrammin käteen että saan sen symmetriseksi. Sanoin Pasille että älä nyt sit vittu kuitenkaan lyö niitä tähden sisällä olevia viivoja. Vedin viinaa ja Pasi sitten hakkas ne sisäviivatkin. Se oli sit semmonen vitun pentagrammi. Piti sit täyttää koko tähti, mutta käsi oli jo vitun turvonnu enkä todellakaan jaksanu enää sitä hakkaamista. Se sit jäi kesken.*

Petja kertoo aloittaneensa tatuoimisen mahdollisimman yksinkertaisesti. Tatuoimisen idea onnistuu pelkällä neulalla ja musteella, mutta kokeilemalla tulee nopeasti ilmi se, että tällä alkeellisella tavalla tatuointien tekeminen on työlästä ja alkeellinen tekniikka rajoittaa tatuoinnin tekemistä. Petja jatkaa:

*Mua kuitenkin kiinnosti tatskaaminen ja halusin rakentaa itelleni tatskakoneen. Kelasin, että jos ne vankiloissakin pystyy rakentamaan sellasen niin kai minäkin pystyn. Eihän siinä muuta, kun saada se neula menemään edestakas vitun lujaa. Pasilla oli legomoottori ja kytkettiin sen höyryveturin mäntään. Siitähän tuli sitten aivan vitun iso kun niistä legoista rakensi. Ei sit edes nähnyt mihin se neula iski ja se heilukin vitun väkivaltaisesti. Kun saatiin se kone valmiiksi huusin Jupen mun huoneeseen. Sanoin, että nyt aletaan tekeen tatskoja. Jupe oli sillei, että tää ei varmaan o kovin hyvä idea. Sanoin sille, että tää on aivan vitun hyvä idea ja aloin tekee sille tatskaa jalkaan. Sydän siihen piti tulla. Piirsin sen aluksi kuulakärkikynällä ja raastoin sillä legokoneella perään. Se kone piti ihan hirveetä meteliäkin. Sitten hierottiin siihen haavaan hiiltä ja koko jalka oli ihan musta. Piti puristaa jalkaa, että haavasta pursunnut veri näytti missä kohtaa ne viivat meni. Siihen sitten vaan samaan kohtaan uudestaan. Siitähän tuli sitten yks iso musta läntti vaan ja paljon isompi mitä me suunniteltiin. Mä yritin vielä fiksaa sitä, mutta Jupe lähti meneen.*

Neulan ja musteen jälkeen Petja rakensi oman ”legokoneen”, joka helpotti tatuoimista mutta oli koneena iso ja vaikeasti hallittava. Koneen lisäksi ongelmia tuotti haalistuva muste, joka oli myös itse kehiteltyä. Kokemuksen kautta Jupe kehitti paremman musteen ja rakensi vielä toisen tatuointikoneen, mutta lopulta päätyi ostamaan oikean tatuoimiseen tarkoitettun koneen:

*Sillä koneella mä tein sitten itelleni muutamat tatskat, mutta ne haaleni nopeesti kun käytettiin luonnonhiiltä. Kehitin sit ite sen värinkin. Mustaa kasvoväriä ja lääkehiiltä sekotettuna elintarvikeväriin. Sillä kun jyräs niin ei haalistunu niin nopeesti. Seuraavan koneen rakensin mankan moottorista, kuulakärkikynästä ja lusikasta. Kolvasin siihen pienen kytkmenkin, että sen sai pois päältä. Sillä mä tein itelle ja Jupelle paljon kuvia. Nyt mulla on tää ihan ostettu oikee vehje. (HaiJump #6, 181.)*

Tatuointien tekeminen kumpuaa sisältä ja motivaatio Petjan tapauksessa on sisäistä. Jos jotain haluaa tehdä, niin välineet tai puitteet tekemiselle eivät ole esteenä. Oleellisinta on tekeminen, vaikka tekeminen ei menisi suoraviivaisesti ohjeiden mukaan. Petja toteaa myös että hänellä ei ole tatuoimisen suhteen tavoitteita kehittyä miksikään, vaan ”*Kyllä Tatskan pitää näyttää tatskalta*” (HaiJump #6, 181).

Palatakseni takaisin lautagrafiikoihin, näen lautagrafiikat niin oleellisena osana skeittikulttuuria, että niitä on aiheellista avata hieman. Yksi skeittikulttuurin ikoneista, Lance Mountain, joka on ammattiskeittari ja kuvataiteilija, kertoo Disposable – A History Of Skateboard Art –kirjan alussa että skeittaus on aina ollut paljon muutakin kun tempujen kehitlemistä skeittilaudalla. Hänen mukaan skeittauksessa on takana luova ilmapiiri, joka on vaikuttanut kulttuuriin. Skeittigrafiikoita tehneen Sean Cliverin Disposable on kokonaisvaltaisin katsaus skeittauksen historiaan skeittilautojen grafiikoiden ja grafiikoiden tekemien taiteilijoiden kautta. (Mountain. 2007, 2.)

Disposable-kirjaa pidetään yksimielisesti parhaana skeittigrafiikoita käsittelevänä kirjana ja kirjaa on sanottu skeittigrafiikoiden raamatuksi. Kirjasta näkyy miten skeittigrafiikoissa ei ole tabuja tai sääntöjä. Hyvinä esimerkkeinä shokeeraavista skeittigrafiikoista voisi pitää World Industries -merkille tehneen Marc McKeenin alastomana avoimesti masturboivaa naista, joka oli Randy Colvinin pro model -lauta vuodelta 1990 (Cliver 2007, 52). Jotkut

lautagrafiikat ovat olleen niin epäkorrekteja, että laudat on jouduttu myymään mustissa pusseissa (Cliver 2007, 52). Pornografiaa sisältävät laudat eivät ole voineen olla esillä ja on sinällään huvittavaa, että lauta on pitänyt ostaa näkemättä. Eri tehtailta tulleet skeittilaudat poikkeavat hieman toisistaan ja laudoissa on pieniä merkkikohtaisia eroja, vaikka näyttävätkin maallikon silmään samanlaisilta. Visuaalisen tuotteen myyminen tuotetta näyttämättä on silti mielenkiintoinen kysymys joka tuskin toteutuisi perinteisemmissä liikuntavälineissä. Huomioitavaa on kuitenkin että skeittilaudat ovat kulutustavaraa joiden elinikä kestää parista tunnista pariin vuoteen. Lautojen kuluminen on kovaa ja vaihtuvuus on aktiivisilla skeittareilla nopeaa, jonka vuoksi lautojen ulkonäkö ei ole kaikille niinkään tärkeää. Oleellisempaa on laudan koko ja jämäkyys, joka häviää ajan myötä. Skeittilaudat ovat Kanadan vaahteraa ja löystyvät käytössä.

Toisena hyvänä esimerkkinä nostan toisen McKeenin tekemän kuvituksen World Industries -merkille vuodelta 1992, jossa tummaihoisen koditon mies kuvataan nukkumassa pellolla vesimelonien seassa, käyttäen tyynynään puuvillaa täynnä olevaa säkkiä. Grafiikka mukailee 1900-luvun alun animaatioiden rasistisia Afrikan alkuperäiskansoja häikäilemättömän stereotyyppisesti. Lauta oli tummaihoisen Jovontae Turnerin nimikkolauta ”The Napping Negro” ja on todennäköisesti kyseenalaisin skeittigrafiikka koskaan. (Cliver 2007, 78.)



Jovontae Turner pro model ”The Napping Negro”, World Industries 1992

Lautagrafiikat ovat perinteisesti piirustuksia tai maalauksia. Ennen digitalisoitumista lautagrafiikat painettiin silkkipainotekniikalla, jolloin jokainen väri oli omana tasanaan ja grafiikan piti olla mustavalkoinen ääriiviipiirustus. 90-luvun alkupuolella siirryttiin sublimaatiotulostukseen, jossa laudan pohja laminoitiin ja tekniikka mahdollisti valokuvien



käytön. Tämä mahdollisti rajattoman värien käytön, joka vaikutti siihen, että lautagrafiikoita tehtiin mustavalkoisten piirustusten sijaan myös värillisinä maalauksina. (McKee 2011, 96.)

Varhaisimmat grafiikat korostivat vauhtia ja keveyttä, esimerkiksi 1970-luvun loppupuolen Dogtown skeittimerkin grafiikoissa esiintyy usein siivet (Cliver 2007, 104). Yksi tarkoitus on ollut myös tukea lajin rajua luonnetta ja esimerkiksi yksi 80-luvun johtavista merkeistä, Powell Peralta, keskittyi grafiikoissaan pääkalloihin ja luurankoihin. Samaan aikaan taas toinen johtava skeittimerkki, Santa Cruz skateboards halusi taas pysyä erossa luurangoista ja keskittyi taas monstereihin ja irtoraajoihin (Phillips 2004, 116). Lautagrafiikat ovat aina olleet olennaisena osana koko kulttuuria ja edustaneet ilmaisun vapautta (Whitehouse 2014, 69).

