

Nina Luostarinen

PAIKKALEIKKEJÄ JA LEIKIN PAIKKOJA

– leikkisillä taideinterventioilla kohti paikkaempatiaa



NINA LUOSTARINEN

**Paikkaleikkejä ja leikin paikkoja
– leikkillisillä taideinterventioilla kohti paikkaempatiaa**

Akateeminen väitöskirja,
joka Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan suostumuksella
esitetään julkisesti tarkastettavaksi Lapin yliopiston luentosalissa D194
joulukuun 8. päivänä 2023 klo 12



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND

Rovaniemi 2023

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta

Väitöskirjan ohjaajat

Professori Timo Jokela, Lapin yliopisto
Professori Mirja Hiltunen, Lapin yliopisto

Väitöskirjan esitarkastajat

Erikoistutkija, FT Anne Pässilä, LUT-yliopisto
Tutkija, TaT Henrika Ylirisku, Aalto-yliopisto

Vastaväittäjä

Erikoistutkija, FT Anne Pässilä, LUT-yliopisto

Elektronisen väitöskirjan tekijänoikeuslisenssi



Taitto: Minna Komppa, Taittotalo PrintOne

Kannen suunnittelu: Sara Korkala

Kannen kuva: valomaalaus Jani Lainio & Eki Tanskanen, valokuva Kirsi MacKenzie

Acta electronica Universitatis Lapponiensis, 363

ISBN 978-952-337-392-1

ISSN 1796-6310

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-392-1>

Kiitokset

Ensiksi haluan kiittää ohjaajiani Timo Jokelaa ja Mirja Hiltusta kannustavasta ja kärsivällisestä ohjauksesta ja palautteesta matkan varrelta. Kun aloittaa tyhjästä, on paljon opittavaa akateemisesta maailmasta. Tämä seikkailuretki on ollut yksi elämäni antoisimmista, ja te olette mahdollistaneet sen. Se, että tulee nähdyksi ja luotetuksi sellaisena kuin on, on suunnattoman arvokasta. Kiitos.

Ajatukset, oivallukset ja innostus eivät synny yksin vaan keskusteluissa ja pallotteluissa sekä peilailuissa toisten kanssa. Lämpimät kiitokset kuuluvat inspiroiville artikkeleiden kanssakirjoittajilleni Minna Hautiolle, Kirsi MacKenzielle ja Anthony Schragille. Jokaiselta opin paljon: Minnalta systemaattisuutta, tarkkuutta ja analyttisyyttä, Kirsiltä rohkeutta sanoittaa luovia ajatuksia ja Anthonyilta akateemista argumentaatiota. Minnalle kiitokset myös koko prosessin myötälämisestä ja sparrauksesta tiukoissa paikoissa sekä avusta tekstin kanssa – ilman sulkia ei voi lentää.

Matkassa kulkemisesta, tekemiseen kyselemättä heittäytymisestä ja ehtymättömästä kannustuksesta kuuluvat kiitokset myös kollegalleni ja ystävälleni Paula Kostialle. Humakin kollegoista kiitokset kuuluvat myös Pekka Vartiaiselle, joka istutti ajatuksen siemenen siitä, että taideteoillani olisi myös tutkimuksellisesti kiinnostavaa merkitystä. Ajatusten kasvattamisesta ja outoihin ideoihin uskomisesta kiitokset koko Nacer-tutkimusryhmälle ja erityisesti Annamari Manniselle ja Elina Härköselle esimerkin voimasta sekä vertaistuesta Hanna Schroderukselle, Mari Mäkitalo-Aholle ja Korinna Korsström-Maggalle. Epäuskon hetkillä on ollut tärkeää saada surkutella kuopan pohjalla yhdessä jonkun toisen kanssa. Erityiskiitokset Antti Stöckellille syvällisistä pohdinnoista leikin olemuksesta ja yhdessä taiteen tekemisestä suolla.

Taiteellisen osion toteuttamisen osalta nöyryimmät kiitokseni kuuluvat Vaara-kollektiiville ja Kainuun museolle, aivan erityisesti Veikko Leinoselle ja Ulla Härköselle. Prosessi oli voimauttava, ja vankkumaton uskonne tekemiseeni muurasi peruskiviä koko väitöstutkimukseeni. Kiitos Itä-Suomen maa- ja kotitalousnaisille huomion ja tunnustuksen antamisesta tunnekarttamenetelmälle Vuoden maisemateko -kunniamaininnan myötä. Kiitokset Anne Keskitalolle huolellisesta paneutumisesta taiteelliseen produktioon ja kannustavasta sekä ajatuksia avartavasta lausunnosta.

Kiitos kirjastojen henkilökunnalle sekä Lapin yliopistossa että Paimion kirjastossa. Olitte todella neuvokkaita löytämään epätodennäköisiäkin – ja niitä kadonneita – lähteitä.

Interventioiden toteutuksien osalta kiitokset ansaitsevat myös Metsähallituksen uuttera väki, erityisesti Aino von Boehm sekä muutamia muita mainitakseni Heli Rekiranta, Sini Salmirinne, Mikko Tiira, Päivi Tervonen, Tiina Hakkarainen ja

Johanna Leinonen. Reippautenne, jolla asioihin tartutaan, sekä uskonne uusien asioiden kokeiluun ovat tehneet minuun suuren vaikutuksen. Metsään voi todella mennä monella tapaa!

Kiitos myös kaikille teille sadoille osallistujille, jotka olette taideinterventioideni aikana testanneet kehittämiäni interventiovälineitä. Ilman teidän leikkisää heittäytymistäni mitään tästä ei olisi olemassa.

Kiitokset kannustuksesta, mahdollisuuksien avaamisesta ja luottamuksesta matkan varrella sekä avusta aikaeroista huolimatta Melanie Sarantoulle Australiaan. Kiitos englanninkielisten artikkeleiden oikolukuavusta ja innostuneesta osallistumisesta Janet Cooperille Ohioon. Yhdessäajattelusta kiitokset myös väitöskirjan teemoihin liittyneiden muiden yhteisartikkeleiden kirjoittajille Juha Iso-Aholle, Pekka Vartiainen, Anttoni Lehdolle, Paula Kostialle, Hannu Sirkkilälle, Kerttu Lehdolle, Krista Petäjäjärvelle ja Antti Stöckellille. Kiitos myös hyvistä keskusteluista tutkijoille ja taiteilijoille eri residensseissä Roomassa, Hailuodossa, Bretagnessa, Kilpisjärvellä ja Beninissä. Selittämällä muille, mitä on tekemässä, aukeaa asia itsellekin.

Haluan ilmaista suurimmat kiitokseni Henrika Yliriskulle ja Anne Pässilälle heidän omistautumisestaan väitöstutkimukselleni sekä heidän huolellisista ja asiantuntevista huomioistaan, jotka olivat merkittäväksi avuksi työn viimeistelyssä. Anne Pässilälle erityisen lämpimät kiitokset lupautumisesta vastaväittäjäkseni.

Kiitos Otto A. Malmin rahastolle puolen vuoden apurahasta väitöskirjan yhteenvedoluvun kirjoittamiseksi. Kiitos Lapin yliopistolle Esko Riepula apurahasta väitöskirjan viimeistelyn tueksi. Loppuvaiheen ansiotyöstä vapaa, keskittynyt tekeminen mahdollisti ajatusten rakentamisen ja oivallusten hetket: hautomatta kun ei synny lintuja. Kiitokset myös työnantajalleni Humanistiselle ammattikorkeakoululle joustavuudesta opintovapaan suhteen.

Kiitos myös vanhemmilleni: leikkiin heittäytymisestä äidilleni, joka on esimerkillä näyttänyt, että leikki on asenne- ei ikäkysymys ja isälleni erityisesti reissupakun remontoimisesta. Nämä yhteenvedon tekstit on kirjoitettu pääosin pakun punkassa tuijotellen milloin mitäkin eurooppalaista näkymää. Paikkojen kokemisesta on mielestäni ollut mahdollista hedelmällisesti kirjoittaa vain paikkoja kokien.

Tärkeimmät kiitokset kuuluvat lapsilleni Venlalle ja Henrille, joille mikään äidin eriskummallinen projekti ei näyttänyt enää outona. Kuten tyttäreni totesi: tässä talossa ei ikinä tiedä, onko tulitikkulaatikossa tulitikkuja vai pieniä muovi-ihmisiä. Toivottavasti tämä projektini ovat antaneet teille uskoa kaikkien myrskyjemme keskellä siihen, että suuruudenhullutkin ideat ovat saavutettavissa ja toteuttavissa. Pitää vain tarttua ja toimia. Tai no, enpä ole ihan varma, kuka tässä perheemme kollektiivisessa hulluudessa on lietsonut kutakin. Kiitos kuitenkin!

Rovaniemellä perjantaina 13. lokakuuta 2023

Nina Luostarinen

Tiivistelmä

Taiteen ja kulttuurin ominaisuuksien hyödyntämistä on alettu pitää niin yleisessä keskustelussa kuin esimerkiksi ministeriöiden julkaisuissa yhä merkittävämpänä tekijänä erityisesti ympäristösuhteen rakentamisessa ja jäsentämisessä. Erityisen merkittävää taiteen rooli osana muutosta on juuri nyt, kun Sitra nosti vuoden 2023 megatrendeissään luonnon kantokyvyn murenemisen tulevaisuusnäkymien ytimeen. Samaan aikaan leikkiminen, pelaaminen ja yleinen leikkimielisyys ovat tutkimusten mukaan siirtymässä kulttuuriseen keskiöön ja niiden yhteiskunnallinen painoarvo kasvaa siinä määrin, että tutkimus- ja teoriakirjallisuudessa puhutaan jopa leikillisestä käänteestä.

Tutkimukseni tavoitteena on laajentaa leikkiä osaksi paikkakokemusta ja lisätä leikkiin liittyvää ymmärrystä. Samalla haluan työlläni tuoda leikkiä aikuisten ulottuville. Tavoitteiden saavuttamiseksi olen määritellyt tutkimustehtäväkseni suunnitella ja kehittää leikillisten taideinterventioiden avulla taideperustaisia interventiovälineitä. Tavoiteltavana tuloksena on paitsi kehittää näitä interventiovälineitä myös lisätä ymmärrystäni niiden fasilitoinnista.

Tutkimukseni näkökulman muodostumista on ohjannut kolme päätekijää, jotka limittyvät aikuisten leikin, paikan ja taiteen suhteeseen. Tutkimuksen teoreettinen viitekehys yhdistää leikin tutkimusta sekä humanistisen maantieteen ja posthumanistisen ajattelun näkökulmia paikkasuhteen tutkimiseen lomittuen toiminnassa tapahtuneeseen tiedon kumuloitumiseen. Olen tarkastellut erityisesti paikkaan kiinnittymistä, surrealististen tilojen syntyä tarinoiden pohjalta, roolin ja leikin kautta tapahtuvaa itsensä uudelleen ymmärtämistä, luontoon uudelleenkytkeyttä ja paikkojen tarinallisten kerrosten visualisointia.

Päästäkseni tutkimustavoitteeseeni olen suunnitellut ja kehittänyt leikillisiä taideperustaisia interventioita paikkoihin ja näitä interventioita toteuttamalla vastaan tutkimustehtäväni. Tutkimukseni edustaa taideperustaista toimintatutkimusta (Art-based Action Research /ABAR), jossa on toteutettu syklimäisesti taideperustaisia osatutkimuksia vuosien 2014–2021 aikana. Toteutusvaiheessa kutsuin näitä kaikkia leikeiksi, mutta tässä yhteenvedon yhteydessä niitä on käsitteiden selkeyden vuoksi johdonmukaisesti nimitetty taideinterventioiksi. Tarkastelen tässä siis interventioiden toteutustapoja luomisen prosesseina ja kutsun niissä syntyviä menetelmiä interventiovälineiksi. Tutkimusmatkan varrella toteutettuja interventioita on artikkeleissani kutsuttu vaihtelevilla nimityksillä, usein menetelmiksi, mutta sekaannusten välttämiseksi tässä yhteenvedossa on menetelmä sanana varattu tutkimusmenetelmälle.

Ensisijaisena aineistona toimii toimintaa konstruoiva reflektioaineisto, jonka olen taiteilija-fasilitoija-tutkijana yhdessä kollegoideni ja kanssatutkijoideni kanssa luonut. Taideinterventioiden luomisessa tutkimus painottui suunnitteluun ja toteutukseen, jota analysoin erityisesti reflektioaineiston kautta. Lisäksi etsin aineistostani merkkejä niistä merkityksistä, joita osallistujien tuottamasta, toissijaisesta kuva-aineistosta on havaittavissa, ja perustan aineiston tarkastelusta saamani tiedon siihen, miten kokemuksellisuus ja leikin virittämät aistitasot välittyvät kuva-aineistosta tulkitsijalle. Todennan näitä kuvia katsomalla kävelymenetelmää hyödyntäen sekä kuvien ja muun aineiston yhteistulkinnalla. Prosessi on pääsääntöisesti mennyt siten, että tekeminen on johdattanut teorian äärelle, joka on puolestaan johdattanut tarkempaan havaitsemiseen ja toteuttamaan jälleen tekemään seuraavaa sykliä. Tutkimuksen taiteellinen osio pohjautuu myös näiden taideinterventioiden hyödyntämiseen, sillä se on toteutuakseen edellyttänyt osallistavan toimintatavan hyödyntämistä ja sen tulosten taiteellista tulkintaa.

Tutkimukseni yhteenveto rakentuu viidestä vertaisarvioidusta artikkelista, näytelymuotoisesta taiteellisesta osiosta sekä kokonaisuutta yhteen sitovasta yhteenvedosta. Yhteenvedon muodostamisen tukena olen hyödyntänyt myös muita sykleistä julkaisemiani artikkeleita sekä julkaisematonta reflektioaineistoani. Jokaisella väitöskirjan artikkelilla on ollut omat aihespesifit tutkimuskysymyksensä. Toteutetut leikilliset taideinterventiot ja niihin liittyvät kysymykset ovat kukin omassa ajassa syntyneitä, ja kokonaisuus on asetunut ja tarkentunut prosessin myötä. Jokaisesta taideinterventiotyypistä on tehty useampi kuin yksi kehittämissykli. Yhdessä ne muodostavat tämän väitöstutkimuksen kokonaisyksiköt. Olen käyttänyt kaksoiskierteen kaltaista rakennetta, jossa kukin pääsykli muodostuu sisäkkäisistä sykleistä. Jokainen kehittämissykli muodostuu omista sisäkkäisistä kehittämissykleistään, joissa toteutuvat pienessä mittakaavassa kaikki samat vaiheet kuin pääsykleissä. Pääsyklistä riippuen sisäkkäisiä syklejä on ollut 3–6 kappaletta. Jokainen sisäsykli on raportoitu ja julkaistu tyypillisesti vertaisarvioidun artikkelin, visuaalisen esseen tai näyttelyn muodossa, joista tarkemmin kaaviossa 2. Tähän väitöskirjaan on nostettu kustakin pääsyklistä yksi artikkeli edustamaan koko sykliä muun julkaistun materiaalin sekä reflektioaineiston tukiessa johtopäätösten muodostumista.

Leikilliset taideinterventiot muodostuvat viidestä pääsyklistä: Mätäsmetäs, valomaalaus, taidesotaleikki, tunnekartta ja maataide. Ensimmäisessä syklissä uudelleentulkittiin olemassa olevaa kuvataidetta ja kirjallisuutta valokuviksi, toisessa syklissä toteutettiin historiallisten kohteiden tarinoista ja myyteistä valomaalauksia, kolmannessa syklissä tarkasteltiin paikkojen historiaa luomalla leikillisiä tehtäviä paikkoihin, neljännessä syklissä kuvattiin filmikameroilla paikan herättämiä tunteita ja viidennessä syklissä luotiin muodonmuutostarujen innoittamina yhteisöllisiä maataideteoksia.

Tutkimukseni osoittaa, että prosessi, jonka kautta paikkoihin toteutetaan leikillisiä taideperustaisia interventiomenetelmiä, edellyttää tyypillisesti huolellista valmis-

tautumista, johon kuuluu paikan menneisyyteen tutustumista sekä siihen liittyvien tarinoiden kuin myös paikan itsensä kuuntelua. Tuloksissa nousee esille, että kaikissa interventioissa on interventiovälineen keskeisinä osina ollut neljä toisiinsa yhteydessä olevaa elementtiä: leikin paikka, leikin lähde, leikin väline ja leikin alibi. Näiden suhteen kukin interventioväline voidaan purkaa, ja niiden pohjalta uusia taideinterventioita uusiin paikkoihin voidaan edelleen suunnitella ja toteuttaa. Tutkimuksen perusteella voidaan päätellä, että aikuisten leikin mahdollistamisessa korostuu leikin alibien näkyvä olemassaolo. Näiden alibien avulla voidaan luoda aikuisten leikille suojan tai puoliläpäisevän kalvon kaltainen taikapiiri, joka mahdollistaa leikkiin heittäytymisen.

Eri paikoissa ja erilaisin toimintatavoin toteutetuista interventioista saadut tulokset osoittavat, että aikuiset saadaan leikkimään taideperustaisen interventiovälineen tuoman stimulaation avulla hyvinkin monilla tavoilla. Annetun tehtävän tarjoama sytyke yhdistettynä näkyvään alibiin sekä osallistujien kykyyn mielikuvitella ja heittäytyä mahdollistaa leikin. Kiinnostava paikka, kuten luontokohde tai muuten tunteita herättävä kohde ja leikin näkyvät alibit muodostavat leikin tarvitseman fyysisen ulottuvuuden, joka mahdollistaa sen tapahtumisen käytännössä. Osatutkimusten ja reflektioaineistossani erityisesti osallistujien havainnoinnin valossa tulkitsen, että kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet ovat taideinterventioissani mahdollistaneet leikkilisiä, mielikuvituksellisia, kuvaleikkilisiä, animistisia, moniaistisia ja empaattisia paikkakokemuksia. Tutkimukseni valossa varsinkin paikalla oli varsin suuri merkitys leikin syntyyn: tuloksissa on nähtävissä leikkiä paikan ehdoilla, paikan kanssa vuorovaikutuksessa sekä paikan suojissa. Metsässä ja muissa perifeerisissä kohteissa tapahtunut toiminta vaikutti toimineen eräänlaisena sen kaltaisena fyysisen ja psyykkiseen tilaan siirtymisenä, jossa toimintaa eivät määrittele aikuisten maailman säännöt vaan leikin vapaa taikapiiri. Raunio, metsä ja ränsistynyt joutomaa olivat ympäristönä myyttisiä, tarinoilla ladattuja, salaperäisiä, tutkimattomia ja tuntemattomia. Siksi ne ovat luovalle toiminnalle otollisia paikkoja, jotka muuntuvat helposti myös leikin paikoiksi. Taideperustaisen, aikuisten ikätasoon suhteutetun leikin kautta tapahtuu paikkaan kiinnittymistä, ja paikkaempatia mahdollistuu, kun paikoissa on taideperustaisen toiminnan kautta luotu tunnekokemuksia. Marginaalissa oleville paikoille voidaan saada empaattisesti ja emotionaalisesti sitoutuneita ystäviä, jotka siten ovat halukkaita myös toimimaan niiden puolesta.