Usein skeittilautojen grafiikat ovat esittäviä kuvia ja grafiikkaan liittyy lähes poikkeuksetta tekstiä. Kuvan ja tekstin yhteistyö on välttämätöntä, sillä lautoihin on sisällyttävä skeittifirman nimi ja mahdollisesti sen skeittarin nimi, kenen pro-model eli nimikkolauta se on. Lautojen visuaaliset ilmeet ovat varsin graafisia ja usein runsaita ja inspiroivat nuoria kopioimaan hahmoja tai maalaamaan logoja skeittiparkkien rakenteisiin.

Alien Workshop skeittimerkin grafiikat ovat erottuneet massasta vektorigraafisen ilmeen vuoksi ja Don Pendletonin 2000-luvun hahmot ovat hyvin lähellä abstrakteja sommitelmia. Grafiikat muistuttivat paljon Joan Mirón (1893-1983) ja Wassily Kandinskyn (1866-1944) tyyliä (Whitehouse 2014, 73). Pendleton kommentoi Very Nearly Almost -lehdelle antamassaan haastattelussa skeittigrafiikoiden menneen 2000-luvulle tullessa turvallisiksi ja tylsiksi.

*Everyone was afraid to be creative or do something different, sticking to the script and doing the acceptable and the predictable because that's where the money is: safe, boring, mediocre. (Pendleton 2014, 76.)*

Skeittimaailma on levinnyt 2000-luvulla myös skeittareiden ulkopuolelle ja suurimmiksi kasvaneet merkit eivät ole muuttuneet enää pitkään aikaan.

*You can't be creative and safe. You have to be creative and reckless and almost no companies were willing to go down that road. Nobody cared about that on years. They're starting to again thought because these smaller companies are forcing the larger ones to do that now.*” (Pendleton 2014, 76.)

Pendletonin mukaan pienemmät firmat, jotka ovat usein skeittareiden itsensä perustamia ja pyörittämiä, ovat räväkempiä kun isoissa marketeissa myytävät merkit. Kaupallisuus ja taloudellinen paine pilaavat Pendletonin mukaan luovuuden (Pendleton 2014, 76).

Kuvataiteissa varsin usein törmää ajatukseen, että kaupallisesti menestyvä taide ei ole hyvää ja niin autenttista, mitä taide, joka on irrallaan rahavirroista. Hyvää nykytaidetta on vaikea mitata rahassa ja on myös totta, että taidetta on ylipäättään vaikea mitata.

Skeittigrafiikat inspiroivat sekä piirtämään että maalaamaan. Usein lautagrafiikoita ja skeittimerkkien logoja kopioidaan suoraan. Kaksiulotteisen taiteen tekeminen on kuitenkin skeittareiden keskuudessa vähäistä, ja vain harvojen kohdalla puhutaan piirtämisen harrastamisesta. Jussi Pohjanen kertoo piirustuksistaan, että:

*Melko karu tunnelma niissä on. Sen tunnelman oon saanu yleensä aikaan piirtämällä rososen näköstä ympäristöä”. Inspiraationa piirtämiselle on toiminut myös hevibändien cd-levyjen kanne ja piirtäminen on opittu itse tekemällä. ”Penskana kävin sellasessa taidekerhossa varmaan vuoden ajan, mutta piirtämistä en ole koskaan ihan opiskelemalla opiskellut. (HaiJump #5, 32-33.)*

Myös Paradise tattooon omistaja ”Kalle Koo” kertoo, ettei hänellä ole minkäänlaista koulutusta tatuointien tekemiseen. ”Olen vain piirtänyt aina. Kouluista olen käynyt peruskoulun.” Ensimmäinen kuva tuli tehtyä itse omaan jalkaan ja tekeminen jatkui tämän jälkeen mummon keittiössä. Kiinnostus heräsi yläasteella.

*Kun täytin 18 sain pikkuhiljaa ostettua vaadittavat tarvikket parista Kampista sijainneesta liikkeestä. Sitten siellä mummon keittiössä suttailin kavereita varmaan kolmen vuoden ajan, kunnes pääsin vanhemman tatuointsijan oppipojaksi. (HaiJump #4, 40-41.)*

Monissa puheissa tulee ilmi, että varsinaista koulutusta piirtämiseen tai kaksiulotteisen kuvan tekemiseen ei ole. Tällaisissa tapauksissa ainoa opetus, joka piirtämiseen tai taiteen tekemiseen liittyy, annetaan peruskoulun kuvataiteen tunneilla. Tämän vuoksi kuvataiteen olisi kannustettava ja tarjottava myös niille nuorille jotain, jotka ovat kiinnostuneita tekemään omia aiheitaan, vaikka aiheet eivät välttämättä kohtaisivatkaan yleisten normien kanssa.

#### 4.2.3 Valokuvat ja videot

Jaan mediataiteen kahteen kategoriaan, valokuviin ja videoihin. Ne linkittyvät varsin saumattomasti yhteen, mutta aloitan mediataiteesta puhumisen valokuvilla. Valokuvat ovat valtavan tärkeä osa skeittikulttuuria ja viestintää.

Kansainvälisesti tunnettu suomalainen skeittivalokuvaaja Tuukka Kaila valmistui taiteen maisteriksi Helsingin taideteollisesta korkeakoulusta, nykyisestä Aalto-yliopistosta valokuvataiteen linjalta vuonna 2009. Lopputyönä hän esitti sarjan skeittivalokuvia ja kirjoitti kuvien yhteyteen lyhyen tieteellisen tutkielman, nimeltään *Based On Truth*, jossa Kaila pohtii miksi valokuvia ylipäättään otetaan sekä omaa suhdettaan skeittivalokuvaamiseen. 2009 julkaistu tutkielma kertoo Kailan elättäneen itsensä noin kymmenen vuoden ajan skeittikuvilla. (Kaila 2009, 7.) Kaila työskentelee edelleen skeittikuvien parissa Euroopan johtavan *KingPin* skeittilehden toimituksessa.

Ben Powell, englantilaisen Sidewalk-lehden päätoimittaja on sanonut että ilman valokuvia ei oli maailmanlaajuista skeittikulttuuria, ei olisi lehtiä jotka lisäisivät julkista tietoisuutta. Lyhyesti sanottuna ilman valokuvia skeittausta ei olisi olemassa siinä muodossa missä se nyt on.” (Powell 1996, 5.)

Globaalin kulttuurin saavuttaminen on mahdollista globaalin median avulla. Media on viestintää, ja skeittikuvilla jaetaan tietoa. Skeittivalokuvat ovat pääsääntöisesti uutisia itsessään, kirjoitetun artikkelin dokumentaarisia kuvituksia tai mainoksia. (Kaila 2009, 9.)

Hai Jump lehdissä valokuvilla on suuri rooli. Skeittilehdille on ominaista, että lehti sisältää erinäisten artikkelien lisäksi puhtaan valokuva-osion, jossa esitellään ainoastaan skeittikuvia. Skeittikuvat ovat lähes poikkeuksetta temppujen taltiointia

kaupunkiympäristössä ja kuvat on ajoitettu niin, että skeittari pystyy näkemään laudasta ja skeittarin asennosta mikä temppu on kyseessä. Temppujen tunnistamisen vuoksi ajoitus on tärkeää. Jotta valokuvan saa otettua oikeaan aikaan, on tiedettävä tempun elinkaari ponnistuksesta laskeutumiseen. Skeittivalokuva on taltiointi tempun korkeimmasta kliimaksista, jolloin lauta on pyörinyt jo suurimman osan tempusta ja todiste siitä, että temppu tulee tehdyksi.

Skeittikuva sisältää tempun lisäksi myös ympäristön, suorituspaikan eli spotin. Spotit ovat osa kaupunkiympäristöä, rakennettua miljööttä. Skeittausta varten rakennetut ympäristöt, eli skeittiparkit, eivät ole mielenkiintoisia skeittikuvian kannalta. On liian tavanomaista kuvata skeittausta sitä varten rakennetussa paikassa. Tämän vuoksi skeittilehdissä ei ole kuvia skeittiparkeilta.

Skeittauksesta on kirjoitettu englanniksi jonkin verran julkaisuja. Julkaisut ovat pääsääntöisesti skeittareiden itsensä kirjoittamia ja perustuvat valokuviin, kertoen dokumentaarisina erinäisistä projekteista kuten esimerkiksi matkasta Mongoliaan. (Bourne. 2007.)

Skeittivideot puolestaan ovat dokumentaarisia videoita yleensä jonkun tietyn porukan skeittitempuista. Videot rakentuvat perinteisesti alku-introlla, jonka jälkeen kaveriporukan jokainen skeittari skeittaa noin yhden musiikkikappaleen verran. Elokuva koostuu erilaisista kappaleista jotka linkittyvät yhteen ollen hyvin musiikkivideon omainen. Musiikki rytmittää nopeaa leikkausta, joka koostuu yksittäisistä tempuista ja temput ovat dokumentointeja siinä missä valokuvatkin. Siinä missä valokuvat rajautuvat yhteen nopeaan hetkeen, video näyttää taas tempun koko elinkaaren. Kuvissa ja videoissa on omat puolensa, videolta näkee tempun paremmin mutta videota ei voi painaa lehteen.

## 5. Skeittari visuaalisen sisällön tuottajana

Aineistosta käy varsin nopeasti ilmi, että skeittaus on paljon muutakin kun liikuntaa. Se on ennen kaikkea omaehtoista toimintaa ja normeista irti pääseminen koetaan merkittävänä asiana. Kaija Papu, joka myös kuvataiteista tunnetaan sanoo että kiinnostavaa on ”*Vapauden fiilis joka tulee hetkessä elämisestä*” (HaiJump #4, 31).

Skeittaukseen kuuluu vahvasti DIY (Do It Yourself) –asenne joka on sidoksissa omaehtoisuuteen ja vapauteen. Kun asioita tehdään itse ilman byrokratiaa niin asiat hoituvat nopeammin. Nopeus, hetkellisyys ja huolettomuus ovat kulttuurille ominaisia piirteitä.

Skeittaus on ollut vahvasti alakulttuuria ja ilman normeja toimimista. Tämä normiston rikkominen on esiintynyt vahvasti lautagrafiikoissa. Lautagrafiikoita ei ole mikään järin virallinen taho päässyt koskaan kieltämään, koska skeittimerkit graafisine ilmeiseen ovat paljolti olleet skeittareiden itsensä tekemiä ja pyörittämiä. Laji on myös ollut uusi ja poikkeava vanhempien urheilulajien rinnalla. Siinä missä kaupunki ja urheiluseurat ovat tarjonneet keilaamiselle ja mäkihypyille puitteet, ovat skeittarit joutuneet rakentamaan omat ”hyppytornit” itse. Asenne on periytynyt vanhemmilta skeittareilta uusimmille ja vasta 2010-luvulla päättäjät ovat ymmärtämässä, että skeittaus olisi syytä ottaa vakavasti muiden lajien ohella ja skeittipaikkoja on alettu kunnolla rakentamaan kaupunkien toimesta.

Yksi johtava ajatus on, että ”*Spoteilla kuvataan, parkilla vaan rullataan*” (HaiJump #3, 62). Skeittiparkit näyttäytyvät myös kaupungin puolelta hyväksyntänä skeittareita kohtaan ja on hienoa huomata että nuorten harrastuksia tuetaan. DIY-tekemisestä tulee myös hyvin ilmi se, että harrastaminen toteutetaan usein varsin pienellä budjetilla. Skeittiparkkien materiaaleja kerätään milloin mistäkin, tatuointeja tehdään parhaimmillaan pelkällä neulalla ja musteella sekä lehtiä kopiokoneella leikkaa ja liimaa –menetelmällä.

Aineistosta nousee kuitenkin ylivoimaisesti eniten esille kuvaaminen. Lähes jokaisessa haastattelussa puhutaan jollain tavalla kuvaamisesta, leffoista tai valokuvista ja keskityn analyysissä tämän vuoksi skeittikuviin ja videoihin. Kun rajasin aineiston neljällä eri värillä teemojen mukaan niin lehdet täyttyivät keltaisista lapuista jotka ovat merkkejä skeittivideoihin liittyvästä keskustelusta. Oransseja lappuja eli mainintoja

valokuvaamisesta oli tämän jälkeen toiseksi eniten. Piirtäminen, maalaaminen, tatuoinnit ja graffitit olivat vähemmistönä ja skeittiparkkien rakentamisesta puhuttiin sitäkin vähemmän. Lisäksi kahdessa numerossa tulee mukana dvd-levyille poltetut Ville Uolevi Jokisen tekemät skeittileffat. *Maffia is dead* (2010) ja *A Joyful Noise* (2013).

## 5.1 Skeittikuvat ja videot

Kolmannessa Hai Jumpin numerossa on haastattelukokonaisuus ”*Kurkistus kulissein – Miehet skeittileffojen takana*” jossa haastattelut antavat Tuukka Kovasiipi, Aleksi Martikainen, Kride, Seppo Suvela, Ville Jokinen, Juice Huhtala, Mikko Fincke, Niklas Christian Larsen ja Timi Valo. Nämä mainitsevat henkilöt ovat tehneet erityisen paljon skeittivideoita tai nousseet tavalla tai toisella Suomen skeittipiireissä esille. Kolmannen lehden haastattelut alkavat seuraavanlaisella alustuksella:

*Skeittileffat ovat usein merkittäviä tapauksia skeitti-kulttuurin ja yhteisön kannalta, ja kehittävät touhua uuteen suuntaan. Yleensä skeittileffoista puhuttaessa huomio pääasiassa skedeejiin. Vähintään yhtä suuren duunin tekevät kuvaajat/editoijat. Nuo todelliset visionäärit skedeleffojen takana jäävät toistuvasti hivenen taka-alalle ja harmillisen usein jopa ilman itselleen ja omistautuneelle duunilleen kuuluvaa tunnustusta ja kiitosta. Hai Jump otti asiakseen asettaa asiita pikkasen tarkempaan tärkeysjärjestykseen, ja tarjota puheenvuoro kotimaisille leffantekijöille. (HaiJump #3, 46.)*

Haastatteluissa tulee ilmi että kuvaaminen on paljolti kaveriporukassa tapahtuvaa toimintaa. Skeittileffat ovat usein kaveriporukan dokumentointeja, joihin on koostettu yhden tai kahden kesän tapahtumat. Näihin tapahtumiin kuuluu vahvasti erilaisten paikkojen etsiminen ja vanhoihin paikkoihin uusien temppujen ja lähestymistavan keksiminen. Niin sanotut ”kaverileffat” ja yhdessä tekeminen koetaan tärkeinä.

Valokuvat ovat samalla tavalla dokumentointeja tempuista, mutta kuvien informaatioarvo on hieman vähäisempää. Kuvia kuitenkin otetaan ja Justus Hirvi kertoo omista kuvistaan että ”*No yleensä lähden siitä, että mitä siinä ympäristössä on siistiä ja miten sen saisi mukaan siihen kuvaan*” (HaiJump #6, 198). Lisäksi Hirvi kertoo että:

*Parasta on erikoisimmat spotit ja jos skedeejällä on itellä joku visio siitä hommasta. Ja sellasia spotteja mitä ei ole mielellään paljoo näkynyt. Paras fiilis tulee uusien löytämisestä ja varsinkin jos se tulee ihan sattuman kautta. Jokisen Villen kaa kysellään usein puolin ja toisin onks jotain uusia mestoja. (HaiJump #6, 198.)*

Spottien harvinaisuus ja uutuus koetaan hyvänä asiana ja tämän vuoksi uudet rakennukset kierretään tarkkaan, onko johonkin rakennettu jotain skeitatattavaa. Uudet spotit mahdollistavat erilaisia temppuja.

### 5.1.2 Kuvauspaikat

Tuukka Kovasiipi kertoo haastattelussaan kuvaamisen suunnittelusta seuraavaa:

*Usein se on just sitä haahuilua, jolloin siisteintä on löytää sattumalta jotain uutta, johon tulee joku kova valinta. Aina joskus päädytään jollekin tosi skeitatulle spotille johon on kaikki tehty ja joku keksii käyttää sen mestan jollain täysin uudella tavalla. Niistä olen aina fiiliksissä. Monesti se menee siihen päättömään kävelyyn. Nicon kanssa liikutaan joskus autolla, jolloin spottien puuttuessa kiertäminen saattaa vaihtua tuplajuustoon ja kahviin. (HaiJump #3, 48.)*

Kovasiiven mainitsemat spotit, eli kaupunkiympäristöstä löytyvät elementit joita ei alun perin ole rakennettu skeitattavaksi kuten portaat, liuskat, katukivet, lastauslaiturit ja kaiteet ovat juuri niitä, joita etsitään ja vanhoihin tuttuihin spotteihin kehitellään uusia temppuja. Skeittaus on uusien spottien lisäksi jatkuvaa miettimistä, miten voisi tehdä jotain uutta johonkin vanhaan spottiin. Oleellista on tietää temput jotka on jo tehty kyseiseen spottiin ja yrittää miettiä joku uusi temppu. Tietolähteenä jo tehtyihin temppuihin toimii muiden tekemät skeittivideot sekä valokuvat.