Tämä tutkimus ehdottaa, että kiinnittymisen kokemuksia paikkoihin voidaan tuottaa, kun aikuisille tarjotaan vapaan ja mielikuvituksellisen leikin mahdollisuuksia, kiinnittymisiä ja kiintymisiä paikkoihin lapsuudenkaltaisten leikkikokemusten avulla. Tämä on osa leikillisen käänteen ilmiötä, jossa yksilöt voivat omaksua leikkisyyden myös keinoksi vahvistaa yhteyttään ympäristöönsä. Leikillisistä taideinterventioista tulee väline moniaistiseen kanssatietämiseen, ja ne avaavat paikalle uuden tavan tulla aistittavaksi. Leikin kuvitellut paikat sulautuvat osaksi todellista paikkaa. Aikuisten taideperustaiset paikkaleikit voivat olla keino ravistella aikuisuuden ajoit-

tain harmaata arkea ja ehkä totista taakkaakin ja antaa ihmettelylle sekä oivalluksille tilaa. Kun aikuiset vapaaehtoisesti antautuvat leikin vietäväksi, heille avautuu mahdollisuus luovuuteen, luovaan vuorovaikutukseen ja taiteellisiin oivalluksiin leikin kepeyden suojassa.

Avainsanat

aikuisten leikki, paikkakokemus, taideperustainen toimintatutkimus, paikkaempatia, taideperustainen interventio, ympäristötunteet, leikillinen käänne

Abstract

The use of the features of art and culture is increasingly recognised as a crucial element in shaping our relationship with the environment. This recognition can be found in both general discussions and official publications by ministries. The role of art in driving change is particularly prominent today, with Sitra (the Finnish Innovation Fund) highlighting the future impact of deteriorating natural ecosystems in its 2023 megatrends report, so we need all the tools possible. Concurrently, a shift towards embracing playfulness is gaining momentum in cultural discourse. These developments are gaining greater societal importance to the extent that the so-called *ludic turn* has emerged in the research literature.

My research aims to integrate play into our experience of places and enhance our understanding of it. Simultaneously, I intend to make play accessible to adults. To achieve these goals, I have set out to design and develop art-based intervention tools by using playful art interventions. The desired outcome is not only the development of these intervention tools but also a deeper understanding of how to facilitate them effectively.

Three primary factors guide the formation of my research perspective, all of which explore the interconnectedness of adult play, place, and art. My research's theoretical framework combines the study of play with insights from human geography and post-humanist thinking. I have particularly examined how people form attachments to places, the creation of surreal spaces based on stories, self-discovery through roles and play, reconnection with nature, and the visualisation of the narrative layers of places.

To realise my research objectives, I have designed and implemented playful art-based interventions in various locations. My research follows the principles of art-based action research (ABAR) and involves cyclic art-based sub-studies conducted between 2014 and 2021.

The primary research data comprise reflective data created and collected by me, as an artist-facilitator-researcher, in collaboration with colleagues and co-researchers. In the creation of art interventions, the research process heavily emphasises planning and implementation, which I primarily analyse through reflective data. Additionally, I searched for signs indicating meanings from the secondary image data produced by participants. The interpretation of these data revolves around how experiential aspects and sensory levels influenced by play are conveyed to interpreters. I analyse these interpretations through methods such as the walking method and the collective interpretation of images and other data. My research journey follows a

pattern whereby action leads to theory, leading to more detailed observations that drive the next cycle of action. The artistic part of the research also leverages these art interventions, requiring a participatory approach and an artistic interpretation of the results.

The summary of my research comprises five peer-reviewed articles, an artistic element in the form of an exhibition, and a summary that connects all the elements. In crafting this summary, I have also used other articles I have published on the various cycles and unpublished reflective data. Each research article has its unique research questions. Playful art interventions emerged at different times and evolved and were refined throughout the process. Each type of art intervention underwent multiple research cycles that collectively form the complete cycle of this dissertation.

Playful art interventions are derived from five main cycles: Mätäsmetäs, light painting, art-war-play, emotional mapping, and land art. My research demonstrates that the process of implementing playful art-based intervention methods in various locations typically necessitates thorough preparation. This preparation includes gaining insight into a place's history and listening to both the stories associated with it and the place itself. The results underscore the four interrelated elements that constitute the core of intervention tools in all interventions: the place of play, the source of play, the tool of play, and the alibi of play. Each intervention tool can be deconstructed in relation to these elements, enabling the planning and execution of new art interventions in different places. It becomes evident from the research that the visible alibi of play is essential to enable adult play. These alibis create a protective or semi-permeable magical circle, facilitating immersion in play.

The results obtained from the interventions carried out in different locations and using various methods reveal that adults can be engaged in numerous ways through the stimulation provided by art-based intervention tools. This stimulation often leads to sensory experiences, where the initial task, combined with the visible alibi and participants' imaginative engagement, allows play to flourish. Intriguing locations, such as natural settings or emotionally evocative spots, along with the visible alibis of play provide the physical dimension necessary for play to thrive. Insights gleaned from research cycles suggest that the developed art-based intervention tools have enabled playful, imaginative, image-based, animistic, multisensory, and empathic experiences of place. The results demonstrate that play often unfolds in harmony with the characteristics of the place, through interactions with it, and within its protective embrace. Activities in forests and other peripheral locations appear to facilitate a transition between physical and mental states where the rules of the adult world do not apply, being replaced by the liberating magic circle of play. Ruined sites, forests, and abandoned wastelands possess a mythical quality, charged with stories and shrouded in mystery. These uncharted and enigmatic environments are fertile ground for creative activities and readily transform into spaces for play. Playful art interventions serve as tools for multisensory co-knowledge. Perhaps a place reveals

itself through sensory understanding when playful art interventions offer a pathway. Imaginary places of play seamlessly merge with the actual surroundings.

This research suggests that experiences of attachment to places can be encouraged by providing adults with opportunities for unbridled and imaginative play, fostering attachments to and affection for places through play experiences reminiscent of childhood. This phenomenon is indicative of the ludic turn, wherein individuals embrace playfulness as a means to enhance their connection with their environment. Art-based place activities for adults can serve as a way to break free from the occasionally mundane and burdensome aspects of adulthood, providing room for wonder and insights. When adults willingly engage in play, they open themselves up to the possibility of innovation and the experience of creative interactions and artistic insights, all within the protective sphere of playfulness.

Keywords: adult play, place attachment, art-based action research, place empathy, art-based intervention, environmental emotions, ludic turn

Osajulkaisuluettelo

Väitöskirjan yhteenveto-osa perustuu seuraaviin alkuperäisjulkaisuihin, joihin viitataan tekstissä roomalaisilla numeroilla I–V.

I Luostarinen, N., & Hautio M. (2019). Play(e)scapes: Stimulation of adult play through art-based action. *The International Journal of New Media, Technology and the Arts* 14(3), 25–52. <https://doi.org/10.18848/2326-9987/CGP/v14i03/25-52>

II Luostarinen, N., & MacKenzie, K. (2021). Paint that place with light! Light painting as a means of creating attachment to historical locations – An arts-based action research project. Teoksessa T. Seppälä, M. Sarantou, & S. Miettinen (toim.), *Arts-Based Methods for Decolonising Participatory Research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003053408>

III Luostarinen, N., & Schrag, A. (2021). Rehearsing for the future: play, place and art. *International Journal of Play*, 10(2), 179–194. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1934947>

IV Luostarinen, N. (2020). Pla(y)cemaking: Emotional mapping as the confluence of art, play and place. Teoksessa T. Jokela & G. Coutts (toim.), *Relate North: Tradition and Innovation in Art and Design Education* (s. 222–243). InSEA Publications. <https://doi.org/10.24981/2020-7>

V Luostarinen, N. (2023). Building, believing, becoming: Participatory playful land art intervention for creating empathy and meliorism. *International Journal of Education Through Art* 19(1), 59–67 https://doi.org/10.1386/eta_00118_3

Taiteellinen osio: Ärjän tunnekartta -näyttely Kainuun museon Galleriahuoneessa 8.9.–7.11.2021.

Yhteiskirjoitetuissa artikkeleissa I, II ja III olen toiminut pääkirjoittajana ja toteuttanut kaikissa aineiston analyysin ja tulosten kokoamisen. Teoriaosa ja pohdinta on kirjoitettu yhteistyössä kunkin kanssakirjoittajan kanssa.

Artikkelien I–V käyttöön väitöskirjan osajulkaisuina on saatu kustantajien lupa.

Kaaviot

Kaavio 1. Tutkimuskysymykset, aineistot ja tulokset artikkeleittain.....	35
Kaavio 2. Tutkimuskokonaisuus.	38
Kaavio 3. Tutkimusprosessi.....	40
Kaavio 4. Kehittämissykliden kaksoiskierre.....	120
Kaavio 5. Taideperustaisen toimintatutkimuksen syklit.....	126
Kaavio 6. Tutkimusotteiden nelikenttä.....	130
Kaavio 7. Eettiset periaatteet.....	138
Kaavio 8. Tutkimus aikajanalla.	141
Kaavio 9. Taideintervention 1 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.....	149
Kaavio 10. Taideintervention 2 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.....	156
Kaavio 11. Taideintervention 3 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.....	159
Kaavio 12. Taideintervention 4 syklit, luovuuden lähteenä toiminut aineisto, paikka, leikin välineet ja käytetyt alibit.....	167
Kaavio 13. Taideintervention 5 syklit, luovuuden lähteenä toiminut aineisto, paikka, leikin välineet ja käytetyt alibit.....	177

Kuvat

Kuva 1.	Kuvassa pelilaudan muotoon rakennettu matkakertomus kohti väitösvuoren valloitusta.....	16
Kuva 2.	Fasilitoijana työssä.	26
Kuva 3.	Liettualaisen historiakohteen tähtiarvostelu karttasovelluksessa..	74
Kuva 4.	Mätäsmetäs-kuva-aineiston lajittelua metsäluonnossa.....	133
Kuva 5.	Mätäsmetäs-kuvastoa.....	145
Kuva 6.	Valomiekoilla harjoittelua Rapolassa ja Raaseporissa.....	152
Kuva 7.	Taidesotaleikki ja näkyvät leikin alibit.....	158
Kuva 8.	Lammas-tunnekarttamerkki.....	161
Kuva 9.	Linnuksi muuttuvassa maisemassa.....	169
Kuva 10.	Sinnikäs suursilakka.....	173
Kuva 11.	Ärjän leumaiset kertakäyttökamerat.....	182
Kuva 12.	Näyte elementtikorteista.	195

Alkusanat

Tiedättehän sen Googlen karttojen keltaisen pikku-ukkelin, jonka voi paiskata mielivaltaisesti minne tahansa paikkaan? Siltä minusta tuntui, kun killuin ilmassa mielijohteen ja innostuksen kannattelemana. Sätkyttelin siinä jalkojani ja ehdin nähdä vilaukselta allani avautuvan tilkkutäkkimäisen kartalta näyttävän pelilaudan, jossa erilaiset polut ja tehtävät risteivät. Notkelmissa sihisi ja suhisi tummia tuhatjalmaiselta näyttäviä termejä vieraine konsonanteineen – ja jossain kaukana häämötti väitösvuoren usvan peittämä huippu.

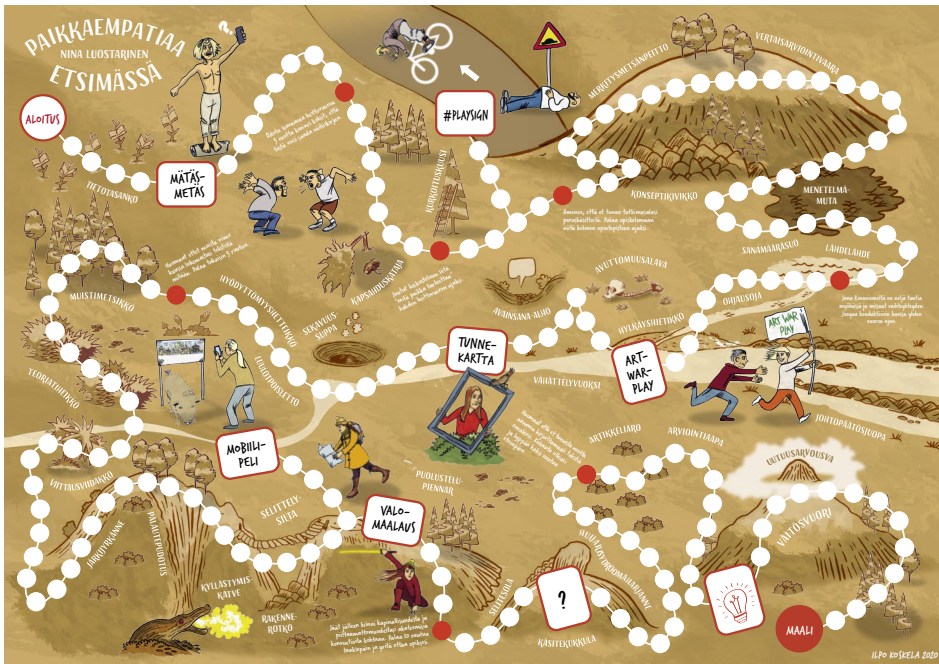
Siinä minä nyt seisoin, ensimmäisessä ruudussa. Eväät repussa eivät tälle mielikuvituksen maantieteen retkelle olleet kummoiset. Näin jälkiviisaana voisi sanoa, että tällä kertaa olisi ehkä kannattanut lukea peliohje ennen matkaanlähtöä, mutta eihän käyttöohjeisiin tutustuminen kuulu tapoihini: luotan siihen, että tekemällä kyllä oppii.

Lähdin liikkeelle, koska halusin hahmottaa, millaiseen isompaan kuvaan toteutamani osallistavat leikilliset taideteot kuuluvat ja mitä niiden kautta voisi ymmärtää. Motivaattorina sekä näille tempauksille että tälle tutkimuskokonaisuudelle on halu tarjota osallistujille kokemuksia sykhdyttävästä – sellaisesta, joka saa pilkkeen silmään – ja samalla avata reittejä paikkojen arkitodellisuudelle rinnakkaisia maailmoja kohti. Tavoitteenani on tarjota osallistujille keinoja hahmottaa maailmaa tarinallisena täynnä pieniä riemastuttavia yksityiskohtia. Samalla haluan mahdollistaa sykhdysten mahdollistamia empaattisia kokemuksia näennäisen elottomia ja unohdettuja paikkoja kohtaan, jotta niiden puolesta haluttaisiin myös toimia. Yhtenä liikkeellepanevana voimana tutkimuksessani oli myös voimallinen uni, jossa kulttuurihistoriallinen paikka kehotti kuuntelemaan, mitä sillä oli sanottavanaan.

Pyrkimyksenä on tarjota vakallinen menetelmiä, joilla paikkojen salat voivat kenties aueta. Niitä kaikkia yhdistää leikillinen ja kepeä ote. Antaa asioiden ottaa toinen muoto kuin miltä ensisilmäyksellä näyttäisi, kutkutella esiin paikan leikillinen ja tarinallinen kerros ja sytyttää siten lämmön tunne, josta kiintymyksen ja empatian juuret voivat kasvaa ja versoa toiminnan latvukseksi.

Tämä on matkakertomus, jossa paitsi tutustutaan kuhunkin taideinterventioon, myös pilkotaan ne uudenlaista kokoamista varten. Reitin varrella kurkistellaan myös teorialaatikoihin, jotka sisältävät näkemyksiä leikin, taiteen ja paikan kohtaamisista. Samalla yritetään hahmottaa maisemaa laajemmin: millaiseen toimintaympäristöön omat taideinterventioni sijoittuvat. Usein pelilaudalle lävähtää myös serendipisiä sattumakortteja. Kuljettu reissu ei myöskään ole ollut mikään maiseman halki viiva-suorasti vedetty maantie, vaan patikka seurailee maaston muotoja: välillä on selkeä

polku leppeässä säässä, toisinaan rankkaa viimaa ja joskus pettävää hetteikköä. Myös eksymisiä ja umpikujia pettymyksineen ja turhautumisineen ei ole voitu – eikä ehkä edes haluttu – välttää. Tekemistä on ohjannut kokeilemalla kehittäminen ja tekemään heittäytyminen; taiteelliselle intuitiolle on annettu mahdollisuus. Ideoihin on tempauduttu mukaan ja katsottu, mitä kulloistakin elementeissä tositilanteessa syntyy. Joskus tuli takki, toisinaan ei edes kintaita – ainakaan samaa paria, toisinaan taas sateenkaaren lailla kimaltava viitta. Kohdasta Jälkisanat voi lukea, millaisia matkavaatteita oli reissun päätteeksi päällä ja repussa.



Kuva 1. Kuvassa pelilaudan muotoon rakennettu matkakertomus kohti väitösvuoren valloitusta.

Reppu on pakattu täyteen leikki-intoa ja sydän on täynnä paloa taiteeseen sekä merkittäviin paikkoihin. Vaikka on kokemusperäistä luottoa itsetoteutettuihin taideinterventioihin ja ne hehkuvat vahvoissa väreissä, löytyy maastosta paljon ennalta-arvaamattomia muotoja, joiden olemassaolosta ei mukaan heittäytyessä ollut aavistustakaan.