Kamera on usein jollain mukana kun spotteja kierretään. Kovasiipi kertoo kameran kuljettamisesta seuraavaa:

*Kyllä kamera on useasti mukana, mutta ei sitä mikään pakko ole raahata. Sitä once in a lifetime tyyppistä fullpipeä olisi luultavasti aika hiton siisti skeitata myös ilman kameraa. Kun kerroit puhelimessa kuinka olitte ollut skeittaamassa ilman että kellään olisi ollut kameraa messissä ja kuinka oli silti tullut aika kovia juttuja ja ollut hauskaa niin mietin myöhemmin, että olisi aika siistiä mennä kuvaamaan sitä kun porukka kiertää ilman kameroita ja skeittaa. Hetken asiaa mietittyäni tunsin itseni aika hölmöksi. (HaiJump #3, 51.)*

Spottien etsiminen ei aina rajoitu oman kaupungin sisäpihojen koluamiseen, vaan tärkeää on myös liikkua eli eri kaupunkeihin myös Suomen rajojen ulkopuolella:

*Helsingissä ollaan lähinnä pyörity ja sitten on ollut joitakin reissuja. Maaliskuussa satuttiin Sisiliaan just sopivasti karnevaalien aikaan. Meillä oli auto viikon vuokralla ja etsittiin spotteja oikein kunnolla. Kesällä käytiin Köpiksellä ja Ruotsissa. Sitten oltiin Tonin kanssa vielä kahdestaan Ateenassa lokakuussa. (HaiJump #3, 52.)*

Martikainen sanoo vielä matkoista ja spottien etsimisestä että ”Kyllä se on viimeisen päälle haahuilua” eikä suunniteltua toimintaa (HaiJump #3, 53). Lisäksi haastatteluissa nousee ilmi, että ”spoteilla kuvataan ja parkilla vaan rullataan” (HaiJump #3, 52-53.) Spottit ovat joskus todella vaikeita skeitata ja Seppo Suvela sanookin spoteista että:

*Täällä Riksussa ne ainakin tuppaa olemaan niin paskoja, ettei niitä kukaan huvikseen skeittaa. Välillä vituttaa kantaa kamoja aina messissä, mutta kyllä se sitten taas palkitsee kun saa jotain kuvattua. (HaiJump #3, 62.)*

Spoteilla harvoin saa skeitata yhtä rauhassa mitä skeittaukseen tarkoitettulla parkilla. Tietyillä spoteilla skeittaaminen voi aiheuttaa niin paljon melua ja häiriötä, että vartijat tulevat kieltämään skeittauksen. Tämä luo paineita kuvaamiselle, sillä tempun pitäisi onnistua mahdollisimman nopeasti ennen vartioiden paikalle tuleamista.



### 5.1.3 Kenelle ja miksi kuvia ja videoita tuotetaan?

Skeittivideot toimivat skeittikulttuurin sisäisenä tiedonlähteenä siitä, millaisia temppuja on eri spoteilla tehty. Keskiössä on skeittarit ja spotit sekä temput joita skeittarit tekevät eri spoteissa. Yleinen käytäntö on, että samaa temppua samassa spotissa ei kannata uudelleen tietoisesti kuvata jos se on jo aikaisemmin tehty. Samoja temppuja pyritään välttämään.

Ville Jokinen kertoo kolmannen lehden haastattelussa kantavansa lähes aina kameraa mukana kun on spoteilla kiertelemässä.

*Viimeaikoina Iphone on tyydyttänyt tallentamistarvetta hyvin jos olen ollut ilman kameraa liikenteessä. Ei sillä, että käyttäisin niitä matskuja leffassa, mutta tallentaminen on aina viihdyttävää. (HaiJump #3, 66.)*

Spottien katseleminen kameran läpi koetaan mielekkäänä toimintana joka antaa myös skeittaajalle motivaatiota yrittää kovemmin. Jos temppu onnistuu, niin video toimii todisteena tempusta ja vastaa kysymykseen kuka on tehnyt, minkä tempun ja millä spotilla.

Kuvaaminen koetaan yleisesti mukavaksi tekemiseksi johon on vaikuttanut ympäröivä skeittikulttuuri. On koettu, että videoita tekemällä ollaan osa yhteisöä ja saadaan jaettua oman kaveriporukan temput. Jokisen mukaan hänen *Lo-Film* on ”*Kaverileffa aiempien tuotosten hengessä*” (HaiJump #3, 64). Videoissa on vahva yhteisöllinen ote joissa usein kaveriporukan merkitys korostuu.

### 5.1.4 Videoihin liittyvä teknisyys tai sen vähyys

Jonkin verran skeittivideoista puhuttaessa nousee esiin kamerat ja nopeasti kehittyvä tekniikka. Ensimmäiset VHS-C kamerat on yleensä lainattu vanhemmilta kunnes joku kaveriporukasta on saanut oman kameran. Innostus on johtunut kiinnostuksesta joko kuvaamista, tekniikkaa tai skeittausta kohtaan. Inspiraatioina ovat toimineet paikkakunnan vanhemmat skeittarit ja nähdyt skeittivideot.

Laadusta puhuttaessa Seppo Suvela sanoo haastattelussaan, että ”*Toisille se kuvauksen laatu ei ole niin iso kriteeri kuin ne trikit*” (HaiJump #3, 61). Skeittivideoissa on käytetty

paljon kalansilmälinssiä jotta ahtaat spotit saadaan mahtumaan kerralla kuvaan ja maksimoitua skeittarin vauhdin tuntu. 2010-luvulla, jolloin digitalisoituminen on muuttanut viestimistä yhä visuaalisemmaksi, on HD-tasoisesta kuvasta tullut arkipäivää videokuvaajille. HD kuva on mini-dv kasetille kuvattua videota terävämpi, mutta suurimman eron tekee kuvasuhde. Skeittivideoissa on perinteisesti suosittu 4:3 kuvasuhdetta, koska pyöreä kalansilmäkuva rajautuu 4:3 kuvasuhteeseen kokonaisuutena. 16:9 kuvasuhde on haastava rajaamisen kannalta. Kuvasuhteista keskustellaan silti paljon ja toisinaan se rajaa mielipiteitä. Kolmannen Hai Jump -lehden haastattelussa Jokinen toteaa että ”HD ja 16:9 tarkoittaa mulle vaan mielettömän tarkkaa kuvaa ja väärää kuvasuhdetta fisukuvaukseen” (HaiJump #3, 63).

Myös Suvela sanoo että ”Vanha kunnon 4:3 toimii parhaiten fisukuvauksessa” (HaiJump #3, 59). Lisäksi Kovasiipi kertoo että:

*Se on jännä millainen taistelu noista 4:3 vai 16:9 hommista on välillä noussut. Molemmissa on puolensa. 4:3 toimii paremmin fisulla kuvatessa, mutta sitten taas muuten tykkään ehkä enemmän rajata tuota 16:9:ä. Jos käyttää myös kaitista, niin tuo 4:3 tukee sitä paremmin.”* (HaiJump #3, 48.)

Juice Huhtala kiteyttää hyvin että:

*Jos olisin miljonääri niin totta kai kuvaisin skedeleffan 35-milliselle filmille Johan pääsisi skedeys ja spotit oikeuksiinsa! Mutta kun ei ole budjetteja moiseen niin sitten kuvataan rupisilla vehkeillä niin kuin skedeleffoja pitääkin. Eiköhän se meininki ja sisältö ole näissä hommissa tärkeämpää kuin ulkoiset puitteet. Eihän HD:ssa mitään vikaa ole, muttei kyllä mitään spesiaaliakaan. Se on vain yksi vaihtoehto palettiin lisää.* (HaiJump #3, 68.)

Suomalaisissa skeittivideoissa harvemmin tavoitellaan teräväpiirtoa, sillä skeittauksen luonteeseen kuuluu pienen budjetin ”rupisilla vehkeillä” touhuaminen. Tämän rosoisen tunnelman kuvaamiseen käytetään jonkin verran myös 8mm kaitafilmikameroita, joita Kovasiipi, Martikainen, Jokinen, Suvela, ja Huhtala mainitsee käyttävänsä.

Editoinnista puhuttaessa esiin nousee kolme ohjelmaa. Adobe Premiere, Final Cut sekä After Effects mainitaan haastatteluissa. Monimutkaisista ohjelmista huolimatta yllieditoimista pyritään välttämään ja Martikainen toteaa editoinnista että ”*Klipit vaan janalle musiikkien tahtiin niin tulee hyvä. Ei ainakaan kannata lähteä miellyttämään ketään.*” (HaiJump #3, 74.)

Videokuvauksen historiasta Timi Valo muistelee haastattelussaan 90-luvun alkua.

*Ei niin hirveen monilla ollu niitä videokameroita. Mäki oon ollu aika pitkään ainoa jolla on videokamera. Vaikka videokamerat ei silloin ollut vielä erityisen yleisiä, kaikkialla kuitenkin aina löytyi se joku jolla on kamera. Kyllähän siihen aikaan jo tuli kaikennäköst filmii ympäri Suomea. Ja sitten tosiaan jo aikasemminkin.* (HaiJump #3, 76.)

90-luvun alkupuolella jolloin ei vielä internettiä ollut, videot levisivät VHS-kasettien kopioina.