Suunnittelu: Nina Luostarinen, piirroksat: Ilpo Koskela (2020)

Sisällysluettelo

Kiitokset	3
Tiivistelmä	5
Abstract	9
Osajulkaisuluettelo	12
Kuvat	14
Alkusanat	15
Sisällysluettelo	17
1 Johdanto	20
1.1 Tutkimusmatkan maisemista	20
1.2 Tiedon kukkula, jolta maisemaa kiikaroin	25
1.3 Leikin, taiteen ja tieteen piirileikki	31
1.4 Tutkimuksen asettelua ja sommittelua	33
1.4.1 Tutkimuskysymys ja tutkimustehtävä	33
1.4.2 Aineisto ja osatutkimukset	34
1.4.3 Poluista ja prosesseista	38
2 Leikki	42
2.1 Katsaus leikintutkimuksen historiaan	42
2.2 Mikä on leikkiä?	44
2.3 Taiteessa leikin, leikissä taiteen ainekset	49
2.4 Aikuisten leikin alibi	56
2.5 Leikin taikapiiri	60
2.6 Kuvaleikit	61
2.7 Leikki ja empatia	65
3 Paikka	68
3.1 Paikan määrittelystä ja merkityksestä	68
3.2 Kartoilla paikan ymmärtäminen	72
3.3 Paikan kanssa animistisesti ja posthumanistisesti	77
3.4 Mielikuvittelu paikoissa	86
3.5 Immersio paikkaan	90
3.6 Unohtuneet paikat	93

3.7	Taiteella ja kuvilla paikaksi.....	97
3.8	Leikin paikat.....	107
3.9	Kohti paikkaempatiaa.....	112
4	Menetelmälliset valinnat	120
4.1	Kehittämissykkien kaksoiskierre	120
4.2	Taideperustainen toimintatutkimus.....	121
4.3	Tutkimuksen aineisto.....	131
4.4	Merkitysten kätköihin kurkistelua	132
4.5	Eettiset kysymykset ja tutkijan positio	136
5	Tulokset taideinterventioittain	141
5.1	Taideinterventio 1: Mätäsmetäs.....	142
5.1.1	Hankkeen esittely.....	142
5.1.2	Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen.....	143
5.1.3	Artikkelin tulokset.....	143
5.1.4	Muiden Mätäsmetäs-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto.....	146
5.2	Taideinterventio 2, Valomaalaus.....	150
5.2.1	Hankkeen esittely.....	150
5.2.2	Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen.....	150
5.2.3	Artikkelin tulokset.....	153
5.2.4	Muiden Valomaalaus-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto.....	154
5.3	Taideinterventio 3, Taidesotaleikki.....	156
5.3.1	Osahankkeen esittely.....	156
5.3.2	Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen.....	156
5.3.3	Artikkelin tulokset	157
5.4	Taideinterventio 4, Ärjän tunnekartta.....	160
5.4.1	Toiminnan esittely.....	160
5.4.2	Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen.....	161
5.4.3	Artikkelin tulokset.....	163
5.4.4	Muiden tunnekartta-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto.....	164
5.5	Taideinterventio 5, Maataide.....	167
5.5.1	Toiminnan esittely.....	167
5.5.2	Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen.....	170
5.5.3	Artikkelin tulokset.....	173
5.5.4	Muiden maataide-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto.....	174
5.6	Taiteellinen osio: Ärjän tunnekartta -näyttely.....	177

5.7 Tulosten yhteenveto.....	183
5.7.1 Leikillisen taideintervention elementit.....	183
5.7.2 Alibi vapauttaa aikuisten leikin.....	186
5.7.3 Kohti leikillisiä ja empaattisia paikkakokemuksia.....	189
6 Johtopäätökset	193
7 Pohdinta.....	199
Jälkisanat.....	204
Lähteet	206
Liitteet.....	227
Artikkeli I	233
Artikkeli II.....	265
Artikkeli III.....	291
Artikkeli IV.....	309
Artikkeli V	332

1 Johdanto

1.1 Tutkimusmatkan maisemista

Taiteen ja kulttuurin ominaisuuksien hyödyntämistä on alettu pitää niin yleisessä keskustelussa kuin esimerkiksi ministeriöiden julkaisuissa yhä merkittävämpänä yhteiskunnallisena muutosajurina (Sitra, 2016, 2020), myös erityisesti ympäristösuhteen rakentajina ja jäsentäjinä (Foster, 2017; Humaloja, 2018; Jokela & Huhmarniemi, 2020; Suominen, 2016; Ylirisku, 2021a). Erityisen merkittävää tämä on juuri nyt, kun Sitra nosti vuoden 2023 megatrendeissään luonnon kantokyvyn murenemisen tulevaisuusnäkymien ytimeen. Sitran raportin mukaan elämme keskellä ekologista kestävyyskriisiä ja ekologisella jälleenrakennuksella on kiire. Raportti peräänkuuluttaa siirtymää kohti ”luonnon tilaa ja ihmisten hyvinvointia parantavaa yhteiskuntaa” (Dufva & Rekola, 2023, s. 17). Samaan aikaan leikkiminen ja yleinen leikkimielisyys näyttävät olevan siirtymässä kulttuuriseen keskiöön ja niiden yhteiskunnallinen painoarvo kasvaa (Friman ym., 2022) siinä määrin, että puhutaan jopa leikillisestä käänteestä (Frissen ym., 2013; Sutton-Smith, 2017). Tämä tutkimus tarkastelee näiden ilmiöiden mahdollisia leikkauspintoja, ja sitä ohjaa taideperustaisen toimintatutkimuksen muutoshakuinen tiedontarve (Huhmarniemi, 2021).

Tämä tutkimus on lähtenyt liikkeelle havainnoistani, jotka liittyvät taiteen merkityksen kasvuun yhteiskunnassa sekä lisääntyneeseen keskusteluun empatiasta ja leikillisyydestä. Lisäksi tutkimuksen alkusysäykseen ovat vaikuttaneet kokemukseni trendikkään ja marginaalisen, urbaanin ja ruraalin välisistä jännitteistä. Vaikuttimina on ollut myös työni eurooppalaisen kulttuuriperinnön ja muinaisen uskomusperinteen vahvistamisen parissa, eikä motivaattorina voi ohittaa myöskään lisääntyvää luonnon monimuotoisuuden kadon ja ilmastonmuutoksen aiheuttamaa ahdistuksen ilmapiiää.

Tutkin vuosina 2014–2021 toteuttamiani taideinterventioita, joiden yhteisenä nimittäjänä on ollut kehittää taideperustaisia leikillisiä interventiovälineitä paikkojen tarinallisen ja tunnekerroksen esiintuomiseen. Tutkin näitä leikillisiä taideperustaisia interventioita ja niiden pohjalta kehitettyjä interventiovälineitä menetelminä monipuolistaa paikan kokemusta. Tarkastelen taideperustaisen toimintatutkimukseni viittä sykliä paikan ja leikin teorioiden valossa. Lopuksi muodostan teorian sekä käytännön taideperustaisen toiminnan reflektoinnin tuloksena ehdotuksia näiden interventiovälineiden hyödyntämismahdollisuuksista esimerkiksi matkailun, kotoutumisen ja ympäristökasvatuksen yhteyksissä. Lukuohje tälle yhteenvedolle pe-

rustuu ajatukseen, että lukija on tutustunut väitöskirjan osana oleviin artikkeleihin ennen tämän yhteenvedon lukemista.

Tässä yhteenvedossa tarkastelen tutkimuskysymyksieni, teorian ja osatutkimusten tulosten sekä reflektioaineistoni kautta, mitä erityistä juuri leikin ja paikkakokemuksen yhdistämisessä oli. Lopuksi teen laajempia johtopäätöksiä yhdistämällä tuloksia ja teorialähtökohtia leikillisten taideinterventioiden potentiaalin määrittelemiseksi. Tutkimukseni perusteella esitän, millaisin interventiovälinein aikuisten leikkiä paikoissa on mahdollista stimuloida ja miten se voi muovata paikkakokemusta lisäten esimerkiksi empatian kokemusta ja auttaen myös haastavien ympäristötunteiden käsittelyssä. Tuon myös esiin ajatuksiani siitä, millaisissa yhteyksissä kuvatus kaltaisia taideinterventioista johdettuja menetelmällisiä interventiovälineitä voisi jatkossa hyödyntää.

Avaan tässä yhteenvedossa väitöskirjatutkimukseni kuluessa toteutettujen leikillisten taideperustaisten interventioiden pohjalta syntyneitä menetelmällisiä interventiovälineitä, joiden pyrkimyksenä on herätellä moniaistisia tunteita sekä empaattisia kokemuksia paikkoja kohtaan. Olen halunnut selvittää, millaisia edellytyksiä syntyy kokea paikkoja toisin, kun niissä taideperustaisen toiminnan kautta koetaan jotakin tunteita herättävää. Tavoitteena on siten mahdollistaa paikkoihin sitoutuminen tunnetasolla, jotta aikaansaadaan motivaatio toimia.

Suhtaudun toimintatutkimuksen syklien muodostamaan tutkimuskokonaisuuteeni leikkikenttänä, jossa kukin taideinterventio on oma leikkivälineensä. Tutkimusleikkikenttäni leikkivälineet saattavat näyttää ensi silmäyksellä toisistaan poikkeavilta, kuten keinu eroaa liukumäestä tai karuselli hiekkalaatikosta, mutta niillä on silti sama yhteinen pohjavire ja tavoite. Samoin kuin kaikki leikkikentän välineet tavoittelevat leikin kokemusten mahdollistamista, on minun interventiovälineideni tavoitteena tarjota portaaleja tai ”kaninkoloja” paikan kokemiseen leikin liminaaltilan ja taiteen antaman alibin kautta. Kun puhutaan Lewis Carrollin Ihmemaan Liisaan viitaten kaninkoloista (Schulz, 2011) toisiin todellisuuksiin siirryttäessä, on ajatus ehkä hieman eri kuin se, miten minä asian koen: minulle paikan tarinallinen ja tunnekerros piiryy paikan ylle, ei sen alle. Se ei ole niinkään menninkäisten ja muiden alaisen maailman olentojen, vaan harsomainen, valosta arjen päälle kudottu ulottuvuus. Hieman utuinen, mutta ei synkkä. Leikin kepeä kerros.

Olen uusista asioista innostuja, ja minua stimuloi se, että voin heittäytyä tekemään aina jotakin uutta, kartoittamaan ”mitä tapahtuu jos” -polkuja ja tutkimaan kokeilemalla: mahdollisuuksia tulee, kun on niille avoin ja valmis. Täten olen tutkimuksellisinä valintoina antanut painoarvoa myös serendipiteetille ja intuitiolle erityisesti taiteellisen osioni toteuttamisessa. Tämä vaikutelmaherkkä toimintatapa näkyy myös tutkimusasetelman runsautena. Monenlaisen tunnusteleavan ja eri suuntia hakevan tekemisen ja avoimen prosessin sekä paikkojen kansatietämisen (Jokela, 2021) huomioiden suodatan syvällisempää ymmärrystä siitä, millaisin leikillisin taideinterventioin paikkakokemuksia voidaan laajentaa.

Kuvaan tässä yhteenvedossa prosessia, joka taideinterventioiden toteutuksen myötä on syntynyt – ja kuinka ajattelua on kehä kehältä suunnattu ja tarkennettu syntyneiden havaintojen ja niistä kehittyneiden oivallusten kautta. Käytän tämän perustana Timo Jokelan ja Mirja Hiltusen laatimaa taideperustaisen toimintatutkimuksen sykliä (kaavio 5), jota tutkimuksen kukin sykli jäsentää edelleen (Jokela & Huhmarniemi, 2020). Nojaan metodologisen orientaationi myös Mika Hannulan teoksessa *Leikin filosofia* (2021, s. 21–23) esittämään tulkintaan leikin olemuksesta, joka muistuttaa myös taideperustaisen toimintatutkimuksen syklistä. Hannulan mukaan leikissä on valloillaan kokonaisuus voimia, jotka tuovat yhteen, eivätkä erottele. Leikissä ei hänen mukaansa ole yhtä lineaarista suuntaa, vaan villiäkin reagoimista, vastapalloja ja harhautuksia. Hannula kuvaa leikin yhteen nivoutuvana liikkeenä, joka kunkin toiston myötä etenee kohti sitä, mitä emme vielä tiedä mutta minkä aavistamme. Hyvin tutkimuksen metodologiaan osuu myös Katriina Heljan (2022a, s. 286) siteeraama leikkiteoreetikko Thomas Henricksin (2017) ajatus, jonka mukaan emme leiki määritelläksemme sitä, minkä jo tiedämme, vaan leikimme löytääksemme jotain, mistä emme vielä tiedä. Toinen samankaltainen ajatus on Albert Einsteinin määritelmä siitä, kuinka asioita yhdistelevä ja assosiativinen leikki synnyttää tuotteliasta ja luovaa ajattelua (Scarfe, 1962). Tämä kuvaa tutkimustani hyvin: en ole aloittaessani tiennyt, mitä tarkalleen ottaen olen tavoittelemassa, toimintaani ohjasi vain aie ja halu tietää, mutta kunkin taideinterventiosyklin myötä olen, taideperustaiselle toimintatutkimukselle luonteenomaisesti, hahmottanut päämääräni ja tutkimustehtäväni tarkemmin.

Olen antanut kunkin taideintervention vaiheelle numeron ja värikoodannut eri kokeilut toisistaan poikkeavilla väreillä (kaaviot 4 ja 8). Olen sijoittanut niitä taideperustaisen toimintatutkimukseni muodostamaan jatulintarhamaiseen reittiin taideinterventioiden kehittämisen kautta kohti ilmiön ymmärrystä ja johtopäätöksiä. Yksittäiset taideinterventiot ja niihin liittyvät eri prosessin vaiheet ovat aina seuraava astinkivi, mutta myöhemmin ja kauempaa katsottuna niistä muodostuu kuitenkin kokonaisuus, jossa on muoto ja sanoma, kuin mosaiikki. Sama yksittäisten tekojen ja kuvien muodostama isompi kokonaisuus on toimintojeni läpileikkaava ulottuvuus vertautuen mosaiikkeihin. Tällaisia yksittäisistä erivärisistä pisteistä rakentuvia kuvia läheltä katsottaessa ei kuvaa hahmota, mutta kun pisteitä on tarpeeksi ja niihin saa etäisyyttä, paljastuu kokonaiskuva katsojalleen. Tämä maailma, jota kohti minun värikoodatut taideinterventioini ja niiden yksittäiset kuvat kurkottavat, on maagisen realismin ja surrealismien (Kaitaro, 2015; Raappana-Luoro, 2021) linssin kautta näkemäni: mielikuvituksen salliessa myös yllättävät tapahtumat ja tulevaisuudet ovat mahdollisia. Olenkin pitkin matkaa joutunut miettimään, millainen määrä pisteitä tarvitaan, jotta kokonaisuus olisi ymmärrettävä ja kuva hahmottuisi. Kaikista yksittäisistä teoista ja niiden yksittäisistä tuotoksista muodostuu tarinallisen tason ja tunnetason kokonaisuus paikoista. Vasta tutkimusprosessini edetessä ymmärsin ryhtyä yhdistämään aineiston kuvia ja niistä nousseita oivalluksen mieli-

kuvia toisiinsa. Näin näennäisen irrallisista osista alkoikin muodostua kokonaisuus, isompi kuva, ja hieman kauempaa katsottaessa oli nähtävissä, että sama pohjavire taideinterventiomosaikeissa onkin ollut alusta alkaen. Näistä pienistä mosaiikin paloista muodostui sitten kuva leikkikentstäni, ja sen eri interventiovälineet linkittyivät toisiinsa.

Kulttuurituottajana olen ammatti-identiteetiltäni generalisti. Siksi erilaiset taidemuodot vaihtuvine rooleineen sopivat erityisen hyvin tekemisen tapaani ja taiteilijaprofiiliini. Minulla ei ole halua eikä tarvetta kiinnittyä vain yhdenlaiseen tekemisen muotoon vaan pidän kameleonttimaisesta sävynvaihdosta aina uuden mahdollisuusmaiseman esiin tullessa ja vaihdan samalla liukuvasti roolia taiteilijan ja fasilitaattorin välillä. Taustani on nukketeatterissa, jossa keskeistä on antaa asioille uusia merkityksiä sekä kannustaa muodonmuutoksiin ja ajattelun nyrjähdyksiin. Taideperustaiselle toimintatutkimukselle tyypillinen korjaava ajattelu sopii siis ammatilliseen maailmankatsomukseeni hyvin. Kustakin syklistä on opittu, ja kokeiluista on testauksen kautta syntynyt uutta ymmärrystä ja käyttötietoa menetelmien muodossa. Kokoan yhteen ja esittelen tässä yhteenvedossa sen prosessin, miten tämän tutkimuksen eri taideinterventiot lomittuvat toisiinsa, eli miten tieto on rakentunut aina kunkin prosessin päälle ja mitä havaintoja kustakin osasta on syntynyt.

Tutkimukseni rakentuu viidestä taideinterventiosyklistä. Kahden viimeisen syklin suunnittelua ohjasi ajatus myös paikkojen animistisesta elollistamisesta, jotta niihin voisi olla helpompi kiintyä ja kiinnittyä. Eli sallia mukaan muinaisen suomalaisen maailmankuvan animismia – että paikoilla on voimia, sielua ja väkeä (Mikita, 2018; Pulkkinen, 2014). Ympäristöfilosofi Elisa Aaltolan (2018) mukaan empatian eri muodot käsittelevät empatiaa toisia ihmisiä tai mahdollisesti eläimiä tai muita elollisia kohtaan. Lähdin toiminnan suunnittelussa liikkeelle siitä lähtökohdasta, että myös paikkoja kohtaan on mahdollista herättää empatiaa, sillä ainakin suomalaisessa kansanperinteessä muinaiset muistumat paikkojen elävyydestä eivät ole vielä kovinkaan monen sukupolven takana. Kuten semiootikko ja kirjailija Valdur Mikita Anna-Stiina Nykäsen (2022) haastattelussa toteaa, maaginen luonnontaju kuulostaa hienolta, mutta tarkoittaa meilläkin ihan tavallisia asioita, kuten sitä, että piholla on annettu nimiä isoille kiville, puille ja muille merkkipaikoille ja siten elävöitetty ja sielullistettu paikkoja. Tällä tavoitteella olen pyrkinyt tuomaan esiin ajatusta, että merkittäväksi koettujen paikkojen puolesta on valmis toimimaan.

Toteuttamieni taideinterventioiden tavoitteena onkin paikkojen tarinallisen luonteen houkuttelu koettavaksi ja kokemisen kautta herätellä empaattista suhdetta paikkoihin. Tämä ajatus pohjautui muun muassa filosofi Shaun Gallagherin (2012) ajatukseen siitä, että narratiivit ovat tärkein asia empatiassa, ja niiden avulla voimme käsitellä myös ekologista melankoliaa (Lertzman, 2015) tai erilaisia ympäristötunteita (Pihkala, 2019) ja täten ulottaa empatia mielikuvittelun avulla koskemaan myös paikkoja, luontoa ja ympäristöä yleisemmin (Aaltola & Keto, 2018, s. 232–233). Kyse on pohjimmiltaan havaintojen suuntaamisesta. Mitä nostetaan tärkeäksi,

kuinka rajataan, mitä halutaan nähdä. Minua kiinnostaa se, kuinka leikin kautta voi laajentaa näkemisen horisonttia ja katsomisen tapoja. Näistä tällä tutkimusmatkalla toteutetuista leikin hetkistä jäi osallistujille myös kuvallisia muistoja, eli niihin oli mahdollista palata ja niitä oli mahdollista jakaa. Nämä taideinterventiot toivat osallistujille uusia näkökulmia paikkoihin: niitä katsotaan lähempää, kauempaa, leikin kautta, toisessa valossa, eli kuinka voimme kuvien avulla rakentaa vaihtoehtoisia todellisuuksia ja niiden kautta muuttaa ymmärryksen tapaa.