*Joo siis se oli ihan sellanen ihme verkosto. Kyllä me nähtiin kaikki mahdolliset Leppävirtalaisten pätkät ja Kuopio- ja Turkuleffat ihan ajallaan sillon kun ne tulikin, tai korkeintaan ehkä kuukauden viiveellä. En mä edes muista että mitä kautta ne aina kulkeutu sillon. Totta kai kun ne oli VHS:siä, niin aina jokainen kopio oli aina vähän huonommalla laadulla kun edellinen. Ja ne oli todella niinkun kopion-kopioita jotka levis.*” (HaiJump #3, 76.)

Skeittivideoita on tehty käytännössä aina vaikka tekniikka on ennen ollut vaikeampaa ja hitaampaa. VHS-kasettien aikaan videot ovat levinneet kopioina kavereilta kavereille ja 2010-luvulla skeittivideot jaetaan youtube- ja vimeo- sivustolla. Tekniikalla kuitenkin ei ole erityisen suurta roolia, sillä kuvatessa tai editoidessa teknisen taituruuden sijaan oleellisempaa on itse tekeminen.

### 5.1.5 Videoiden visuaalinen tyyli

Skeittivideot koostuvat yksittäisistä tempuista, joita on editoitu peräkkäin ja taustalle on laitettu musiikki tuomaan tunnelmaa. Leffa on usein kaveriporukan tuotos ja jokaisella

skeittarilla on leffassa oma noin yhden musiikkikappaleen mittainen pätkä. Juice Huhtala sanoo että ”Yritän laittaa skedeejät tanssimaan musan tahtiin. Hahah!” (HaiJump #3, 68.)

Koska skeittivideot ovat usein pienen kaveriporukan tuotoksia joita ei ole tarkoitettu suurempaan kaupalliseen levitykseen, videoissa käytetään luvattomasti artistien musiikkeja. Musiikeissa on sama idea kuin tempuissa. Jos joku kappale on käytetty jossain skeittivideoissa aikaisemmin niin sitä ei ole suotavaa käyttää tietoisesti uudelleen. Ville Jokinen kertoo seuraavaa:

*Kun suunnittelin Maltiolle biisiä Haze-leffaan youtubesta löytyi hyvä ehdokas ja Tomikin tykkäsi siitä. Tomi oli kuunnelluttanut sen jollekin kolmannelle osapuolelle, joka kertoi että se oli käytetty jo AVEn Mindfield pätkässä. Olin nähnyt Mindfieldin vain kerran, suunnilleen kaksi kuukautta aikaisemmin. Keksittiin sitten Tomille toinen biisi, joka päättyi Hazeen ja tuosta hetkestä noin vuoden kuluttua AVEn pätkästä ilmestyi re-editti, jossa oli sitten juuri se Tomin pätkässä käytetty biisi. (HaiJump #3, 65.)*

Samojen kappaleiden käyttäminen ajateltaisiin jonkinlaisena matkimisena ja sitä pyritään välttämään myös musiikeissa.

Videoiden musiikit ovat usein jonkinlaisia skeittarin ja kuvaajan välisiä kompromisseja, riippuen tilanteesta. Esimerkiksi Jokinen sanoo että ”Haluan, että ne biisit ovat jonkinlainen musiikkipäiväkirja” (HaiJump #3, 65). Mikko Fincke taas sanoo että ”Musiikit ovat yleensä olleet 50/50 omia ja vetäjien valintoja” (HaiJump #3, 72).

Skeittivideot rytmittyvät musiikkien mukaan ja usein kappaleiden vaihtuessa skeittivideoissa on jotain muuta kuin skeittausta, kuten kaupunkikuvaa, skeittareiden muotokuvaa, piirrosanimaatioita tai jotain oheistoimintaa kuten rakentamista. Vaikeimmat tempot tulevat skeittaajien pätkissä viimeisimpänä ja skeittivideoiden viimeisimmät tempot ovat oleensä skeittareiden vaikeimmat tempot mielenkiintoisimpiin spotteihin.

## 5.2 Graffiti ja ympäristön muokkaaminen

Lehdissä nousee muutama otteeseen graffiti esille, mutta graffitin ja skeittauksen välinen suhde jää hieman irralliseksi. Hai Jumpin kahdeksannessa numerossa haastatellaan nimimerkkiä ”The Urban Legend” joka kertoo graffitista ja kertoo myös skeittaavansa. Hän kertoo graffitin olevan hauskaa puuhaa eikä ollenkaan vakavaa.

*Ei tää touhu ole mitenkään vakavaa. Hommaan liittyy olennaisesti se, että se on hauskanpitoa ja siinä kokee älyttömiä tilanteita. Ikinä ei tiedä mitä tapahtuu kun lähtee maalaamaan. Niistä selviytyminen hyvän frendin kanssa on mahtavaa. (HaiJump #8, 224.)*

Graffiti on vuoropuhelua ympäristön kanssa, samalla tavoin miten skeittauskin. The Urban Legend kertoo haastattelussaan näkökulman, että

*Kaupunkiympäristö on lähtkohtaisestikin jo ihmisen tuhoamaa ja rakentamaa niin ei joku maalaus sitä sen enempiä tuhoa. Ehkä johonkin ikimetsään en menisi maalaamaan puihin. Kun ihminen on jo valmiiksi tehnyt jonkun urbaanin ympäristön niin se on jo muuttanut sitä paikkaa tosi vahvasti. (HaiJump #8, 222.)*

Kaupunkiympäristö nähdään käyttöön tarkoitettuna tilana jossa kaltevaan skeittauksesta seinään piirtyneet renkaan jäljet ovat elämisen merkkejä kaupungissa.

*Se kuuluu kaupunkiin samalla tavalla kuin graffititkin, siitä on mun mielestä ihan turha kimittää. Muuttakoot johonkin muualle jos eivät kestä, vaikka sinne ikimetsään. (HaiJump #8, 222.)*

Skeitatessa ei juurikaan tule miettineeksi moraalia vaan samalla tavoin skeitataan muistomerkkejä, patsaita ja portaita. Olli Aarni kertoo että spotit nähdään ensisijaisesti spottina ja on vaikea ajatella että jotakin juttua ei saisi skeitata.

*Mun silmissä renkaanjäljet ei oo mitään ilkeävaltaa vaan kunnianosoitus. Enkä alua tuottaa häiriötä tai mielipahaa tarkoituksella, vaikka se on kai vähän väistänyt jos haluaa spotteja koluta. (HaiJump #4, 50.)*

Skeittauksessa kaupunkiympäristö nähdään niin tärkeänä osana kulttuuria, että spottien koluaminen on itsestäänselvyys eikä motiivina ole ilkevyyden tekeminen. Siinä missä graffiti on The Urban Legend –nimimerkin mukaan ”*moraalitonta vandalismia*”, skeittaus taas on hyväntahtoista toimintaa.

Ympäristöstä kuitenkin etsitään myös tyhjiä tiloja minne voisi rakentaa salaa omia skeittiparkkeja. Esimerkiksi palaneiden tehtaiden betonilattiat ja sileät hylätyt asfaltit, jotka eivät ole kaupunkien omistuksessa vaan jääneet yritysten loputtua joutomaiksi, ovat otollisia paikkoja skeittiparkkien rakentamiseen. Ja mitä autiampi paikka, sitä paremmin paikka sopii pysyvien betonirakenteiden tekemiseen. Välillä skeittiparkeilta tuttuja elementtejä näkee pyöriteillä, koulujen pihossa ja parkkipaikoilla eikä kaikki elementit ole välttämättä lupien kanssa rakennettuja. 2010-luvulla elementit suosittuja ovat olleet betonielementit, joiden rakentaminen on raskaampaa mutta elementit kestävät paremmin kulutusta ja ovat hiljaisempia.

Luvattomia skeittiparkkejakaan ei kuitenkaan ajatella vandalismina tai ilkevyytenä, vaikka se suunniteltuna, järjestäytyneenä ja luvattomana tekemisenä täyttääkin vahingonteon merkit. Skeittattavien elementtien tarkoituksena on tehdä lisää skeittattavia kohteita ja harrastuspaikkoja kaupunkiin jotka palvelevat kaikkia skeittareita.

### 5.3 Skeittarin suhde ympäristöön ja tilaan

Skeittaus on toimintaa joka leviää kaupunkiympäristössä kaltevien ja kaarevien pintojen, kaiteiden, reunojen ja esteiden yli hyppimiseen sekä esteitä pitkin liukumiseen. Skeittaus on skeittilaudalla ajamista ja keskustelua rakennetun ympäristön kanssa. Skeittaamisen mahdollistaa tasainen pinta ja rakennetussa ympäristössä tasainen pinta on usein asfaltoitua, joskus kivetettyä tai betonista valettua.