Kehittämistyön myöhemmissä sykleissä tavoitteeksi nousi myös mahdollistaa ympäristöahdistuksen kaltaisten vaikeiden asioiden käsittelyä ilon ja palkitsevuuden kautta syyllistämisen sijaan (ks. esim. Pihkala, 2022b). Tutkimukseni suunnittelua ohjasi ajatus, että mielihyvän ja ilon kautta voidaan rakentaa toimintaa, jota on ilo – ei pakko – tehdä ja kulkea siten kohti melioristista toimintatapaa, josta on muodostunut eräs tutkimukseni läpileikkaavista juonteista. Meliorismi (Tieteen termipankki, n.d.-a) on filosofinen käsite, jonka mukaan maailmaa on mahdollista parantaa ihmisen omilla toimilla. Kuten Rebecca Solnit (2006) ja Maria Ojala (2012) muistuttavat, tärkeää on ylläpitää myös toivoa. Jos on liian optimistinen tai vaipuu epätoivoon, ei tee mitään. Tavoittelin taideinterventioillani myös vastauksia Helene Illeriksen (2022) toiveeseen, kuinka uusia muotoja paikan kanssa luomiseen (crafting-with a place) tulee kehittää ja löytää uudelleen. Hänen mukaansa ympäristötietoisuutta tulisi lähestyä nöyryyden ja solidaarisuuden mielentilassa, jotta maan näennäisen unohdettu olemassaolo ja paikan äärettömät kuvastot palautuisivat mieliimme.

Tutkimusprosessin alkuosan artikkeleissa näkyvää paikkojen alkuperäistä rajausta luonto- ja kulttuuriperintökohteisiin perustelen sillä, että niissä leikin paikoiksi oli hanketoimijoiden näkemyksen mukaisesti otettu paikkoja, jotka mahdollistavat esteettisten ja kulttuurihistoriallisten ominaisuuksiensa ansiosta merkittäviä kiinnittymisen (juurettomuuden vastakohtana) ja ihmisen ja paikan uudelleenkeytymisen kokemuksia. Lisäksi monet niistä ovat suojelemisen arvoisia – vaikka ensisilmäyksellä saattaa aivan muulta vaikuttaa – joko luontoarvojensa, tarinallisten kerrostumiensa, historian kääntheidensä tai maisema-arvojensa vuoksi. Ennako-oletuksena oli, että tällaiset kohteet voisivat näyttäytyä voimaannuttavina myös hyvinvointinäkökulmasta tarkasteltuna, sillä ne ovat aistillisia voiman paikkoja, jotka toimivat jo lähtökohtaisesti ”huolineluina” – suojeltuna usein myös samalla hiilineluina. Taideinterventioiden tekemisen sijaintien rajauksen suhteen olen kuitenkin sallinut prosessin aikana koko työn perusajatuksen mukaisen rohkeuden irtiottoihin: taideinterventioita on tapahtunut myös urbaaneissa ympäristöissä ja satunnaisilla joutomailla.

Taideinterventioissa toteutettujen toimintojen pyrkimyksenä ei ole opettaa aikuisia leikkimään, vaan antaa niillä taiteen ja leikin alibi toimia toisin. Haluan kutsua näitä menetelmiä leikeiksi, sillä taide omien kokemusteni mukaan saattaa monista ihmisistä vaikuttaa konseptina liian monumentaaliselta ja vaikeasti lähestyttävältä.

Useimmat sen sijaan osaavat – ja haluavatkin – leikkiä. Haluan suoda tällä nimityksellä myös taideinterventioiden toimintatapana menetelmällisen kepeyden: leikissä lopputulos ei ole ennalta määritelty, ja se voi myös loppua kesken. Nummista (2018) mukaillen leikki toimii turvarakenteena toiminnalle: se syntyy koko ajan yhdessä luoduista säännöistä, jotka voivat myös muuttua (Numminen, 2018). Leikissä on ajatuksellisesti vahvasti läsnä myös taustastani nukketheaterin parissa tuttu useiden vaihtoehtoisten merkitysten antaminen asioille ja esineille. Kenties tuomalla leikkilisyys taiteeseen tehdään aikuisten leikki julkiseksi ja hyväksytyksi, ja samalla siitä tulee taiteen lisäarvo uusien näkökulmien ja leikkijöiden (eli taiteen tekijöiden) myötä.

Tätä tutkimusmatkaani ja sen aikana suunniteltuja ja toteutettuja taideinterventioita johdatti fasilitointikokemusten myötä vahvistunut ajatus, että kiinnostuksen pilke syttyy silmiin helposti, kun annetaan tehtävä, jonka varjolla on lupa riisua aikuisena toimimisen takki päältä ja tavoittaa ennakkoluulottoman kokemisen tasot itsestä. Taideperustaisilla interventiomenetelmillä voidaan samalla raaputtaa paitsi ihmisiin myös moniin paikkoihin usein liitetty asiallinen, faktapitoinen ja raskas-soutuinen suhtautumistapa pois.

1.2 Tiedon kukkula, jolta maisemaa kiikaroin

Jotta taideperustaista leikkiä paikoissa voi ymmärtää, siitä tarvitaan tietoa, ja oletan, että paikkojen moniaistisesta kokemisesta saa tietoa leikin logiikkaa seuraamalla. Tutkimusprosessin on siis tärkeää olla leikin kautta toteutettu, myös hetkittäin sotkuinen ja usein yllättävä, jotta tutkittava aihe ja tutkimuksen tapa muistuttaisivat mahdollisimman paljon toisiaan. Tampereen yliopiston informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median professori Frans Mäyrä (2022, s. 60) haastaa koko leikillisen asennoitumistavan muodostaman laajenevan ”ludosfääriin” tutkijat entistä laajakatsisempaan ja intensiivisempään vuoropuheluun, joka ulottuu syvälle leikin ja tiedon perusolemusta koskeviin oletuksiin. Mäyrä nostaa esiin tutkijoita, joiden mielestä leikin ilmiön tutkiminen on merkityksenmuodostukseltaan niin moniulotteista, että se edellyttää ontologisesti ja epistemologisesti vääjäämättömän ”sotkuisia” lähestymistapoja. Kun ei toteuteta liian vakavamielistä tieteenharjoitusta, mahdollistetaan Mäyrän mukaan se, että tieteenala säilyttää kosketuksen alkuperäiseen iloon, leikillisyyteen ja ”ei-vakavuuteen”.

Tämän tutkimuksen tiedonintressi on praktinen. Se rakentuu siis ajatukselle, että tietoa leikistä saa parhaiten leikkimällä. Leikin kautta pystyn ymmärtämään niitä ilmiöitä, joita haluan tutkia. Tutkimukseni liittyy leikillisen käänteen (Frissen ym., 2013; Sutton-Smith, 2017) ilmiöön, jota jotkut tutkijat kutsuvat myös leikki-renessanssiksi (Kalliala, 2022). Leikkiä käsittelem ennisijaisesti alibina (Deterding, 2018) ja liminaalitulana (Turner, 1982), jotka mahdollistavat toisin toimimisen.

Tutkimuksessa nojaututaan myös peli- ja hauskuusteoreetikko Bernard de Kovenin (2020) näkemyksiin mielikuvituksen, leikin ja empatian yhteydestä samoin kuin leikintutkijan Mathias Poulsenin (2020) havainnot leikin mahdollistamasta mielikuvittelun vapautumisesta myös aikuisilla leikkijöillä. Toteuttamissani taideinterventioissa hyödynnetään leikillisten tilojen tutkijan Katriina Heljakan (2013) käsityksiä kuvaleikistä, kulttuurihistorioitsija Johan Huizingan (1984) ajatuksia leikin taikapiiiristä ja taidefilosofi Damla Dönmezin (2017) käsityksiä toisten ulottuvuuden saavuttamisesta leikille antautumisen yhteydessä. Tiedonintressini rakentuu keskeisesti taideperustaisen toimintatutkimuksen praktiselle tiedonintressille: saada tietoa käytäntöjen kehittämiseksi.

Noudatan tutkimuksessani fenomenologista lähestymistapaa. Painotan sekä omaa näkökulmaani taideinterventioiden fasilitoijana ja kokijana että osallistujien aistimusten, tunteiden, kokemusten ja elämysten merkityksellisyyttä. Tutkimukseni tarkastelee myös sitä, mikä osallistujissa liikaa, millaisia merkityksiä ja tunteita paikkoja kohtaan syntyy, kun niitä on leikin kautta taideperustaisella toiminnalla lähestytty. Fenomenologinen tutkimusstrategia voi painottaa tutkijan omien kokemusten ja ymmärryksen muodostumisen tarkkailua, jota hyödyntämällä tutkimuskohteesta pyritään löytämään sen keskeinen olemus (Lähdesmäki ym., 2012). Olen hyödyntänyt tätä lähestymistapaa analysoimalla omia, vahvasti kuvallisia kenttämuistiinpanojani sekä muuta reflektioaineistoani. Tavoitteena on ollut oman välittömän kokemuksen kautta tuottaa tutkimuskohteesta – leikillisistä taideinterventioista fasilitoituina prosesseina – syvällistä tietoa.



Kuva 2. Fasilitoijana työssä. Kuva vasemmalla Mätämetäs -ideakorttien jakelua retkeilyalueille. Kuva: Timo Parkkola, 2014. Oikealla Sierijärven maataidetyöpajan ohjausta. Kuva: Antti Kurola, 2021.

Taideperustaisessa toimintatutkimuksessani hyödynnän fenomenologista ajattelua tarkastellessani myös osallistujien kokemusta ja ymmärryksen muodostumista heidän kokemustensa kautta (Varto, 1996). Näitä muiden, taideinterventioihin osallistuneiden, kokemuksia olen tutkinut osallistujien ottaman valokuva-aineiston avulla täydentäen kokonaisuutta tässäkin yhteydessä reflektioaineistoillani sekä esimerkiksi kyselyillä. Noudatan fenomenologisen suuntauksen keskeistä ohjetta tutkijan avoimuudesta: olenkin pyrkinyt lähestymään tutkimukseni osia ja kokonaisuutta ilman ennalta määrättyjä määritelmiä, liian vahvoja oletuksia tai lukkoon lyötyä teoreettista viitekehystä (Lähdesmäki ym., 2012). Laine (2018) toteaa, että fenomenologiaan sisältyy ajatus siitä, että ihmisyksilöt rakentuvat suhteessa maailmaan ja toisaalta että ihmisyksilö on pohjimmiltaan yhteisöllinen. Hänen mukaansa merkitykset, joiden valossa todellisuus meille avautuu, eivät ole meissä synnynnäisesti, vaan niiden syntysija on yhteisö, johon ihminen kulttuuriolentona kasvaa ja kasvatetaan. Tutkimukseni kurkottaa fenomenografiaan, sillä siinä tarkastellaan muun muassa kuvien kautta osallistujien kokemuksia paikoista taideperustaisen, leikillisen toiminnan aikana ja ansiosta (Metsämuuronen, 2001). Metsämuurosen (2001) mukaan fenomenografialle on keskeistä näkökulma, että olemassa on yksi maailma, jonka ihmiset ymmärtävät eri tavoin. Kettunen (2021) toteaa, että tämän merkitys epistemologisesti on se, että todellisuutta ei voida tutkia sellaisenaan, vaan sitä lähestytään ihmisten kokemuksen ja ymmärryksen avulla. Hänen mukaansa tutkimuksen kohteena olevaa ilmiötä kuvataan täten epäsuorasti, sellaisena kuin tutkimuksen kohderyhmään kuuluvat tai tutkimustoimintaan osallistuvat ihmiset sen kokevat tai käsittävät. Ihminen tarkastelee jotakin ilmiötä aina tietyssä kontekstissa ja käsittää siksi vain osan siitä. Häyrysen ym. (2022) mukaan kokemuksellisuus on keskeinen tutkimuskohde fenomenologialle, ja fenomenologinen tutkimus liittyy ruumiilliseen maailmassa olemiseen, havaitsemiseen ja kulttuurin kokemiseen. Kirjoittajat toteavat, että aistit ja havainnot muodostavat kokemuksia, mutta eivät tyhjentävästi selitä niitä, eikä niitä voida puhtaasti välittää representaatioiden kautta. Heidän mukaansa kokemukset ovat vuorovaikutteisia ja monikerroksellisia kulttuurillisia tapahtumia, johon kuuluvat aistimukset, tunteet, muistot, ajatukset ja kuvitelmat. Kokemukset ovat siten monitahoisia ja monitulkintaisia, eivätkä ne suostu helpolla luokiteltaviksi.

Tässä tutkimuksessa taide on läsnä siten, että tutkimuksessa tarkastellaan taideperustaisia toimintatapoja. Alva Noë (2019) katsoo, että taide pystyttää oman maailmansa, muttei kuitenkaan sellaisenaan selitä maailman rakennetta tai näytä sitä suoraan. Fenomenologiselle tarkastelutavalle ominaisesti hänen mukaansa myös taiteen kokeminen perustuu havaintoihin, jotka edellyttävät kunkin havaitsijan omaa aktiivisuutta. Noë ehdottaa, että juuri taiteen avulla voimme organisoida itsemme uudelleen. Ylirisku (2021b) puolestaan rohkaisee ajattelemaan, että taiteen toimintamuodot tarjoavat hedelmällisen kehyksen ihmiskeskeisyyden tunnistamiselle ja purkamiselle. Hän nostaa pinnalle ajatuksen siitä, että vaikka keholliset, aistien

välityksellä tapahtuvat tietämisen tavat ovat tutkimuksellisesti helposti sotkuisia tai epämääräisiä, saattaa tämäntyyppinen moninaisia tietämisen tapoja integroiva lähestymistapa olla keino löytää uudenlaisia tapoja olla suhteessa ei-inhimillisen maailman kanssa (Ylirisku, 2021b, s. 459). Eli Jokelaa (2021) mukaillen aisteja ennakoluulottomasti avaamalla paikan voi ottaa aktiiviseksi keskustelukumppaniksi tai kanssatutkijaksi.

Sovellan taiteelliseen tulokulmaani samoin kuin leikkillisestä lähestymistavasta leikin tutkimiseen serendipisyyden, älykkään intuition sekä metaforisesti myös ek-symisen käsityksiä tiedon muodostamisessa. Serendipisyydestä onkin muodostunut meliorismin ohella tutkimustani hyvin luonnehtiva orientaatio. Hannu Salmi (2011) määrittelee serendipisyyden kyvyksi tehdä onnekkaita ja odottamattomia keksintöjä ja löytöjä. Luovuustutkijat kutsuvat samaa ilmiötä sattumallisuudeksi (Teva, 2019; Toivanen, 2020), ja sitä voidaan kutsua myös älykkääksi intuitioksi (Raami, 2015, 2017). Tai se on kuten ranskan sana, *la trouvaille*, joka on enemmän kuin onnekas löytö: se on asia, josta et edes tiennyt olevasi intohimoisen kiinnostunut ennen kuin sattumalta löysit sen. Mika Holopainen ja Raine Wilen (2021, s. 21) määrittelevät serendipisyyden mielenlaaduksi, jolloin mieli on positiivisesti yllätyksiin valmistautunut, utelias, tarkkaavainen ja tiedonhaluinen.

Minna Toivanen (2020) ehdottaa Sandra Erdelezin tutkimuksiin viitaten, että serendipisyydelle ovat alttiita henkilöt, joilla on sensitiivinen suhde ympäristöönsä. Merja Käsälä (2019) lainaa Pasteuria (1854) ja Makria kollegeineen (2014) todetessaan, kuinka onni suosii valmistautunutta mieltä. Serendipisyys ei ole vain yllättävien tapahtumien ketju, vaan myös tulosta määrätietoisista ja käytännöllisistä pyrkimyksistä luoda jotain uutta ja hyödyllistä. Hän korostaa, että tärkeää on avoimuuden ja valmistautuneisuuden tasapaino, jotteivät ennako-oletukset estä serendipisiä kokemuksia. Sattumia voi houkutella luokseen olemalla valppaana, tietoisesti läsnä, antamalla mielen vaeltaa ja mielikuvittelemalla aktiivisesti, toteaa Käsälä.

Intuitiossa, serendipiteetissä ja leikissä on hämmästyttävä samankaltaisuus: aloittaessa ei voi tietää, mihin ne johtavat, ja monenlaiset yllättävät käänteet ovat mahdollisia. Äkkipysähdykset, oikopolut, umpikujat ja asioiden yhtäkkiset yhteenpumontumiset kuuluvat niissä kaikissa keskeisenä osana tiedonmuodostumisen tapaan. Wilén ja Holopainen ovat tutkineet serendipiteettiä tiedonhaun näkökulmasta ja systemaattisessa kirjallisuusanalyysissään (2017). He toteavat, että käsitteeseen kiinnittyy edelleen stigma. He viittaavat Erdelezin (1999) toteamukseen, että sellaisia ihmisiä, jotka käyttävät serendipisyyttä tiedonhakumenetelmänä, saatetaan pitää naurettavina. Samankaltainen tabu koskee intuitiosta väitelleen Raamin (2015) mukaan myös intuitiota ja sen käyttöä, mikä on paradoksaalista, koska intuitio, mielikuvitus ja tunteet ovat aina jotenkin mukana ajattelussa, toteavat Wilén ja Holopainen (2017). Sama ristiriita koskee myös aikuisten leikkiä, jonka voidaan nähdä vievän leikkijältä tämän uskottavuutta pois (Karakoski, 2021, s. 10–14).

Edellä esiteltyihin tutkijoihin viitaten voisinkin siis kutsua tutkimustapaani serendipiseksi eksymiseksi. Sillä siinä vaiheessa, kun strukturoitu tieto loppuu tai sellaista on mahdotonta muodostaa, alkaa kuvittelun mahdollistama ja ajattelua avartava leikki. Väitän, että sen, mitä kutsun serendipiseksi eksymiseksi, voi katsoa olevan relevantti praktinen menetelmä taideperustaisen toimintatutkimuksen toteuttamiseksi. Se on ajatusten avaamista ja syötteiden sallimista, nopeiden käännösten tekoa ennalta määrättyjen tutkimuskiskojen sijaan. Se edellyttää valmistautunutta ja aiheeseen suuntautunutta mieltä, jonka avulla uudenlaisen ajattelukartan on mahdollista rakentua ja impulssien punoutua uusiin asiayhteyksiin. Se on omassa kokemuksiiin perustuvassa tutkimusympäristössäni sängen varteenotettava lähestymistapa kehittämisen perustaksi.

Eksyminen ei siis ole epätoivottu tai säälittävä tila. Kirjailija Rebecca Solnit määrittelee eksymisen oivallista tilaa teoksessaan *Eksymisen kenttäopas* (2020) seuraavasti:

Eksyminen merkitsee puhdasta läsnäoloa, ja se taas merkitsee kykyä sijaita epävarmuudessa ja mysteerissä. Ihminen ei ajaudu eksyksiin vaan eksyttää itsensä. Hän tekee tietoisien valinnan, päättää antautua ja tavoittaa tämän henkisen tilan maantieteen avulla. Ihmisen on usein löydettävä nimenomaan jotakin, minkä olemus on hänelle entuudestaan täysin tuntematon – ja sen löytämiseksi täytyy eksyä. (Solnit, 2020, s. 11)

Psykiatri ja kirjailija Joel Haahtela (2022b) puhuu samasta eksymisen merkityksellisyydestä Helsingin Sanomien Vieraskynä-tekstissään: ”Ajatus tarvitsee tilaa ja aikaa kasvaa, se kaipaa mahdollisuuksia, yrityksiä, epäonnistumisia, harharetkiä, uteliaisuutta ja hulluutta.” Ja juuri tästä syystä olen kuvannut myös harharetkiäni kehittämissykleissä. Hakala (2022) summaa, että jotkut serendipisyyden tutkijat puhuvat tietoisuuden alemmista kerroksista: tässä mielessä inhimillinen tiedonhankinta voi olla jotakin aivan muuta kuin mitä tietoinen ajattelumme tavoittaa (s. 218).

Näistä teoreettisista tarkastelukulmista ja tutkimukseni näkökulmasta tarkasteltuna mielikuvitus toimii usein parhaiten silloin, kun se saa harhailla vapaasti. Kun saa eksyä ajatuksiin tai toisaalta silloin kun leikki syöttää mieleen hullunkurisen mahdottomia ajatuksia. Tavoitteellinen eksymisen ajatus liittyy myös surrealismiin. Surrealismien metodisesta inspiraatiosta kirjoittanut Kaitaro (2015) valottaa, kuinka teorian kanssa ristiriidassa olevia tuloksia ei surrealismissa torjuttu, vaan ne toivat todellisuudesta esiin selitysvoimaa, joka oli muuten ennakoimatonta. Tieltä eksyminen oli surrealismissa jopa suotavaa, ennennäkemättömän kohtaaminen edellytti Roberto Mattan sanoin ”silmää on ravistettava ennen katsomista” (Kaitaro, 2015, s. 84). Kaitaro toteaa, että surrealistit halusivat antaa perinteisesti mielen sisäiseksi prosessiksi mielletyssä mielikuvituksessakin tärkeän roolin ulkoiselle todellisuudelle. Tämä oli hänen mukaansa tärkeää siksi, että mielikuvituksemmekin

on kouluttu kulkemaan tiettyjä uomia ja tuottamaan olemassa olevia merkityksiä uudentavia lauseita tai kuvia. Jos haluamme laajentaa kuviteltavissa olevan rajoja, on mielikuvituskin pakotettava sulauttamaan itseensä ennakoimaton ja yllättävä: surrealistit pyrkivät asettamaan taiteilijan tietoisille suunnitelmille ja ennakkokuvitelmille ansoja, jotka saivat tekijän eksymään tieltä (Kaitaro, 2015). Mielikuvitustakin pitää siis auttaa eksymään, ja kenties siis paikkojen, leikin ja taiteen yhdistäminen lähestyykin surrealismia menetelmällisesti. Kuten Bernard de Koven (2020, s. 171) postuumisti julkaistussa teoksessaan toteaa, mielikuvitus on ääretön leikkikenttä.

Seuraan Maria Huhmarniemen (2016, s. 50) määrittelyä väitöskirjansa tutkimusprosessista: ”Taideperustaiselle toimintatutkimukselle tyypillisesti taiteen tekemisen intuitiivinen ja jopa harhaileva luonne on ollut osa pitkäkestoista tutkimusprosessia, joka on välillä edennyt taidevetoisesti ja välillä kirjalliseen työskentelyyn perustuen.” Omalta osaltani olen sallinut prosessille orgaanisen rihmastomaisuuden ja ennalta-arvaamattoman poluttumisen ja jäsentänyt sitä sitten sen pohjalta kohti taideperustaisen toimintatutkimuksen syklistä rakennetta. Leena Raappana-Luio (2021, s. 104) kiteyttää kuvan henkeä käsittelevässä väitöskirjassaan, kuinka taiteelliseen prosessiin kuuluu leikkittely, kokeilevaisuus ja sattuma.

Tiedonintressin kukkula allani ei taidakaan olla eloton, sillä välillä se liikahtaa. Se onkin ollut paikallaan ollut järkäle, nukkuva Kalevanpoika. Leikki on siis se jättiläinen, jonka harteilla seison. Vaikka se saattaisi olla hetkittäin miltei sokeakin ja kulkea harhaan, ei se haittaa, sillä se on minun leikkisä lempijättiläiseni. Sen kanssa on hyvä mosaiikkiaan rakennella. Väitöskirjani päätelmät olen tehnyt sekä hermeuttisen kehän (ymmärtämisen prosessi, jossa ymmärrys tutkimuksen kohteen merkityksestä syvenee vähitellen toistuvien tulkintakierrosten kautta) (Tieteen termipankki, n.d.-d) että intuitiivisesti eri aineistoja, näkökulmia ja kirjallisuutta vaihteittain tarkastellen ja tulkiten. Tutkimukseni olen – osassa artikkeleita yksin, osassa kanssatutkijoiden kanssa – toteuttanut analysoiden ja tulkiten näiden moniäänisten, pääasiassa kuvallisten aineistojeni pohjalta. Taideperustaiselle tutkimukselle ominaista reflektointia on siis suoritettu tutkimuksen joka vaiheessa paitsi osallistujien taideinterventioissa tuottaman aineiston parissa myös oman reflektioaineistoni kanssa. Tutkimukseni yhteenveto-osassa tieto rakentuu samalla tavoin kehämäisesti kuin koko tutkimusprosessini: tekeminen on johdattanut teorian äärelle, joka on puolestaan johdattanut näkemään toisin, joka on taas johdattanut tekemään. Vaikka tieto on tuotettu tietyissä konteksteissa, tässä tapauksessa eri hankkeissa ja eri maantieteellisissä paikoissa, pyrin nostamaan siitä esiin sekä adaptoitavia toimintatapoja että muita yleistettävämpiä piirteitä, jotta tutkimusmatkan lopussa olisi kädessä muutakin kuin kertomus opitusta, olisi välineitä seuraaviin leikkeihin.

1.3 Leikin, taiteen ja tieteen piirileikki

Tarkastelen tutkimuksessa taideinterventioita, jotka ovat olleet luonteeltaan leikkilisiä. Vaikka varsinaisia esitarkastettuja taiteellisia osioita on väitöstutkimuksessani vain yksi, voi fasilitoimiani toteutusvaiheessaan aina leikiksi kutsumiani interventioita pitää yhtä lailla osallistavina taidetekoina. Leikillisten taideinterventioiden tuloksina yhteisöllisesti tuotetut valokuvalliset uudelleentulkinnat, valomaalaus-työpajat ja maataide voisivat kaikki määrittyä taiteen tekemisen alle. Ohjaajani, kuvataidekasvatuksen professori ja kuvataiteilija Timo Jokela haastoiakin minua jo tutkimuspolkuni alussa kysymyksellä siitä, onko se, mitä kutsun leikiksi, minun taidekäsitykseni. En alussa jakanut tätä näkemystä, mutta tutkimusten syklien myötä aloin itsekin nähdä kokonaiskuvan tarkemmin ja huomasin lähestyväni hänen näkökulmaansa tässä: näitä fasilitoimiani ja tutkimiani taideinterventioita voi kutsua yhtä hyvin metsäleikeiksi kuin taideteoiksi.

Tähän leikiksi kutsumiseen voi soveltaa runoilija Hakim Beyn (2009) ajatusta, kuinka osallistuneet ymmärtävät vasta myöhemmin, että he uskoivat hetken johonkin poikkeukselliseen, ja he saattavat sen seurauksena saada ajautua etsimään jotakin intensiivisempää olemassa olemisen tapaa. Bey kehottaa, ettei taiteilija tekisi työtään muille taiteilijoille, vaan tekisi sitä ihmisille, jotka eivät (ainakaan hetkeen) ymmärrä että se, mihin he ovat osallistuneet, on taidetta. Nimittämällä toteutusvaiheessa näitä interventioita paikkoihin taiteen sijasta leikiksi olen halunnut vapauttaa osallistujat (eli leikkijät) paineista, tiukkapipoisista ennako-oletuksista ja kritiikistä, etteivät asiat olisi menneet taiteen sääntöjen mukaisesti, sillä leikki ei voi mennä väärin ja samalla koen vapauttaneeni itseni fasilitoijana. Leikki on siis tutkimusmatkani läpileikkaava ilmiö. Se on sekä tutkimuksen kohde, yksi taideperustaisen toimintatutkimukseni tekemisen tavoista ja vahvasti myös taidekäsitykseni.

Olisin halunnut nimittää paikoissa tapahtuneita leikkilisiä interventiota taideleikeiksi, mutta tuo nimitys on vakiintunut vauvaikäisten taidetoiminnaksi, ja minun tavoitteenani on ensisijaisesti aikuisten leikki. Leikkitaide taas olisi antanut väärin värittyneitä mielikuvia. Toteutusvaiheessa kutsuin näitä kaikkia leikeiksi, mutta tässä yhteenvedon yhteydessä niitä on käsitteiden selkeyden vuoksi johdonmukaisesti nimitetty taideinterventioiksi, tarkemmin sanottuna leikillisiksi taideinterventioiksi. Tarkastelen tässä siis taideinterventioiden toteutustapoja luomisen prosesseina ja niissä syntyviä menetelmiä kutsun interventiovälineiksi. Osallistavalla taideinterventiolla tarkoitetaan yleensä taiteen käyttämistä suunnitellussa, ajallisesti rajatussa toiminnassa, jolla tavoitellaan ennalta asetettuja päämääriä kuten organisaation kehittämistä, toimintamallien kyseenalaistamista tai uusien innovaatioiden herättelystä (Lehikoinen ym., 2016; Schiuma, 2011; Turunen ym., 2018). Sari Svensson (2016) määrittelee intervention tarkoittavan väliintuloa, mutta taiteellisessa interventiossa tullaan tilanteeseen taiteen menetelmin. Eli hänen mukaansa taiteellisessa prosessissa jokainen sitoo ulkoiset tapahtumat omiin tunteisiinsa ja

omaan sisäiseen kokemukseensa. Svensson kuvaa, kuinka interventio liittyy aina käynnissä olevaan toimintaan, ja ryhmä on itse aktiivinen tiedon tuottaja. Hänen mukaansa on keskeistä, että fasilitoijalla on suunnitelma toiminnan tavoitteista, tarkoituksesta ja käyttämistään menetelmistä, mutta samalla hänen on kyettävä reagoimaan meneillään olevaan tilanteeseen: ohjaaja tuo interventioprosessiin toiminnallisen ja teoreettisen osaamisensa ja osallistujat tuovat omat kokemuksensa – interventiossa nämä ovat vuorovaikutuksessa keskenään. (Svensson, 2016, s. 223). Tutkimusmatkan varrella toteutettuja taideinterventioita on artikkeleissani kutsuttu vaihtelevilla nimityksillä, usein menetelmiksi, mutta sekaannusten välttämiseksi tässä yhteenvedossa on menetelmä varattu tutkimusmenetelmälle. Tuula Närhinen (2016) käyttää omassa väitöskirjassaan omasta taiteellisesta praktiikastaan käsitettä ”leikiltä vaikuttava taide”, sen voisi kääntää kenties tässä yhteydessä myös toisinpäin: taiteelta vaikuttava leikki.

Tutkimustekoni ovat leikillisiä taideinterventioita paikkoihin, minkä tuloksena on syntynyt taideperustaisesti tuotettua aineistoa. Yhtä taideinterventioista on käsitelty varsinaisena näyttelymuotoisena taidetekona, joka voidaan nähdä myös minun leikkinäni institutionaalisen taidemaailman kanssa. Se on aineiston lisäksi saanut aikaan taiteellisen ymmärtämisen kautta syntyneen mausteen ja katalyytin, joka tulee osaksi sitä muuta ymmärrystä, jota olen tutkimuksellisesti uuttanut kaikista leikillisten taideinterventioiden sykleistä. Jokainen tutkimussykli vastaa osaltaan tutkimukseni eri kysymyksiin. Haluan työlläni toteuttaa käytännössä Turun yliopiston tutkijan Laura Seesmeren, taiteilija Laura Mellasen ja LUT-yliopiston erikoistutkija filosofian tohtori Anne Pässilän manifestia (2022, s. 146) taiteellisesta tieteen tekemisestä. He korostavat, että tiede ja taide tukevat toisiaan tutkittaessa ympäröivää maailmaamme, kuinka taiteen ja tieteen yhdistäminen antaa enemmän kuin niiden tekeminen erillään, sillä ”Taiteellisen leikin kautta luomme tilan, joka mahdollistaa monien erilaisten merkitysten samanaikaisuuden, prosessit ovat lopputuloksiakin tärkeämpiä ja taiteen avulla luodaan mielekkäitä välitiloja”. Olen halunnut pitää aiheen ja sen tutkimisen tavan mahdollisimman samankaltaisina, jotta kummassakin on läsnä leikillisyyttä ja taidetta.

Olen tutkimuksessani tasapainoillut taiteilija-tutkija-fasilitaattoriroolien välillä. Siten myös erilaiset roolit ovat vaihdelleet ja limittyneet tutkimusprosessin eri vaiheissa. Taiteeseen liittyvänä ja soveltuvana tutkimustapana Johanna Lecklin (2018, s. 21) esittääkin omaan prosessiinsa nojaten, että taiteilija-tutkija saattaa alkaa intuitiivisesti tehdä taiteellista työtään itseään kiinnostavista aiheista. Vasta tutkimuksen myötä hän usein tutustuu teorioihin ja muiden taiteilijoiden teoksiin, jotka tarkastelevat aiheita tai hyödyntävät samankaltaisia menetelmiä. Hän kuvaa myös, kuinka intohimo tietää lisää, oppia uutta, liittyy myös siihen, että mitä enemmän lukee ja tutkii asioita, sitä vähemmän huomaa tietävänsä. Tunne siitä, että uppoutuu uusiin, itselle tähän asti vieraisiin maailmoihin, on tutkimuksen teosta tuttua, hän kuvaa omaa tutkimustaan reflektoiden. Lecklinin ajatuksia mukailen hän puhuu

samasta, mitä minä kutsun harhailuksi, eksymisen autuudeksi ja serendipisyydeksi. Sanoisinkin, että taiteellista toimintaa ja tutkimusta ei voi tämänkaltaisessa tutkimuskokonaisuudessa täysin erottaa toisistaan. Ei ole tarkasti eriteltävissä, mikä on taidetekoa, mikä tutkimuksellista toimintaa, vaan ne punoutuvat toisiinsa toisiaan tukien ja ruokkien.

Tehdyt taideinterventiot innoittivat jatkokehittämistä ja tuottivat ehdotuksia, joita ei olisi ennalta voinut odottaa. Tutkimusmatkani taideinterventiot, ne toteutetut yhteisölliset leikit, ovat neuvoneet ja lempeästi opastaneet minua ymmärtämään merkitystään ja seuraavia vaadittavia askeleita. Tämä matka on ollut tekemisen kautta muotonsa löytänyt tutkijan, taiteilijan, paikkojen ja osallistujien vuorovaikutusprosessi. Olen siis rakentanut niin tutkimukseni kuin siihen liittyvän taiteeni dialogissa niiden kanssa, jotka siihen keskeisesti liittyvät.

Ranskalaisen runoilija André Bretonin kirjoittaman surrealismin ensimmäisen manifestin satavuotisjuhla koittaa vuonna 2024. Haluan tällä tutkimuksella juhlistaa tuon manifestin ajatusta luovan mielikuvituksen esteiden poistamisesta. Manifesti yllyttää valtaamaan takaisin sen mielikuvituksen, joka on ominaista lapsuudelle, mutta joka hyötyä ja järkeä tavoittelevassa modernissa kulttuurissa vähitellen kuihtuu pois jättäen ihmisen kahdenkymmenen ikävuoden vaiheilla ”valottoman kohtalonsa huostaan” (Kaitaro, 2015, s. 77). Manifesti ei vaikuta sadassa vuodessa tulleen täysimittaisesti saavutetuksi, mutta kenties aikuisten taideperustainen leikki voisi olla taas askel mielikuvituksen takaisinvaltausta kohti.

1.4 Tutkimuksen asettelua ja sommittelua

1.4.1 Tutkimuskysymys ja tutkimustehtävä

Tutkimukseni liittyy Sutton-Smithin (2017) määrittelemään leikillisen käänteen ilmiöön. Tutkimukseni tavoitteena on laajentaa leikkiä, ymmärrystä leikistä ja tuoda leikkiä taideinterventioin aikuisten ulottuville. Aikuisuuden määrittelen tässä tutkimuksessa laveasti ei-lapsuudeksi. Saavuttaakseni tavoitteeni olen määritellyt tutkimustehtäväkseni suunnitella ja kehittää taideperustaisia interventiovälineitä, joilla tätä aikuisten leikin laajentamista voidaan tehdä. Tutkimukseni tehtävänä on paitsi kehittää näitä taideinterventiovälineitä myös lisätä ymmärrystä niiden fasilitoinnin kehittämisestä. Tavoittelen tuloksena käsitystä siitä, mitä kehitetyt taideinterventiovälineet voivat tarjota leikin laajentamiseen.

Tutkimukseni toteutan luomissani paikkoihin kohdistuvissa taideinterventioissa, joiden prosesseja analysoin saadakseni selville niiden mahdollisia keinoja paikkojen leikilliseen, moniaistiseen ja empaattiseen kohtaamiseen. Taideperustaisen toimintatutkimuksen mukaisesti havainnoin ja analysoin, millaisten prosessien kautta aikaansaadaan leikillisiä taideperustaisia interventiovälineitä, jotka monipuolistavat paikkojen kokemista

Tutkimustehtäväni toteuttamiseksi etsin vastauksia seuraavaan pääkysymykseen ja alakysymyksiin:

Pääkysymyksenä:

Millaisilla leikillisillä taideinterventioilla voidaan monipuolistaa paikkojen kokemista?

Alakysymyksiinä:

1. Miten taideinterventioissa kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet stimuloivat aikuisten leikkiä?
2. Millaisia paikkakokemuksia kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet mahdollistavat taideinterventioissa?

Tämän lisäksi jokaisella väitöskirjan artikkelilla on ollut omat aihepesifit tutkimuskysymyksensä (kaavio 1). Toteutetut leikilliset taideinterventiot ja niihin liittyvät kysymykset ovat kukin omassa ajassaan syntyneitä ja kokonaisuus on asettunut ja tarkentunut prosessin myötä.

1.4.2 Aineisto ja osatutkimukset

Väitöstutkimuksen osatutkimuksissa analysoitu aineisto on kerätty vuosina 2014–2021 toteutetuissa osallistavissa, leikillisissä ja toiminnallisissa taideinterventioissa. Aineisto on pääasiallisesti valokuvia, joita tarkastellaan monimenetelmällisesti eri taideperustaisen tutkimuksen ja kuva-analyysin menetelmillä kuten kuvasemiotiikalla ja sisällönanalyysillä. Aineisto koostuu kahdenlaisesta kokonaisuudesta: osa on taideinterventioiden aikana pääosin osallistujien ottamia valokuvia, osa on minun reflektioaineistoani. Reflektioaineisto sisältää muistiinpanoja, luonnoksia, prosessivalokuvia, tutkijapäiväkirjamerkintöjä sekä valokuvia aina suunnitteluvaiheesta kunkin syklin analyysiin saakka. Aineisto esitellään tarkemmin luvussa 4.3.