Pinnan tasaisuus määrää paljolti sitä, miten hyvin missäkin voi skeitata. Mitä epätasaisempaa asfaltti on, sitä enemmän asfaltti tärisee lautta, hidastaa vauhtia ja haittaa

toimintaa. Välillä ympäristöjä suunnitellaan siten, että skeitattavan elementin ympärille laitetaan epätasaista kivetystä, jonka vuoksi elementin skeittaaminen tehdään mahdottomaksi.

Myös reunoihin asennettavat ylimääräiset tapit, jotka estävät skeittilaudoilla reunoja pitkin liukumisen, nähdään jonkin verran. Vesa Korkkula kertoo haastattelussaan legendaaristen Pasilan kurbien päälle asetetuista ruukuista seuraavaa:

*Kun ne ruukut ilmestyivät blokkamaan kurbien skeittauspotentiaalit, tosin vain alatasanteen osalta, oli toimintaan ryhdyttävä pikimmiten. Kaivoin mullat pois lapiolla ja ihan tavallisella jakoavaimella irrotin niitä paikallaan pitäneet ruuvit ja siirsin ruukut pois tieltä, jotta kurbejä pystyi taas skeittaamaan. (HaiJump #2, 71.)*

Korkkula kertoo myös kurbeille asennetuista tapeista, joiden tarkoitus oli estää skeittaaminen kyseisellä paikalla.

*Kun eräänä kesäamuna 2001 ne tapit oli asennettu, niin jo samana iltana sahattiin ne pois. Ne irtos ihan rautasahalla. Ei me tietenkään jaksettu sahata kaikkia niitä pois. Sahattiin vain ne kohdat joita haluttiin skeitata. (HaiJump #2, 71.)*

Koska kaupunkiympäristö on skeittareille yhtä isoa leikkikenttää joka mahdollistaa temppuilun, skeittari kokee ympäristön eri tavalla kun ihminen joka ei ole koskaan skeitannut. Temppuilua estävät tapit ja ruukut koetaan vain esteiksi jotka täytyy irrottaa tai siirtää jotta skeittaaminen olisi taas mahdollista. Esteiden, jotka eivät alun perinkään kuuluneet ympäristöön, irrottamista ei koeta vääryytenä vain päinvastoin hyvänä tekona joka palvelee monia muitakin skeittareita. Yhteisöllisyys on tilojen käytössä tärkeää, mutta toisaalta löydettyjä spotteja ei heti haluta paljastaa kaikille.

## 6. Tutkimustulokset ja tulosten kriittinen arviointi

Hai Jump –lehden keskusteluista käy ilmi että Suomen skeittikulttuuri on DIY kulttuuria parhaimmillaan. Lehdet ovat pienellä budjetilla itse tehtyjä ilman ulkopuolisen apua ja lehti painottuu kertomaan omaehtoisista projekteista, jotka ovat myös varsin pienillä budjetilla toteutettuja.

Hai Jump painottaa omakustannelehtenä vaihtoehtoista tapaa esittää asioita. Marginaalissa oleminen, normia rikkovat toimintatavat ovat lähellä skeittikulttuurin ydintä, jossa alituisesti haetaan uusia tapoja tehdä temppuja uusissa ympäristöissä. Skeittikulttuuri on eräänlaisiin innovaatioihin ja tiedostamattaan uusiin ratkaisuihin keskittynyt kulttuuri.

Skeittausta voisi sanoa taiteelliseksi, mutta se on ennen kaikkea tilallista ja ympäristön kanssa keskustelevaa toimintaa. Vaikka kaikki liikunta tapahtuu liikkeenä ja liike vaatii tilaa, on skeittauksessa tilan ja ympäristön suhde elimellinen. Skeittausta voi harrastaa tyhjällä parkkipaikalla, mutta hyvin nopeasti parkkipaikka alkaa täyttymään vanereista, trukkilavoista, putkista ja erinäisistä hyppyreistä, esteistä ja elementeistä joita skeittarit itse tekevät ja jotka mahdollistavat monipuolisempia temppuja.

Rakennettujen elementtien jälkeen alkaa temppujen tekeminen ja hyvin pian temppujen dokumentointi valokuvaamalla ja videokuvaamalla. Erityisesti skeittivideot ovat skeittikulttuuria, jotka toimivat tiedon lähteinä toisille skeittareille, mitä temppuja on milloin tehty missäkin spoteissa.

Uutena havaintona on noussut esiin ”rupisilla vehkeillä” pienen budjetin harrastaminen. Skeittaus on rahallisesti täysin erilainen harrastus mitä lumilautailu joka usein rinnastetaan skeittaukseen. Hai Jump –lehdissä ei puhuta oikeataan ollenkaan lumilautailusta. Skeittauksessa lasketteluvaatteisiin tai hissilippuihin ei kaduilla skeitatessa kulu rahaa ja tämä näkyy myös skeittareiden muussa tekemisessä. Kulttuuri on totuttanut siihen, että pienellä rahalla voi saada paljon aikaiseksi, koska harrastamiseen tarvitset ainoastaan skeittilaudan ja kengät. Ympäristö tarjoaa puitteet kaikelle muulle, myös rakentamiseen tarvittavan tilan ja materiaalit.



Tämä mahdollistaa lajin harrastamisen myös niiden nuorten keskuudessa, jotka eivät ole hyvätuloisista perheistä. Skeittaus on laji, joka jo provosoivien grafiikoiden puolesta kiehtoo nuoria, joiden on vaikea asettua yhteiskunnan asettamaan muottiin. Lautagrafiikat eivät mene siihen salonkikelpoiseen kategoriaan, joista kuvataidetunneilla usein opetetaan ja tämä voi vaikuttaa siihen, miksi kaikki pojat eivät ole olleet kiinnostuneita kuvataiteesta yläkoulussa.

2010-luvulla on paljon puhuttu nuorten liikkumisesta sekä liikunnan vähyydestä. Myös syrjäytymisen ehkäisy on polttava puheenaihe ja skeittauksen tukeminen on mielestäni keino parantaa pienituloisten nuorten hyvinvointia ja harrastusmahdollisuuksia. Kaupunkien pitäisi tukea niitä lajeja, joita nuoret haluavat itse harrastaa, sillä harrastukset ehkäisevät syrjäytymistä.

Koska skeittaus on omaehtoista ja muista riippumatonta liikuntaa, ongelmaksi tulee harrastajien määrrien seuraaminen. Kaikki eivät kuulu skeittiseuroihin koska se on vastoin lajiin kuuluvaa vapautta ja tällä hetkellä 50-luvulla syntyneet päättäjät eivät aina ymmärrä että nuoret 90-luvulla syntyneet skeittarit haluavat vain skeitata eikä kuulua urheiluseuroihin.

Vaikka skeittaukseen lajina kuuluu paljon kaikenlaisia nuoria kaikenlaisista perheistä, niin skeittauksen ja siihen liittyvän oheistoiminnan tukeminen voi olla vähävaraisille nuorille tärkeämpää kuin mikään muu. Tekemättömyys johtaa usein pahantekoon ja passivoi ihmisen. Tämän vuoksi olisi tärkeää saada nuoret liikkumaan ja harrastamaan.

Tutkimusaineistossa on erityisen hyvää se että se on täysin skeittareiden itsensä tuottamaa eikä mikään välikäsi ole muuttanut Hai Jump –lehtiä millään tavalla. Koska lehti on epävirallinen omakustannelehti niin haastattelut ovat selvästi rennommalla otteella tehtyjä eikä esimerkiksi homouden tai sairauden tunnustaminen tunnu olevan liian suuri kynnyksen ylittäväksi.

Omakustannelehdissä kuitenkin tulee mieleen haastatteluiden uskottavuus ja kysymys siitä, onko tämä todenmukainen kuvaus skeittikulttuurista? Skeittarina ja opinnäytteen kirjoittajana en näe mitään syytä kyseenalaistaa Hai Jump lehtien sisältöä tai haastattelujen totuudenmukaisuutta. Suomessa elävät aktiiviset skeittarit tuntevat toisensa ja Hai Jump –

lehteä ei olisi ilmestynyt kymmentä numeroa jos jutut ja haastattelut eivät olisi totuudenmukaisia. Todellisuus ja kaunistelemattomuus tekee aineistosta ja lehdestä kiinnostavan.

Aineisto vastaa varsin hyvin kysymykseen siitä, millaista visuaalista sisältöä skeittarit tuottavat Suomessa. Aineistossa riittää tutkittavaa vielä moniin muihinkin aiheisiin ja olisi hienoa nähdä jatkossakin skeittarina erilaisia ratkaisuja myös skeittikulttuuriin liittyvissä tutkielmissa. Olennaista on kuitenkin aiheeseen ja kulttuuriin tutustuminen. Skeittarina omasta kulttuurista kirjoittaminen on helppoa, mutta ulkopuolisen tutkijan olisi helpompi kirjoittaa puolueetonta tekstiä aiheesta.