	Artikkeli 1	Artikkeli 2	Artikkeli 3	Artikkeli 4	Artikkeli 5
Taide-interventio	Mätäsmetäs: Metsäaiheisen taiteen uudelleentulkintaa kuviksi	Valomaalaus: Historiallisen kohteen tarinoiden esiintuominen valomaalaamalla	Taidesotaleikki: Paikan historian kerrostumien tarkastelu pelillisen leikin kautta	Tunnekartta: Paikatunteiden havainnointi ja dokumentointi analogisesti valokuvaamalla	Maataide: Paikan näkeminen toisesta perspektiivistä ja muodonmuutos yhdessä tehdyksi eläinhahmoksi
Kysymys	Voiko aikuisten leikkiä stimuloida uudelleentulkitsemalla taidetta metsässä?	Miten paikkojen tarinoita ja uskomuksia voi maalata valolla esiin? Kuinka valomaalaus on yhteydessä paikan kokemiseen ja kuvien kautta uudelleennäyttelyyn? Voivatko kulttuuriperintökohteissa järjestetyt osallistavat valomaalaus-työpajat lisätä osallistujien tunneperäistä kiintymistä näihin kohteisiin?	Miten paikan historiaa voi tarkastella ja sen ominaisuuksiin tutustua leikin avulla? Mitkä ovat edellytykset aikuisten leikille?	Millainen on fasilitaattori-taiteilijan rooli, jotta osallistujat innostuvat leikkimään paikan kanssa ja kuvaamaan tunteitaan? Millaisia ovat tunnekuvat paikasta?	Voiko ympäristötunteita käsitellä näkökulmamuutoksella? Miten yhteinen leikki luo uusia merkityksiä aiemmin yhdenmukaiseen paikkaan?
Aineisto	Osallistujien ottamat valokuvat, kyselyvastaukset ja muut palautteet sekä muu reflektioaineisto	Osallistujien ottamat valokuvat sekä kyselyvastaukset, palautteet ja kenttämuistiinpanot sekä muu reflektioaineisto	Osallistujien tuottama valokuva- ja videoaineisto, kyselyvastaukset, järjestäjien kuvamateriaali ja kenttämuistiinpanot sekä muu reflektioaineisto	Osallistujien ottamat valokuvat, omat visuaaliset kenttämuistiinpanot ja muu reflektioaineisto sekä muu reflektioaineisto	Järjestäjien ottamat valokuvat, omat visuaaliset kenttämuistiinpanot ja muu reflektioaineisto
Tulokset	Aikuisten leikkiä tapahtui metsäympäristössä. Metsäympäristöön syntyi leikin paikkoja, joissa aikuiset leikkivät.	Paikkojen menneisyyttä voi tehdä yllättävin tavoin näkyväksi ja valomaalaus rohkaisee kuvittelemaan paikkojen tarinoita ja näkemään ne uusin silmin.	Leikin alibi on keskeinen mahdollistaja paikkojen uudenlaista kohtaamista ja se toimii myös tulevaisuuden tekemisen välineenä.	Fasilitaattorin roolina toimii <i>sticky listener</i> . Serendipisyyteen luottaminen ja analogisuus toimivat. Kuvien kautta tavoitetaan sanallistamista pakenevia tunnetasoja paikasta.	Yhdessä aikaansaatu teos on voimauttava kokemus osallistujille ympäristötunteiden käsittelyssä ja kuvien kautta paikan uudelleennäkeminen ulottuu leikkijöitään laajemmalle.

Kaavio 1. Tutkimuskysymykset, aineistot ja tulokset artikkeleittain.

Ensimmäinen artikkelini, joka on kirjoitettu yhdessä kollegani kulttuuritutostannon lehtori Minna Haution kanssa, perustui kehittämäni menetelmälliseen taideinterventiovälineeseen nimeltä Mätäsmetäs, jossa osallistujille annettiin tehtäväksi rakentaa annetuista taideteoksista kuvallisia uudelleentulkintoja alikäytetyissä luontoympäristöissä. Artikkelissa luokittelimme ja analysoimme syntyneitä kuva-aineistona, osallistujien tekemiä uudelleentulkintoja ja etsimme siitä merkkejä aikuisten leikistä. Artikkelini antoi minulle näkemyksen tutkimustehtäväni suhteen, sillä leikin jäljet kuvissa olivat vahvoja ja vaikuttavia.

Toisessa artikkelissani tarkastelin yhdessä valokuvaaja Kirsi MacKenzien kanssa sitä, miten paikkojen tarinoita, myyttejä ja uskomuksia voidaan tehdä näkyviksi valomaalauksen avulla. Pohdimme tässä artikkelissa sitä, kuinka valomaalauksen luominen on yhteydessä paikan kokemiseen ja miten historiallisia kohteita on mahdollista kuvien kautta nostaa unohduksesta kohdevaloon. Käsittelimme aihetta myös dekolonisaationäkökulmasta. Aineisto osoitti uuden visuaalisen kuvaston voiman paikan tunnettuuden ja kiinnostavuuden lisääjänä, sillä näitä kiehtovia kuvia jaettiin laajalti niin sähköisinä versioina kuin perinteisinä postikortteinakin. Lisäksi osallistujapalaute kertoi paikkakokemuksen merkittävästä muutoksesta.

Kolmannen artikkelin olen kirjoittanut yhdessä tohtori ja taiteilija Anthony Schragin kanssa, joka toimii lehtorina Edinburghissa sijaitsevassa Queen Margaretin yliopistossa. Yhteisessä artikkelissamme tarkastelemme kolmea yhdessä toteuttamaamme leikillistä taideinterventiota, joissa keskeistä oli paikan historian ja ominaisuuksien kokeminen leikin avulla sekä paikkojen leikkiä mahdollistavien ominaisuuksien tarkastelu kohteissa, joita ei ole totuttu näkemään leikin areenoina. Tämä Schragin kanssa toteutettu tutkimuksen vaihe oli ymmärrykseni rakentamisessa keskeisessä roolissa, sillä määrittelemiseen kuuluu olennaisena se, että tunnistaa määritelmänsä rajat. On tärkeää kulkea rajoja kohti ja hetkittäin ylittää ne. Vaikka nämä kolmanteen artikkeliin liittyvät taideinterventiot olivat monin tavoin onnistuneita ja leikin alibin ajatuksia vahvistavia, koin ne liian performatiivisina ja pelinkaltaisina kokonaistutkimukseni tavoitteisiini esimerkiksi paikan kanssatietämiseen nähden.

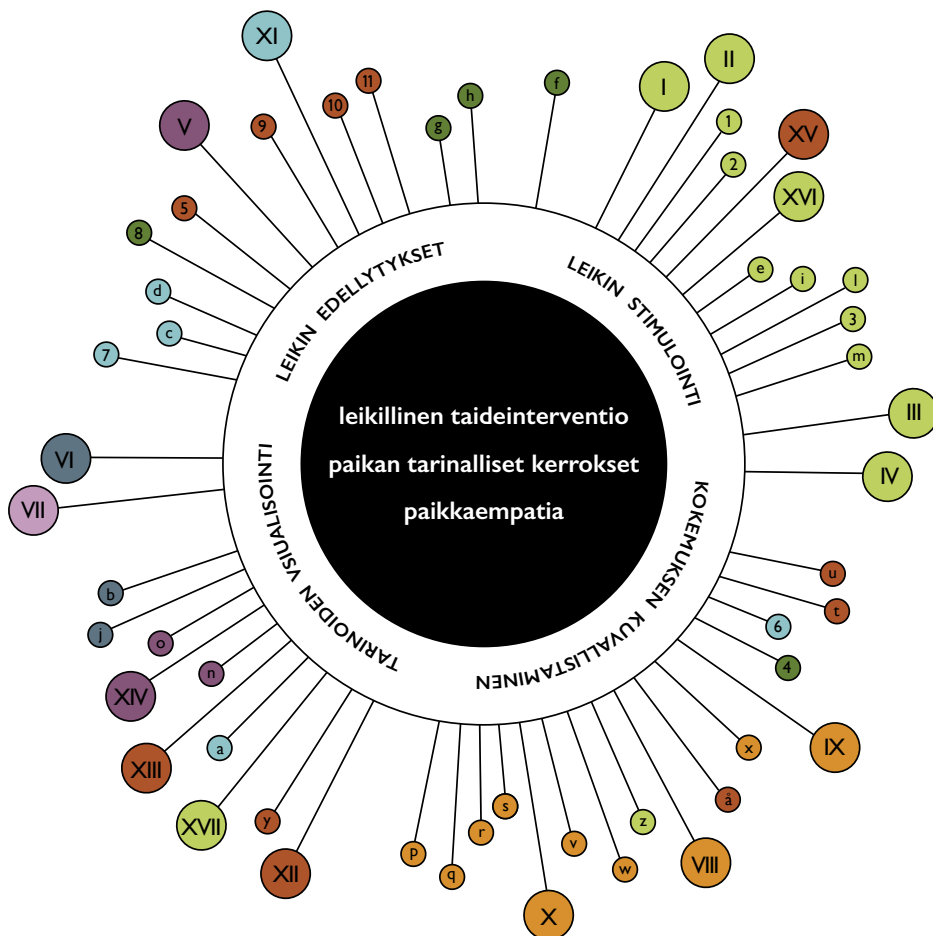
Neljännessä artikkelissani analysoin sekä rooliani Ärjän tunnekartan fasilitoija-taiteilijana että tunnekarttatyöpajan tuloksena syntynyttä runsasta osallistujien tunnekuvastoa. Menetelmällisesti siinä mentiin toiseen ääriolmaan edelliseen kokeiluun nähden. Osallistujat olivat runollisen, hiljaisen ja pohdiskelevan leikin äärellä, usein myös yksinleikin parissa. Ärjäsaaren tunnelma oli ainutlaatuinen ja syntynyt kuva-aineisto puhutteleva. Samasta aineistosta koostin myös väitökseni taiteellisen osion, onhan taideperustaisessa tutkimusmenetelmässä keskeisenä asiana tuloksen ja toiminnan julkistaminen, juhlistaminen ja jakaminen muille kuin akateemiselle yleisölle, ja tämän tavoitteen yhteydessä käytetään usein juuri näyttelymuotoa.

Viides artikkelini on visuaalinen esse. Käsittelen siinä taideinterventiokokonaisuuteni viimeistä vaihetta, osallistuvia maataidetyöpajoja. Tässä visuaalisessa esseessä tarkastelen yhtä maataidetyöpajoista sekä ympäristötunteiden käsittelyn keinona että mittakaavaleikin näkökulmasta. Siinä havainnoin myös yhteisen leikin voimaa ja paikan merkityksen muutosta kuvaa tekemällä. Myös maataidetyöpajoissa tapahtui hyvin voimallisesti se, että kuvallinen vaikutus ulottui huomattavasti leikkijöitään laajemmalle: ilmasta kuvatut maataideteokset saavuttivat paljon sosiaalisen median jakaja ja ylittivät myös printtimedian julkaisukynnykset.

Näiden viiden väitöstutkimukseeni sisältyvän tutkimusartikkelin lisäksi olen pitkin tutkimustani tarkastellut tutkimusteemaani myös lukuisissa muissa julkaisussa (liite 1), työpajoissa, artikkeleissa ja konferenssi puheenvuoroissa. Näistä 14 (väitöskirjaan kuuluvat artikkelit sekä yhdeksän muuta) on ollut vertaisarvioituja, muut yleistajuisia julkaisuja. Tuon lopussa (luvun 5 Tulokset taideinterventioittain) myös näiden muiden artikkeleiden, julkaisuiden ja tuotosten myötä syntyneitä oivalluksia varsinaisten tähän väitöskirjaan kuuluvien artikkelien tulosten tueksi.

Taideperustaisen toimintatutkimukseni leikilliset taideinterventiot, joihin on liittynyt niin teoreettista taustatyötä, reflektoivaa tarkastelua, käsitteellistämistä kuin koko tutkimuksen tavoitteiden täsmentämistä, muodostavat tutkimukseni syklit. Tutkimusteamani tarkastelu eri konteksteissa ja eri näkökulmista, usein myös yhteistyössä toisen kirjoittajan kanssa, on lisännyt ymmärrystäni käsittelemästäni ilmiöstä ja sitä avaavasta teoriasta. Useimmista toimintamenetelmistä, joita kutsutaan tässä tutkimuksessa interventiovälineiksi, on siten saatu toteutettua ja analysoitua yhtä useampia kehittämissyklejä, joita olen avannut Tulokset taideinterventioittain luvun yhteydessä. Voikin siis sanoa, että taideperustaisen toimintatutkimuksen syklinen rakenne on minun tutkimuksessani eräänlainen kaksoiskierre (ks. kaavio 4), sillä jokainen interventiosykli pitää sisässään myös oman syklisen kehittämissyklinsä. Nämä yksittäiset kehittämissyklit kietoutuvat sitten toisiinsa aikajanan punoksella limittyen.

Lisäksi Ärjän tunnekartta -interventiovälineen kuvista koostettu näyttely oli esillä Kainuun museossa Kajaanissa syksyllä 2021. Ärjän tunnekartta palkittiin vuoden maisematekona 2021, ja se on myös arvioitu väitöskirjani taiteellisena osiona.



Kaavio 2. Tutkimuskokonaisuus. Roomalaisilla numeroilla vertaisarvioidut artikkelit, luvut ja visuaaliset esseet, numeroilla yleistajuiset julkaisut, aakkosilla puheenvuorot konferensseissa, seminaareissa sekä työpajat ja näyttelyt. Tarkemmin ks. liite 1.

1.4.3 Poluista ja prosesseista

Tutkimusmatkaani sisältyy myös harhapolkuja, ja olen piirtänyt ne näkyviin. Huhmarniemi (2016) nimittää Heikkistä ja kollegoita (1999) mukaillen näitä (minun harhapoluiksi kutsumiani) sivuspiraaleiksi ja toteaa niiden olevan tyypillisiä toimintatutkimukselle: toimintatutkimuksessa nousee yleensä esiin ennakoimattomia tutkimustehtäviä, jotka voivat suunnata tutkimusta uudelleen (s. 60). Olen sallinut niiden näkymisen tutkimusmenetelmäni mukaillen, joten historian kerrokset epätäydellisyyksineen ovat mukana paljastaen erilaiset tapettikerrokset repeämäkohdissa.

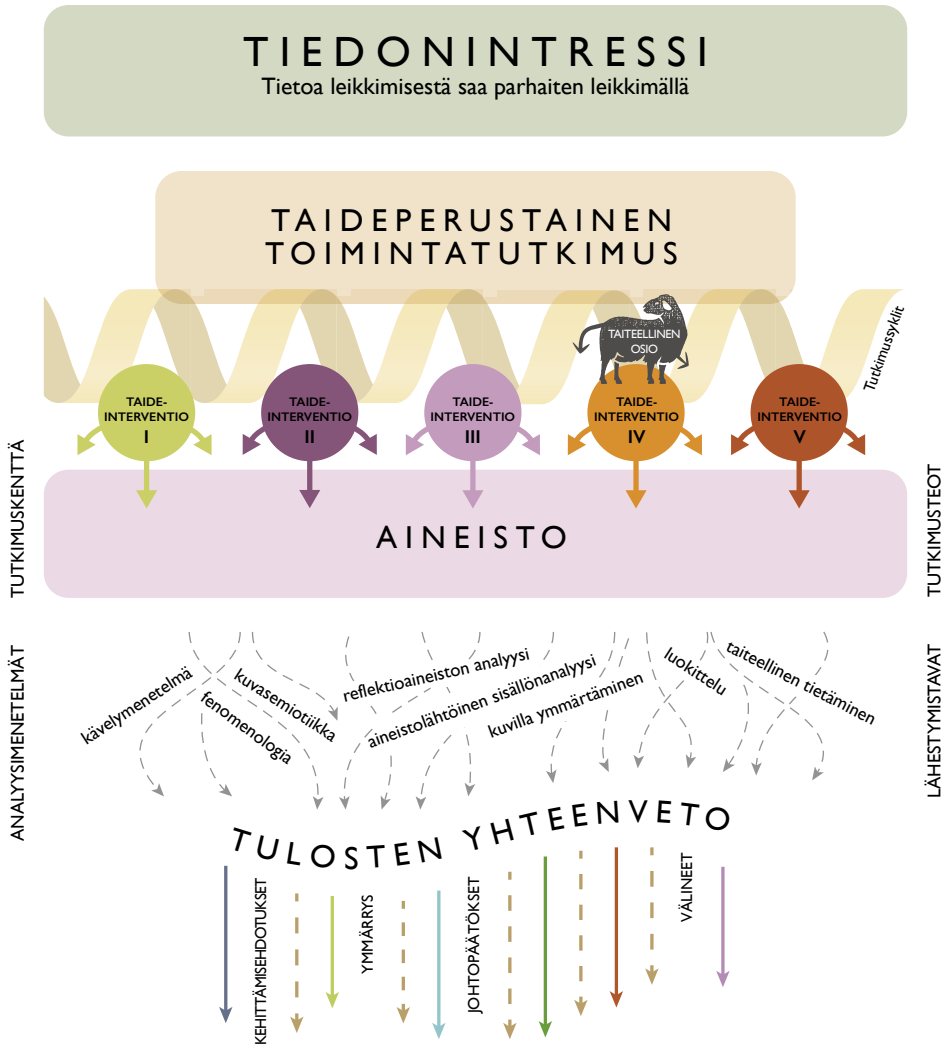
Olen käyttänyt lähteinä paitsi akateemisia julkaisuja, myös taidetta erityisesti näyttelyiden ja kaunokirjallisuuden muodossa. Sillä kun etsinnässä on ollut ajatuk-

sia siitä, mitä on olla ihminen tai mitä on leikki, on taiteen tuotoksista löytynyt yhtä suuria oivalluksia kuin tieteen. Olen myös kielellisesti halunnut asettua jonkin akateemisen tutkimuksen ja kaunokirjallisuuden välimaastoon ja koetella samalla sen mahdollisuuksia. Kokeiluun kuuluu ajatus, että värikäs ilmaisu ei automaattisesti tee teoriasta hauraampaa vaan tiivistää teoriaa suuntaamalla ajatusta. Samalla se toteuttaa ajatusta, kuinka taideperustaisen toimintatutkimuksen tavoitteena on havahduttaa (ks. esim. Heikkinen ym., 2007; Hiltunen, 2009; Huhmarniemi, 2016). Tutkimuksellisesti minua on ohjannut Pässilän (2016, s. 76–77) kommentti siitä, että *Eipäs nyt haahuilla* -asenne tuottaa harhan siitä, että tiedon muodostuminen olisi pelkästään rationaalisen ajattelun varassa. Pässiläkin luottaa kaunokirjalliseen lähteeseen avaamalla Liisa Ihmemaassa -teoksen kautta ajatusta siitä, kuinka luulemme aina tarkasti tietävämme, minne haluaisimme mennä, mutta aina sinne ei ole olemassa suoraa tietä. Taiteilijan osaaminen liittyy hänen mukaansa keskeneräisyyden estetiikkaan, jolloin nopea luonnostelu ja improviointitaito ovat oleellisia käsillä olevan ilmiön hahmottamisessa, tulkitsemisessä ja merkityksellistämisessä.

Myös kirjailija, toimittaja ja dokumenttielokuvaohjaaja Elina Hirvonen (2022) korostaa, kuinka taiteen tekeminen on etsimistä, ei valmiiksi ajatellun mielipiteen kuorruttamista. Hän kiteyttää, kuinka taiteen voima on kyky luoda toisenlaisia todellisuuksia, saada meidät ajattelemaan toisenlaisia kokemuksia ja tehdä näkyväksi jotain, mitä emme muuten näkisi. Pässilä (2016, s. 77) jatkaa, että taiteen merkitys sekä tutkimuksessa että kehittämisessä tapahtuvana tiedon ja taidon lisääntymisenä on siinä, että sillä on perinteisestä insinööriosaamiseen pohjautuvasta ongelmanratkaisusta poikkeava omanlainen toiminnan logiikka ja käytänteet. Olen soveltanut näitä lähtökohtia prosessissani, jossa taide ja tutkimus ovat vahvasti punoutuneet toisiinsa. Taidetta tekemällä, taidetta kokemalla, paikoissa inspiroitumalla sekä paikkoihin osallistavia taidetekoja tehden olen paitsi muotoillut uudelleen tutkimustehävääni myös tehnyt harharetkestä mielekkäitä syklejä osaksi tutkimustani. Syklieni ei aina tarvitse mennä systemaattisessa ja konemaisessa järjestyksessä tuottaakseen tuloksia. Jokainen taideinterventio paikkaan on kuitenkin tuottanut uutta tietoa tutkimuskysymykseeni, myös umpikujat ja harhapolut ovat rakentaneet ymmärrystäni. Uudet syklit ovat aina pohjautuneet havaintoihin ja oivalluksiin edellisistä, eikä viimeisiä syklejä olisi ollut mahdollista toteuttaa ilman aiemmista kertynyttä kokemusta.

Koska tutkimukseni järjestys on kulkenut tekeminen edellä, eli tekeminen on johdantanut teorian äärelle, heijastuu tämä myös seuraaviin teorialukuihin. Systemaattisen janamaisen teoriakatsauksen sijaan teoria on taideperustaiselle toimintatutkimukselle ominaisesti punoutunut tiukasti tekemiseen ja vasta tekemisen kautta teoriaa on tullut syvemmin ja reflektiomaisesti tarkasteltua. Teorialukujen lukuohjeeksi annan rikostutkintakartan kaltaisen punaisten lankojen yhdistelyn, välillä vastaan tulee vihjeitä, jotka eivät välttämättä siinä yhteydessä kronologisesti tekstiä etene-

mällä aukea. Seuraavista luvuista löytyy aiheeseen liittyviä teemoja, vaikka langat saattavatkin kulkea ristiin rastiin. Lankojen seuraamista helpottaa artikkeleihin tutustuminen ennen yhteenvedon lukemista.



Kaavio 3. Tutkimusprosessi.

Kutsun tutkimustekojani leikillisiksi taideinterventioiksi paikkoihin, ja niiden toteuttamisessa on noudatettu taideperustaisen tutkimuksen syklistä rakennetta. Nämä leikilliset taideinterventiot ovat tuottaneet tutkimuksen aineiston, joka koostuu sekä koko taideperustaisen tutkimukseni kattavasta reflektioaineistosta (interventioiden konstruointi, suunnitteluvaihe, julkistusvaihe jne.) että osallistujien

ottamista valokuvista. Tiedonmuodostukselle keskeistä aineistoa on tuotettu myös taiteellisessa osiossa, joka linkittyy taideinterventioon IV. Syntynyttä aineistoa on fenomenologista, kokemuksiin keskittyvää lähestymistapaa seuraten analysoitu eri aineistojen ja taideinterventioiden kohdalla vaihtelevilla analyysimenetelmillä, aina kuitenkin taideperustaisen tutkimuksen syklisyyttä ja reunaehtoja seuraten. Analyysin tuloksena on syntynyt yhteenveto, johtopäätöksiä ja kehittämisehdotuksia sekä käytännöllisiä interventiovälineitä paikan leikilliseen taideperustaiseen kokemukseen.

2 Leikki

2.1 Katsaus leikintutkimuksen historiaan

Olin tarkastellut leikkiä teoreettisesti jo kirjoittamiani artikkeleita varten, mutta kaikki tämä tarkastelu oli tapahtunut pääsääntöisesti englanninkielisten lähteiden parissa. Juuri tämän suomenkielisen yhteenvedon kirjoittamisvaiheen alussa julkaistiin onnekseni *Pelit kulttuurina* -teos (Friman ym., 2022), jossa suomalaiset eturivin pelin- ja leikintutkijat tarkastelevat syväluotaavasti leikintutkimuksen historiaa ja nykytilaa. Käytänkin tässä luvussa runsaasti heidän osuvia suomennoksiaan käsitteistä sekä sanoituksiaan ja kiteytyksiä leikkiin liittyvistä ilmiöistä rinnan hyödyntämieni alkuperäislähteiden kanssa. Teoksen johdannossa Usva Friman, Jonne Arjoranta, Jani Kinnunen, Katriina Heljakka ja Jaakko Stenros toivovat pelisivistyksen rohkeaa laajenemista (Friman ym., 2022). Tämän innostamana, ovathan pelit ja leikit hyvin lähellä toisiaan, minä tavoittelen omalla työlläni tuovani yhden näkökulman siihen, miten leikkisivistys voisi laajeta. Sen, että aikuisten metsäleikit ja paikkaleikit eivät olisi jotain noloa ja piilotettavaa, vaan paikkakokemusta syventävä ja laajentava taideperustainen elämys, josta voi olla ylpeä ja jonka valokuvallisia tuotoksia voi ilolla esitellä. Sillä, kuten tämän luvun kautta voimme nähdä, leikillä ja taiteella on paljon yhteistä, ne ovat mekanismeja kohti empatiaa ja uudenlaista paikkakokemusta – ja vain hauskeempaa elämää.

Leikki on ikiaikaista, opettavaista ja ihmisyyttä rakentavaa, eikä leikin tutkiminenkaan ole mikään uusi asia: ainakin 1700-luvulla sen tutkimisesta löytyy jo dokumentaatiota. Frans Mäyrä (2022) esittää, että Friedrich Schiller on leikintutkimuksen synnyn kannalta keskeisiä romantikkoja. Schiller edustaa Mäyrän mukaan näkemystä, jonka mukaan peli ja leikki ovat itseisarvoisia ja perimmäisiä kulttuurin ja ihmisyyden ulottuvuuksia: tuntevina kulttuuriolentoina täydennymme ja toteudumme aidoimminkin leikissä ja pelissä. Mäyrä siteeraa tässä yhteydessä Schillerin (2013) kuuluisaa lausetta: ”Sillä, sanoakseni sen vihdoinkin ääneen, ihminen leikkii ainoastaan ollessaan sanan täysimmässä merkityksessä ihminen, ja hän on kokonaan ihminen ainoastaan leikkiessään.” Mäyrän mukaan Schiller tavoitteli ”aitoon ihmisyyteen” liittyvää ihmisen täydellistymistä ja irrottautumista aineellisten olosuhteiden pakottavista puitteista ja katsoi, että ihmisen tarve tai vietti leikkiin on voima, joka kohottaa meidät tasapainoiseen luovuuteen (Mäyrä, 2022).

Brian O’Connor (2022) vertailee teoksessaan *Joutilaisuus – essee filosofiasta* Immanuel Kantin ja Friedrich Schillerin kuvausta ihmisyydestä ja pohtii leikkiä joutilaisuutena. Schiller (1795) väittää, että leikin avulla ihmisistä voi ihanteel-

lisissa oloissa tulla moraalisia olentoja. O'Connor (2022) nostaa esiin juuri leikin joutilaisuuden ajattelemisen tapana, joka pyrkii sivuuttamaan työn ja joutilaisuuden välisen jännitteen. Leikin hän määrittelee inhimilliseksi vapaudeksi, jossa tiivistyy spontaanuisuutta sekä kaiken tarkoitushakuisuuden puute. Hän nostaa esiin kysymyksen, voiko nimenomaan leikki tarjota vakuuttavan kuvan ihmisten sellaisesta toiminnasta, joka on vapaa vakavuuden, käyttökelpoisuuden ja toimeliaisuuden vaatimuksista. O'Connor korostaakin, että jos leikille annetaan tietty muoto, se saa välttämättömyyden piirteitä, eikä olisi enää puhdasta leikkiä. Hän nostaa esiin, kuinka Schiller puolestaan väittää, että leikki on vapautta, johon liittyy korkeampia ja parempia välttämättömyyden muotoja, ja kuinka leikki täten kumoaa velvoitteiden kokemusten kielteiset ominaisuudet.

Hannula (2021, s. 19–21) pohtii, kuinka Schiller latasi leikille kovat odotukset. Schiller pyrki purkamaan esteet niiden asioiden väliltä, jotka koettiin vastakohtiksi, mutta jotka itse asiassa olivatkin keskenään riippuvaisia: ideana oli yhdistää tunnevietti ja järjestyksiä, ja yhdistävänä tekijänä oli kolmas vietti, leikki. Schillerin mukaan näiden viettien vuorovaikutuksen ansiosta halut ja toiveet jatkumosta ja irtiotosta, pysyvyydestä ja muutoksesta eivät enää ole vastakkaisia, vaan toisiinsa kietoutuneita, toisiinsa vaikuttavia. Ja Hannula ajattelee, että se mitä tässä vastavuoroisesti ja liikkeessä tapahtuu, on leikkiä.

Useissa teoksissa leikin teorian käsittelyssä siirrytään Schilleristä suoraan Johan Huizingaan, joka onkin keskeinen ja ohittamaton hahmo leikin teorian käsittelyssä. Kronologiassa edeten haluan nostaa mukaan keskusteluun myös suomalaisen Yrjö Hirnin, joka julkaisi jo vuonna 1916 teoksen *Barnlek*. Teos julkaistiin 1918 suomeksi nimellä *Leikkiä ja taidetta*, joka sopii oman tutkimukseni pirtaan paremmin kuin hyvin. Hirnin aikanaan ilmeisesti hyvin tunnettu tutkimus on jäänyt nykyisessä leikintutkimuksessa marginaaliin, mutta Hirn on saamassa 2021 ilmestyneen englanninnoksen myötä suurempaa huomiota. Minulla oli ilo olla mukana *International Journal of Play* -julkaisun Hirnin teoksen ”löytymistä” juhlistavassa erikoisnumerossa omalla artikkelillani III (Luostarinen & Schrag, 2021). Suomalaisista tutkijoista haluan nostaa myös mukaan Elsa Enäjärvi-Haavion, joka oli ensimmäisen suomalaisen leikkiä koskevan väitöskirjan tekijä. Hänen väitöskirjansa *The Game of Rich and Poor* valmistui vuonna 1932. Minusta 90 vuoden takainen Enäjärvi-Haavion määritelmä leikistä on edelleen tuore ja osuva. Hän määritteli leikin ”illuusioksi, jonka valtaan leikkijä tahallaan antautuu” (Helenius 2004, s. 14).

Kuten Mäyräkin (2022) toteaa, vaikutukseltaan kaikkein keskeisimpänä ajattelijana leikin tutkimuksessa on ollut hollantilainen filosofi ja kulttuurihistorioitsija Johan Huizinga (Mäyrä, 2022). Hänen teoksensa *Homo Ludens* ilmestyi alun perin vuonna 1938 ja suomeksi vuonna 1967 nimellä *Leikkivä ihminen*. Enäjärvi-Haavion ajatusten kanssa samansuuntaisesti Johan Huizinga (1984) huomauttaa, että sana *illusio* juontuu latinan kielen sanasta *ludere*, ’leikkiä’. Illusio on hänen mukaansa leikkiä aisteilla ja mielellä ja viittaa näennäiseen havaintoon tai käsitykseen, joka on

totta vain ajatuksissa. Mäyrä (2022) huomioi Huizingan korostavan, että leikki ja peli lomittuvat monin eri tavoin arkielämän keskelle, normaalin elämän tärkeäksi vastinpariksi. Huizingan ajattelun keskeistä taikapiiirin käsitettä käsittelemän myöhemmin tässä luvussa. Mäyrä (2022, s. 44–45) jatkaa, että Huizingan työtä on edelleen kehittänyt ranskalainen kirjailija ja sosiologi Roger Caillois (1961), joka luokittelee pelit ja leikit neljään päätyyppiin: *agon* (kilpailu), *alea* (sattuma), *mimicry* (simulaatio) ja *ilinx* (huimaus). Lisäksi Caillois hahmotti toisen vaihtelun ulottuvuuden, joka kuvaa itse pelaamisen luonnetta joko vapaamuotoisena leikkinä (*paidia*) tai, toisessa ääripäässä, tiukasti sääntöihin sitoutuneena pelaamisena (*ludus*). Mäyrä (2022) jatkaakin, että kaikkia Caillois'n tunnistamia leikkityyppejä on siis mahdollista lähestyä joko improvisoidun leikin tai tiukkoihin sääntöihin sitoutuneen pelaamisen lähtökohdista – tai jostain niiden välimaastosta.

Leikin tutkimus ei ole kuitenkaan pysähtynyt tai tullut valmiiksi filosofien ja tutkijoiden jäljiltä. Tässä yhteydessä leikin tutkimusta on tarkasteltu ainoastaan täysin Eurooppa-keskeisestä näkökulmasta. Yhä uudet tutkijat, lisääntyvässä määrin, haluavat saada selville, mitä leikki oikein on ja mitä se tarkoittaa. Tähän jatkumoon minäkin työni asemoin, taideperustaisen toimintatutkimuksen näkökulmasta ja orientaatiosta käsin.

2.2 Mikä on leikkiä?

Jotta leikkiä voi tutkia, tulisi ymmärtää, mitä leikki on. Tiedekeskus Heurekan *Leikin voima* -näyttelytekstin (Garner ym., 2023) mukaan leikki on ilmiönä moninainen, eikä sille ole yksiselitteistä määrittelyä. Leikin määritelmässä nousee yleensä esiin seuraavanlaisia asioita: leikki on vapaaehtoista, sitä ajaa sisäinen motivaatio ja se tuottaa mielihyvää ja iloa: leikillä ei ole erillistä päämäärää, vaan sitä tehdään sen itsensä takia. Leikin keskeisiin piirteisiin kuuluvat myös luovuus, valinnan mahdollisuudet, merkitysten luominen ja se, että hallinta on leikkijän käsissä (Garner ym., 2023). Marjatta Kalliala (2022, s. 21) soveltaa Catherine Garveyn (1977) ajatusta, kuinka leikki ei ole niinkään tietynlaista tekemistä kuin tietynlaista suhtautumista, ja tästä seuraa, että hyvinkin monenlainen toiminta voidaan tulkita leikiksi tai ei-leikiksi. Yksi yhteinen tekijä näyttää sitovan isoa osaa leikin teorioita toisiinsa: illuusio, kuvittelu ja mielikuvitus. Eri tutkijat kutsuvat kuvittelua leikissä eri termeillä, englanniksi esimerkiksi *make-believe play*, *pretend play*, *imaginary play*, *fantasy play* tai *roleplay*. Termit eroavat toisistaan pääasiassa siinä, ymmärretäänkö kuvitteluleikki ainoastaan leikkijän itsensä roolin ottamisella vai laajempaan kuvittelua sisältävän leikin käsitteenä (Lagercrantz & Patteri, 2018, s. 71–72).

Lev Vygotskyn (1978) mukaan leikki on toimintaa, jota toteutetaan kuvittelussa tilanteessa ja jossa mahdollisia toiveita voidaan toteuttaa (Vygotsky, 1978, s. 92). Riikosen (2013) mukaan leikissä rikotaan normaalia todellisuutta koskevia rajoja.

Leikissä käyttöön otettava todellisuutta suhteellistava ja sitä uudelleen tulkitseva asenne on leikkijän tietoinen valinta (Riikonen, 2013, s. 181). Sopimuksenvaraisuus onkin leikkimisessä keskeistä (Piironen, 2004a, s. 81). Leikkimisessä leikkijä siis *pidättäytyy epäuskosta* (*suspension of disbelief*), asettaa kriittisyytensä sivuun ja suostuu uhraamaan realismin ja logiikan nautintonsa eteen. Tämä runoilija ja filosofi Samuel Taylor Coleridgen jo vuonna 1817 lanseeraama käsite tarkoittaa siis epäuskosta luopumista nautinnon vuoksi. ”Epätosi” onkin leikin perustavanlaatuinen ominaisuus (Hein, 1968).

Leikin logiikka muistuttaa surrealismia, joka ”tuottaa poikkeamia odotetusta turvautumalla olemassa oleviin ja vakiintuneisiin merkityksiin. Paikalle, johon tavanomaisesti sijoitetaan jotain tiettyä, laitetaan jotakin aivan muuta. Tämä jokin muu haetaan odotustemme suhteen mahdollisimman kaukaa niin, että yhdistelmä ravistelee mieltämme ja pakottaa sen ajattelemaan tavanomaisesta poikkeavalla tavalla” (Kaitaro, 2015, s. 80). Mielen ravistelu tuottaa fasilitointikokemusteni mukaan myös iloa. Rasi ja kollegat (2018) kuvaavat, kuinka varhaisimmissa leikillisyyttä käsitteellistävissä tutkimuksissa leikillisyyttä on kuvattu yksilön ominaisuutena tai luonteenpiirteenä ja liitetty leikillisyyteen myös huumori ja tekemisen riemu. Tällä viitataan vuorovaikutteiseen käyttäytymiseen tai toimintaan, jonka tarkoituksena on tuottaa iloa hetkessä elämisen asenteella. Ihmiset osoittavat leikillisyyttä koko kehollaan, esimerkiksi spontaaniutena, huumorina, emotionaalisen joustavuutena tai sosiaalisena aktiivisuutena (Rasi ym. 2018, s. 28). Leikkisyyden voisi ajatella olevan kokonaisvaltaista, uteliasta, kokeilevaa orientaatiota suhteessa maailmaan.