Sisällytin analyysiin varsin paljon suoria viittauksia aineistosta, jotta aineistoa koskeva tyyli tulisi ilmi. Vaikka viittauksissa on kiro sanoja ja slangia varsin paljon, on niistä luettavissa myös paljon tietoa jota kulttuurin ulkopuolisen haastattelijan voisi olla vaikea saada nauhurilleen näin suodattamattomana puheena.

Vastaako tämä suodattamaton puhe tutkimuskysymykseen? Mielestäni kyllä. Aineistosta jaottelin visuaaliset aihepiirit joita skeittarit tuottavat ja analyysissä selviää että mediataiteesta, eli valokuvista ja videoista on eniten keskustelua. Erityisen paljon puhutaan videokuvaamisesta kaupunkiympäristössä. Kaupunkiympäristön spotit ja spottien ulkonäkö on tärkeää monen muun visuaalisen seikan ohella. Näiden perusteella uskallan sanoa skeittikulttuuria varsin visuaalis-orientoituneeksi kulttuuriksi.

## 7. Lopuksi

Tutkielma on avaus skeittareiden kuvallisesta luovuudesta keskustelemiseen ja siitä mihin suuntaan tätä keskustelua voi viedä. Siinä missä sosiologian tutkimukset kertovat skeittikulttuurista sosiologian kontekstissa, on vielä paljon kertomatta skeittauksen historiasta ja lajin luovuudesta. Esimerkiksi Suomessa tapahtuneen skeittauksen historia olisi kokonaisuudessaan herkullinen aihe historian alan väitöskirjaksi ja tämän tutkielman aiheen voisi laajentaa helposti väitöskirjaksi.

Skeittaus on mallioppimista ja DIY-kulttuuria, jossa ilmaisun vapaus ja omaehtoisuus ovat etusijalla. Laji poikkeaa paljon sääntöihin pohjautuvasta liikunnasta ja tämän vuoksi skeittausta ei välttämättä ymmärretä. Suomen kaltaisessa valtiossa, jossa kaikki on tarkoin säädelyä ja kaikki pitäisi tapahtua joidenkin standardien mukaan mitä päättäjät ovat joskus määrittäneet, omaehtoinen skeittaus ja siitä kumpuava toiminta nähdään pahimmillaan ongelmana. Toiminnalle ei ole standardeja, toiminta tapahtuu standardien ulkopuolella ja toiminta on oikeastaan standardien rikkomista ja uusien variaatioiden kehittämistä. Esimerkiksi valmiita sarjatuotettuja skeittiparkkien elementtejä vierastetaan ja usein skeittiparkkien kohdalla parhaimman tuloksen saa kun skeittiparkki rakennetaan yhteistyössä tilan käyttäjien eli skeittareiden kanssa. Myös toimintamalli, että skeittarit esittävät suunnitelman rakennelmista jotka kaupunki hyväksyy ja antaa talkootyöhön tarvittavat materiaalit, on todettu toimivaksi ja säilyttää omaehtoisuuden tunnelman.

Skeittarit eivät itse koe kaupungilla tapahtuvaa toimintaa ilkeiksi tai häiriölliseksi vaikka skeittauksesta voi seurata jonkun tilan hajoaminen tai puhki kuluminen. Skeittauksesta ei kuitenkaan ole samanlaista vandalismin luonnetta kuten graffitissa. Ne jäljet, joita skeittauksesta kaupunkiympäristöön jää, nähdään enemmän kunnianosoituksina kaupunkitilaa kohtaan entä ilkeiksi. Jäljet ovat merkki siitä, että käyttöä varten rakennettuja tiloja käytetään eikä kivrakennelmia ja portaita saa skeittaamalla rikki.

Skeitattavien spottien myötä skeittarit tarkastelevat kaupunkiympäristöä tarkkaan. Spottit ovat niitä portaita, kaiteita, reunoja ja liuskoja joita kaupunkiympäristöstä etsitään ja joissa tehtyjä temppuja taltioidaan. Mitä hienompi spotti, sen parempi. Skeittareiden keskusteluista nousee toistuvasti puhe spottien etsimisestä ja skeittaamisesta sekä siitä,

miten paljon milläkin spoteilla on tullut kuvattua joko kuvia tai videoita. Vaikka urheilusuoritusten ja harjoittelun kuvaaminen on varsin yleistä urheilijoiden piirissä, on skeittivideokulttuuri poikkeuksellista.

Erityisesti videoiden kuvaaminen on osa skeittikulttuuria temppujen lisäksi. Tutkielmasta käy ilmi, että kuvaamista on tapahtunut käytännössä aina, myös 90-luvulla jolloin internetiä ja digitaalisia kameroita ei vielä ollut olemassakaan. Skeittivideoilla on niin pitkät perinteet kun skeittaukseen liittyvällä oheistoiminnalla voi ylipäätään olla.

En kuitenkaan sanoisi skeittikulttuurissa tapahtuvaa kuvaamista oheistoiminnaksi. Valo- ja videokuvaaminen on skeittikulttuuriin kuuluvaa toimintaa joka koskettaa jollain tavalla jokaista skeittaria. Jokainen pidempään skeitannut on jossain vaiheessa kuvannut tai tullut kuvatuksi jollain tapaa.

Yleistyneet kamerapuhelimet ovat helpottaneet viestimistä ja kuvien ja videoiden jakamista 2010-luvulla. Siinä missä ennen VHS-kasetteja kopioitiin ja jaettiin kopion kopioina kaveriporukoilta toisille, nykyään pidemmät videot ladataan esimerkiksi youtube-palveluun ja lyhyitä videoita ladataan instagram-sovellukseen. VHS-ajalta kuitenkin on jäänyt perinnöksi videoiden rosoisuus ja kaunistelemattomuus. Rosoisuus sopii skeittikulttuurin tyyliin ja rosoisuutta on huomattavissa myös asenteissa ja grafiikoissa.

Skeittikulttuurissa tekemiseen liittyvät rohkeat asenteet ovat ihailtavia, miten asiat tehdään itse ilman muodollisia koulutuksia tai pätevyyskiä. Omaehtoisuus ja epämuodollisuus on skeittikulttuurin ydintä ja nuorten omaehtoista tekemistä ja omia kuvakulttuureja, skeittausta, kuvaamista ja rakentamista olisi kannattavaa tukea. Kieltämisen sijaan omaehtoisen tekemisen ja harrastusten tukeminen olisi osittain vastaus nuorten syrjäytymisen ehkäisyyn, liikunnan lisäämiseen ja näiden kautta hyvinvoinnin parantamiseen.

Lähteet:

Aarresola, Outi. 2013. Omaehtoisuudesta urheilun kilpaetu? Teoksessa *Tässä seison enkä muuta voi – Nuorisotutkijoiden ajatuksia nuorten liikunnasta ja sen kipupisteistä*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Aittola, Tapio & Suoranta, Juha. 2001. *Henry Giroux ja Peter McLaren toivon, kritiikin ja muutoksen pedagogiikan lähettiläinä*. Teoksessa Giroux, Henry & McLaren, Peter. Kriittinen pedagogiikka. Jyväskylä: Gummerus Oy.

Alv, Pontus. 2010. *In Search of the Miraculous* –video. Katsottavissa osoitteessa <https://vimeo.com/119173819> Tarkastettu 26.1.2016

Borgogni, Antonio. 2012. *Body, Town Planning, and Participation. The Roles of Young People and Sport*. Jyväskylä University Jyväskylä: Jyväskylä University.

Badillo, Steve & Werner, Doug. 2003. *Skateboardin: Book of Tricks*. San Diego: Tracks Publishing.

Bourne, Scott. 2007. *Dirt Ollies. A Skateboard Trip to Mongolia*. Berlin: Bildschöne Bücher.

Carayol, Seb. 2014. *Agents Provocateurs. 100 Subversive Skateboard Graphics*. Berkeley, CA: Gingko Press, Inc.

Carayol, Seb & Bratrud, Todd. 2011. *I HATE: The Art of Todd Bratrud*. New York: Mark Batty Publisher

Cassorla, Albert. 1988. *Rullalautailu*. Hämeenlinna: Karisto Oy.

Clover, Sean. 2004. *Disposable. A History of Skateboard Art*. California: Gingko Press, Inc.

Hawk, Tony & Mortimer, Sean. *Ammatti: Skeittaaja*. Helsinki: Like.

Erkkilä, Jaana. 2015. Skateboarding as a Metaphor for Making Art and Conducting Arts-based Research. Teoksessa *Edge: 20 Essays on Contemporary Art Education*. Tanska: Multivers Academic.

Goodfellow, Evan. 2005. *Street Skateboardin: Flip Tricks*. San Diego: Tracks Publishing.

Grönholm, Pauliina. 2014. *Suvilahden skeittiparkkiprojektista syntyi yritys*. Helsingin Sanomat, Nyt-viikkoliite. Julkaistu 10.1.2014.

*Hai Jump Magazine* 1#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 2#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 3#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 4#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 5#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 6#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 7#. 2010. Helsinki: Tikari skateboards.

*Hai Jump Magazine* 8#. 2010. Helsinki: Unigrafia.

*Hai Jump Magazine* 9#. 2010. Helsinki: Krook Media Oy.

Harinen, Päivi, Itkonen, Hannu, Rautopuro, Juhani. 2006. *Asfalttiprinssit – tutkimus skeittareista*. Helsinki: Tammer-Paino Oy.

Harinen, Päivi, Rannikko, Anni. 2013. *Tässä seison enkä muuta voi? Nuorisotutkijoiden ajatuksia nuorten liikunnasta ja sen kipupisteistä*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Hasanen, Elina. 2013. Me ei välttämättä edes saatais olla siellä. Teoksessa: Harinen, Päivi, Rannikko, Anni. 2013. *Tässä seison enkä muuta voi? Nuorisotutkijoiden ajatuksia nuorten liikunnasta ja sen kipupisteistä*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto

Helsingin Sanomat. Julkaistu 21.8.2015. *Jani Leinosen työt pääsevät esille tähtikatutaiteilija Banksyn anarkistiseen Dismaland-”antihuvipuistoon”*

Hiltunen, Mirja. 2009. *Yhteisöllinen taidekasvatus – Performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.

Jansson, Panu & Karvonen, Samu. 2013. *Skeittareilta skeittareille: Suomalainen rullalautailukulttuuri on DIY:ta Parhaimmillaan. Betoniparkkien salaisuudet ja kaksi tarinaa skeittauksesta*. City-lehti 17.12.2013.

<http://www.city.fi/kulttuuri/skeittareilta+skeittareille+suomalainen+rullalautakulttuuri+on+diyta+parhaimmillaan/7682> Tarkastettu 25.1.2016

Järvelin, Pentti. 2014. *Käden lahja* -minidokumentti. Basso-media. Katsottavissa osoitteessa: <https://vimeo.com/65070841> Tarkastettu 26.1.2016

Järvelin, Pentti. 2015. *Hai Jump –alakulttuurilehden 10. Numeron väripainatus sekä levikin laajentaminen: Työsuunnitelma Koneen säätöön apurahahakemusta varten*. Materiaali tutkijan hallussa.

Kaila, Tuukka. 2009. *Based On Truth*. MA Dissertation, University of Art And Design Helsinki UIAH.

Kiasma, 2009. *URB09*. Helsinki: Gummerus kirjapaino Oy. s44

[http://www.kiasma.fi/arkisto/wp-content/uploads/URB09\\_katalogiweb.pdf](http://www.kiasma.fi/arkisto/wp-content/uploads/URB09_katalogiweb.pdf)

Tarkistettu 25.1.2016

Kiil, Karolina. 2009. *Kielletyt kuvat. Suomalais- ja virolaisnuorten piirtämällä esittämät kielletyt aiheet*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

- Koivurova, Anniina. 2010. *Kuvien rajat. Toivotut ja torjutut kuvat kuvataidetunnin sosiaalisessa tilassa*. Rovaniemi: Lapin yliopisto.
- Komonen, Pauli. 2012. Graffitimaalarin vaiheet alakulttuurissa ja toiminnan luonne. Teoksessa Salasuo, Mikko, Poikelainen, Janne, Komonen Pauli. *Katukulttuuri – Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Hakapaino.
- Lampela, Kalle. 2015. Kuvataidekasvatus ja nykytaiteen asettamat haasteet - katsaus kuvataiteen oppiaineen näkökulmasta. Teoksessa *25 vuotta kuvataidekasvatusta Lapin yliopistossa*. Hiltunen, Mirja, Härkönen, Elina, Jokela, Timo (toim.) Rovaniemi: Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. 45-48.
- Malinen, Piritta. 2011. *Kannu vie – kohti taidetta? Graffitikokemus sekä graffitin ja kuvataideopetuksen vuorovaikutus*. Tampere: Juvenes Print.
- Merriam, Sharan & Caffarella, Rosemary & Baumgartner, Lisa. 2007. *Learning in Adulthood – A Comprehensive guide. 3rd edition*. San Francisco: Jossey-Bass
- Miettinen, Kimmo. 2008. *Hilse – Suomipunkin alku ja juuri*. Helsinki: Like.
- Mountain, Lance. 2007. Teoksessa Cliver, Sean. *Disposable, A History of skateboard art*. California: Gingko Press.
- Mullen, Rodney & Mortimer, Sean. 2005. *The Mutt: How to Skateboard and Not Kill Yourself*. New York: itbooks.
- Mustola, Marleena, Mykkänen, Johanna, Böök, Marja Leena & Kärjä, Antti-Ville. 2015. Johdanto. Teoksessa Marleena, Mustola, Johanna, Mykkänen, Marja Leena, Böök, Antti-Ville, Kärjä (toim.) *Visuaaliset menetelmät lapsuuden- ja nuorisotutkimuksessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura: Nuorisotutkimusverkosto. 11-20.
- Määttä, Kaarina. 1998. *Kuvaamataidon opetus tutkimuksen kohteena, Mitä kuvaamataidon opetuksen koulutusohjelman opiskelijat ovat tutkineet*. Rovaniemi: Lapin yliopisto/julkaisut.



Naukkarinen, Ossi. Taiteistumisen muodot. Teoksessa Levanto, Ossi & Naukkarinen, Ossi & Vihma, Susanna. 2005. *Taiteistuminen*. Helsinki: F.G. Lönnberg

Nurmio, Satu. 2014. *Ars Fennica – palkinto taiteilijapari Tellervo Kalleiselle ja Oliver Kochta-Kalleiselle. Suomen suurimman taidepalkinnon saajat tekevät yhteisöllistä mediataidetta, jonka tarkoituksena on parantaa maailmaa. Kiasman Ars Fennica – ehdokkaiden näyttelyssä yleisön suosikiksi nousi taiteilijapari IC-98.*

[http://yle.fi/uutiset/ars\\_fennica\\_-](http://yle.fi/uutiset/ars_fennica_-)

[palkinto\\_taiteilijapari\\_tellervo\\_kalleiselle\\_ja\\_oliver\\_kochta-kalleiselle/7156790](http://yle.fi/uutiset/ars_fennica_-palkinto_taiteilijapari_tellervo_kalleiselle_ja_oliver_kochta-kalleiselle/7156790)

Tarkistettu 25.1.2016

Tseng, Winston & Bratrud, Todd. 2011. *I HATE: The Art of Todd Bratrud*. New York: Mark Batty Publisher.

McKee, Marc & Tseng, Winston. 2011. *WARNING: The Art of Marc McKee*. New York: Mark Batty Publisher.

Opetushallitus 2014. Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet.

Phillips, Jim. 2004. *The Surf, Skate and Rock Art of Jim Phillips*. Pennsylvania: A Schiffer Book.

Pikkarainen, Tero. 2014. *Hämärämiehen leima karsiutui – Skeittarit ottivat parkkien rakentamisen omiin käsiinsä*. City-lehti 2014/3 Luettavissa osoitteessa

<http://www.city.fi/skeittidiy>

Powell, Ben. 1996. *Moments In Time*. Sidewalk Surfer magazine no 12/96.

Ryynänen, Max. Nobrow. Teoksessa Levanto, Ossi & Naukkarinen, Ossi & Vihma, Susanna. 2005. *Taiteistuminen*. Helsinki: F.G. Lönnberg

Saario, Janne. 2014. *Urbaania surffausta kallion helmassa*. Betoni 3/2014.

Schugurensky, Daniel. 2000. *The forms of informal learning: towards a conceptualization of the field*. NALL Working Paper. #19-2000. Saatavissa [www-muodossa: http://www.nall.ca/res/19formsofinformal.htm](http://www.nall.ca/res/19formsofinformal.htm) 30.11.2015

Tuntematon tekijä. 2008. *Skeittaajan käsikirja*. UNIPress Ab.

Uusi Rovaniemi. Julkaistu 6.9.2013 *Harrastajien talkootyö hukkaan: kaupunki hävitti skeittipaikan Ounasrinteellä*

Villi, Mikko. 2010. *Visual mobile communication. Camera phone photo messages as ritual communication and mediated presence*. Helsinki: Aalto University.

Whitehouse, George. 2014. *Linear Cubism – interview of Don Pendleton*. Very Nearly Almost Magazine. United Kingdom. Advent Print Group.

Painamattomat lähteet:

Erkkilä, Jaana. 2015. Sattuma ja taide –paneelikeskustelu 12.9.2015 Lapin yliopistolla. Muistiinpanot tutkijan hallussa.

Kansalliskirjasto Melinda, <http://melinda.kansalliskirjasto.fi/> Tarkistettu 19.1.2016

Korkkula, Vesa. 2016. Henkilökohtainen tiedonanto 18.1.2016

Siitari, Pirkko. Kiasman Camouflage-näyttelyn tiedoitustilaisuus 28.5.2012