Heljakka (2022a) nostaa Brian Sutton-Smithin teoksen *Ambiguity of Play* (1997) *leikillisen käänte*n merkkiteokseksi (Heljakka, 2022a). Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo (2022) toteavat, että leikillistyminen on laajempi kulttuurinen kehityssuunta, joka tapahtuu useiden erilaisten yhteiskunnassa vaikuttavien tekijöiden summana. Koskimaa ja Välisalo käsittelevät samaa Sutton-Smithin teosta ja ovat kääntäneet siinä esiintyvät seitsemän leikin retoriikkaa suomeksi seuraavasti:

1. leikki oppimisen ja sopeutumisen välineenä lasten kehityspsykologiassa
2. leikki kevytmielisyytenä ja siksi haitallisena ilmiönä ja ajanhukkana
3. leikki kuvitteellisena toimintana, joka on luovuuden, improvisaation kautta lähellä taidetta
4. leikki mielihyvän tuottajana: keskittyminen leikin tuottamiin kokemuksiin, hauskuuteen, rentoutumiseen ja eskapismiin
5. leikki yhteisöllisen identiteetin rakentajana
6. elämä pelinä: uhkapelit ja kohtalo, joihin ei voi vaikuttaa
7. peli valtakamppailuna – kilpailullinen pelaaminen ja yhteiskunnalliset poliittiset pelit

(Koskimaa & Välisalo, 2022, s. 247–248).

Tässä tutkimuksessa leikkikäsitely on ensisijaisesti kohtien 3 ja 4 leikkiä, eli tutkimuksen näkökulmasta kiinnitetään erityisesti huomiota leikkiin kuvitteellisena

toimintana ja mielihyvän tuottajana. Se voi toimia myös yhteisöllisen identiteetin rakentajana ja toisaalta tutkimuksen myöhempien syklien myötä on haastettu kohtaa 2: kevytmielisyys ja kepeys voi olla keino kosketella haastaviakin asioita: synkistely on harvoin paras tie löytää uudenlaisia ratkaisuita. Tässä tutkimuksessa käsitys leikistä on siis hyvin lähellä Heljakan artikkelissaan (2022a, s. 267) esittelemää Paul Frappierin väitöstutkimuksessaan (1979) luomaa määritelmää: leikki on vapaahoitoista, mielihyvän sävyttämää ja luovaa vuorovaikutusta välineiden, ihmisten, tilojen ja ympäristöjen kanssa.

Tutkimukseni kannalta leikissä minua viehättää erityisesti sen hauskuuden elementti. Se on Huizingankin (1984) mukaan leikin keskeinen elementti, mutta sitä on vaikea analysoida ja loogisesti selittää. John Sharp ja David Thomas (2019) määrittelevät hauskuuden siten, että henkilö on leikkisästi vuorovaikutuksissa tilanteen tai esineen kanssa. He pitävät hauskuutta keskeisenä elementtinä leikin ymmärtämiseen ja arvostamiseen. Ja kuten Carlo V. Bellieni (2023) esittää, huumori ja nauru auttavat selviytymään arjen yksitoikkoisesta toisteisuudesta, jäykkyydestä ja byrokraatiasta. Elämän todellinen vastustaja ei hänen mukaansa ole kuolema, vaan se, että teemme kaiken vain tottumuksesta, sosiaalisten roolimme mukaisesti, kuin harmaat kansalaiset. Hän kertoo tutkimuksesta, jonka mukaan ihmisten nauru kehittyi 2–4 miljoonaa vuotta sitten tehtäväänään siirtää tunnereaktioita ja luoda sosiaalisia siteitä leikin avulla. Bellieni esittääkin naurua käsittelevässä metatutkimuksessaan, että nauru on puolustusreaktio toistuvuutta vastaan, koska mikään elämässä ei ole identtisesti toistuvaa, samankaltaista. Garner ja kollegat (2023) kuvaavat Heurekan *Leikin voima*-näyttelyn yhteydessä, kuinka hassuttelu ja leikillisuus rakentavat yhteisöllisyyttä ja tekevät ajattelustamme joustavampaa. Leikillisuus on sallivaa, ja se mahdollistaa uteliaan ja rennon suhtautumisen haasteisiin. He korostavat, kuinka leikillinen ihminen osaa nauraa myös itselleen, ja muistuttavat, että leikillisyyteen sisältyy tutkimista, ihmettelyä ja innostumista, siis olennaisia ihmisyyden ja uuden oppimisen osia.

Leikistä väitellyt pelitutkija Jaakko Stenros (2022) esittää ajatushorisonttia avaavan mahtavan näköalan siitä, kuinka leikki on itse asiassa vanhempi ilmiö kuin kieli ja kulttuuri, se on vanhempaa alkuperää kuin ihminen. Hänen mukaansa kaikki nisäkkäät leikkivät, jopa melkein kaikki selkärangaiset leikkivät. Tuore tutkimus osoittaa, että jopa hyönteiset leikkivät (Galpayage ym., 2022). Leikki ei siis olekaan lajityypillistä vain ihmisille, vaan vielä paljon universaalimpaa. Stenros (2022) kuvaa, kuinka ajatus siitä, että ihmisen on mahdollista leikkiä vaikkapa koiran kanssa siten, että molemmat osapuolet tunnistavat toiminnan leikiksi, on hyvin arkinen, mutta samaan aikaan pysäyttävä. Leikki on harvoja asioita, joita voimme todella jakaa lajirajojen yli. Stenros ehdottaakin, että leikki on lajien toiminnalle samantapaisessa asemassa kuin mutaatio organismeille; leikissä syntyy uusia toimintatapoja, jotka ovat ajoittain niin huumia, että koko laji hyötyy. Stenros (2022) huomioi, että rajaa yksinkertaisten pelien ja toisaalta leikkien välille on hankala vetää. On kuitenkin selvää, että jotkin leikkimisen muodot ovat lähes universaaleja: takaa-ajoa,

leikitappeluja ja piilosilla oloa tavataan myös eläinkunnassa. Jotain hyvin ainutkertaista leikissä Stenrosin mukaan on, sillä lähtökohtaisesti kaikki eläimet pyrkivät säästämään energiaa ja niiden toiminta perustuu ravinnon hankintaan ja lepäilyyn. Tämän kuvion rikkovat vain parittelu ja leikki (Asensio ym., 2022). Leikissä on siis jotain ratkaisevasti erilaista kuin kaikessa muussa toiminnassa. Koska leikissä on tämä erityinen ulottuvuus toimia myös lajirajojen yli, tutkimukseni näkökulmasta juuri leikki voi olla se elementti, joka avulla vuorovaikutus ihmisen ja paikan välisen näennäisen erillisyyden yli mahdollistuu.

Raine Koskimaa ja Tanja Välisalo (2022, s. 250) ovat tarkastelleet laajasti leikin kasvavaa roolia kulttuurissa; ilmiötä he kutsuvat ludifikaatioksi eli *leikillistymiseksi*, jossa leikkiin liittyvät ominaisuudet laajenevat osaksi muuta kulttuuria, ja toteavat erityisesti aikuisten leikkisyyden olevan yhä hyväksyttävämpi osa kulttuuria. He toteavat, kuinka leikillisyyttä ja ylipäänsä kaikkea kevytmielisyyttä vastaan on ollut kristinusko ja sen piirissä kaikkein tiukimmin protestanttinen suuntaus, johon myös Suomessa vallitseva luterilaisuus kuuluu. He esittävät pelitutkija Maura Boucaa (2012) lainaten, kuinka leikillistyminen voidaan nähdä positiivisena asiana, joka lisää ihmisten vapautta toimia ja ilmaista itseään sekä laajempaa kulttuurista trendiä kohden leikin kasvavaa roolia osana arkielämää. Tässä aatemaailmassa työn tekemistä on arvostettu suuresti ja kaikki, mikä voi houkuttaa ihmistä pois työn äärestä, on nähty turmiollisena. He korostavat, kuinka tässä arvomaailmassa lasten leikkiminen voidaan joskus hyväksyä, mutta heitäkään ei ole erityisesti kannustettu leikkiin. Aikuisille leikki ja pelaaminen eivät heidän mukaansa ole luterilaisuudessa ainoastaan hyödyttömiä, vaan suorastaan vaarallisia ja vahingollisia houkutellessaan ihmisen unohtamaan vakavan tehtävänsä maan päällä (Koskimaa & Välisalo 2022). Koskimaa ja Välisalo (2022, s. 262) pohtivat myös, kuinka narratiivisen identiteetin osalta leikki voidaan myös nähdä vastareaktionä yhteiskunnassa vallitsevalle tehokkuuden vaatimukselle – yksilöön kohdistuvien vaatimusten keskellä leikillisyyden on testausta siitä, kuinka paljon ihmisellä on vielä tilaa spontaaniudelle ja luovuudelle arjessaan.

Leikkimiseen liittyy usein todellisia tai kuviteltuja leikkivälineitä. Stenros (2022) toteaa, että palloja löytyy lähes kaikista ihmiskulttuureista – lelut ovat erottavana tekijänä leikissä; vaikka leikkikaluja käyttävät myös jotkut muut nisäkkäät, vain ihmiset rakentavat niitä. Piironen (2004) mukaan esineet esiintyvät leikeissä ”ikään kuin” -tehtävässä: jotkin esineet mimeettisesti, toiset funktionaalisesti tai esteettisesti (Piironen, 2004a, s. 81.). Leikkivälinettä ei aina ole olemassa fyysisenä kappaleena vaikkapa kaapelinpätkää käärmeenä, mutta se voidaan kuvitella hyvin todelliseksi, jolloin se toimii leikin luontevana osana: ilmaan piirretyllä pallolla voi pelata. Leikkivälineenä voi siten toimia myös jokin korvaava objekti, jolle annetaan mielikuvituksen kautta lisäominaisuuksia (Juel Larsen, 2015, s. 184). Leikkivälineiden käytössä olennaista on niiden kyky kantaa niitä ideoita ja merkityksiä, joita niille annetaan. Mikä tahansa esine ei voi olla korvaava objekti, vaan sen täytyy toimia leikissä riittävän funktionaalisesti ja uskottavasti voidakseen korvata alkuperäisen lähtökoh-

tansa (Vygotsky, 2016, s. 13–15). Tästä on esimerkkejä artikkelissa I (Luostarinen & Hautio, 2019). Leikkivälinein kokeiltavat erilaiset minä-roolit voivat laajentaa, jopa pysyvästi muuttaa käsitystä itsestä, ja taiteellisin keinoin tuotettu osa itseä voi olla hyvin todellinen ja tärkeä (Sava & Katainen, 2004, s. 27.) Tutkimukseni syklien myötä vahvistui ajatus, että selvästi leikkivälineiksi tunnistettavat esineet ovat myös alibi leikille. Tarkemmin leikin alibista luvussa 2.4.

Stenros (2022) pohtii myös, ovatko valmiit leikkivälineet myös leikin kontrollin väline, jolla vapaa leikki rakennetaan säännönläisiksi peleiksi: leikki on vapaata ja yllätyksellistä, luovaa ja odottamatonta, mutta myös vaarallista ja holtitonta, pelit ovat sen sijaan jäsenneily säännöin ja apuvälinein. Hän näkee, että valmiiksi annetut leikkivälineet kenties puristavat leikkiä kontrolloidumpaan muottiin ja rajoittavat vapaan mielikuvittelun tilaa. Tämän tutkimuksen sykleissä oli aluksi tarjolla leikkivälineitä, mutta syklien edetessä osallistujat vapautuivat valmiista suunnitelmista yhä enemmän oman luovuutensa käyttöön. Tutkittujen taideinterventioiden näkökulmasta parhaat leikin välineet ovat niitä, jotka syntyvät leikin aikana saatavilla olevista materiaaleista. Nämä korvaavat leikin välineet muuntuivat yhteisestä sopimuksesta alkuperäisten esineiden sijaisiksi, joille annetaan esikuviansa merkityksiä ja joita käytetään niiden tavoin (Vygotsky, 2016, s. 13–15). Juuri tämä yhteinen sopimus tapahtuu myös nukketheaterissa, kun yleisö ja esiintyjät tekevät sanattoman sopimuksen, että uskovat esineiden olevan jotakin muuta kuin ne oikeasti ovat. Jo Yrjö Hirn kirjoitti vuonna 1918 tästä ilmiöstä, kuinka elottoman esineen (erityisesti ”rihmanukkien”) ihmismäiseen liikehdintään liittyy välittömästi salaperäisen tuntu, kauhunsekainen ihastus ja ”ärsyttävää uteliaisuusviehätystä” (Hirn, 1918, s. 190).

Hakalan (2022, s. 35–37) mukaan tuiki tavallinen asia saattaa paljastua oivalluttavaksi, kunhan osaisimme heittäytyä ja antaa ajatuksillemme löysää. Hän peräänkuuluttaa keinoja irrottautua aikuisuuden kahleista. Aikuisuuden määritelmänä voi pitää paitsi täysi-ikäisyyttä myös psykologian professori Lea Pulkkinen (2016) määritelmää, kuinka aikuisuuteen kuuluu erityisesti vastuun ottaminen. Tutkimukseni lähtökohta on, että aikuisten taideperustaiset paikkaleikit voivat olla keino vapautua hetkeksi vastuusta, eli pudistella aikuisten harmaata vilttiä harteilta ja antaa ihmettelylle ja oivalluksille tilaa. Kun uskaltautuu vapaaehtoisesti leikkiin, tarjoutuu mahdollisuus keksiä uutta ja kokea luovaa vuorovaikutusta, taiteen elämyksiä leikin kepeyden suojassa.

Taideinterventioiden suunnittelua on ohjannut ajatus, että leikki mahdollistaa sen yhteyden, jonka luulimme jääneen lapsuuteen: kun asiat näyttäytyvät toisina, kun mielikuvien voima luo ympärillemme kuplan – sellaisen samanlaisen, jossa kelluu hyvän kirjan tai vaikuttavan elokuvan jälkeen. Kun on fyysisesti läsnä paikassa, jossa on, mutta mielessään samanaikaisesti myös toisessa todellisuudessa. Tutkittujen taideinterventioiden inspiraatio on osittain kummunnut kiireisimpien aikuisvuosien pettymyksestä siitä, kun arki täyttää pään niin, että turvonnut kallo ei enää mahdukaan solahtamaan mielikuvitusmaailmojen tuttuihin kaninkoloihin.

2.3 Taiteessa leikin, leikissä taiteen ainekset

Leikissä ja taiteessa voi nähdä paljon yhteistä – leikkiä voidaan jopa pitää Hirnin sanoin ”kehkeytymättömänä taidetuotantona” (Hirn, 1918, s. 5). Huizingan (1984) mukaan leikissä on kyse eräänlaisesta inhimillisen toiminnan perusominaisuudesta; tarpeesta tehdä kaikenlaista näennäisesti tarpeetonta ja syventyä asioihin, jotka eivät ole tästä maailmasta. Samankaltaisia ominaisuuksia on myös taiteella (Huizinga, 1984, s. 20). Stenros (2022, s. 66) toteaaakin, että monet tutkijat ovatkin niillä linjoilla, että leikki on luovuuden ja innovaation moottori. Hän esittääkin Huizingaan viitaten kulttuurin syntyvän leikissä ja leikkien ja jatkaa, että vaikka kaikki nykypäivän tutkijat eivät aina lähesty leikkiä yhtä maailmoja syleillen kuin Huizinga, yhteyttä taiteeseen tyypillisesti keskeisesti kuuluvan luovuuden ja leikin välillä pidetään vahvana. Taiteen yhteydessä on totuttu puhumaan omalakisuudesta. Sama pätee myös leikkiin. Mäyrä (2022, s. 43) esittää, että ajatus pelien ja leikkien omalakisuudesta ja erillisyydestä arjesta korostaa pelien riippumatonta taideluonnetta ja ainutkertaisuutta. Emilia Karjula (2020, s. 45) näkee kirjoittamisen tutkimuksen väitöskirjassaan leikin ja taiteen yhtäläisyyksiksi eri kategorioihin kuuluvien asioiden yhdistelyn, vapauden toimia reaali maailman sääntöjä vastaan sekä tietyn itseriittoisuuden, jossa työn tekemisestä tulee oma palkintonsa.

Ellen Dissanayaken (1974) mukaan taide olisi jopa lähtöisin jonkinlaisesta leikin muodosta, josta se on vuosituhansien kuluessa kehittynyt omaksi itsenäiseksi muodokseen. Hän kuvaa, kuinka niin taide kuin leikki edellyttävät yllätyksiä, ennalta-arvaamattomuutta, mielikuvitusta ja palkitsemistakin. Molemmille on yhteistä myös fantasia, illuusio ja mielikuvittelu, ja yhtä lailla niille on ominaista uteliaisuus sekä tutkiminen, jotka ovat molemmat keskeisiä rakennusaineita luovuudelle ja innovatiivisuudelle, hän toteaa. Dissanayake jatkaa uudemmassa (1992) teoksessaan, kuinka taide, kuten leikki, ei ole ”oikeaa”, vaan teeskentelee ja käyttää hyväkseen merkitystä ja monitulkintaisuutta.

Päivi Venäläinen on väitöskirjassaan (2019, s. 56) vertaillut taiteen ja leikin yhtäläisyyksiä juuri Dissanayaken ajatuksiin peilaten. Venäläinen summaa, kuinka Dissanayake (1992) määrittelee, että niin leikki, rituaali kuin taidekin tavallisuudesta poikkeavina ovat vähemmän todellisia kuin jokapäiväinen elämä, mutta toisaalta metaforisessa ja mielikuvituksellisessa luonteessaan, ikään kuin (as if) -todellisuudessaan ne ovat enemmän todellisuutta. Vertaamalla taidetta rituaaliin ja leikkiin Dissanayake (1992) tuo esille taiteelle tyypillisiä piirteitä. Venäläinen (2019) määrittelee nykytaiteen toimintakentän olevan prosessi ja matka: toisaalta leikkiä ja inspiraatioita, toisaalta oivaltamista ja tutkimusta. Hänen mukaansa taiteen voi nähdä esimerkiksi pelinä tai leikkinä, tarinana, tekona, aistimuksena, todellisuuden osana, tutkimuksena, vuorovaikutuksena, kuvana, ilmaisuna, fyysisenä esineenä, vertauskuvana, aktivoijana, filosofiana, tuntemuksena, merkityksen antajana tai vaikka arvona. Venäläinen (2019, s. 219) summaa, että taide voi olla innoittaja ja

jopa muutostekijä. Tähän innoittajan ja muutoksenteikijän lähtökohtaan perustan vahvasti omat leikilliset taideinterventioini paikkoihin.

Venäläinen (2019) määrittelee taiteen ja leikin välille kolme eroavaisuutta. Hän ehdottaa, että taide sattuman läsnäolosta huolimatta on leikkiin verrattuna päämäärätietoisempaa. Toiseksi siinä huomioidaan ympäröivää tai omaa sisäistä maailmaa leikkiä tietoisemmin. Kolmanneksi hän nostaa taiteeseen kuuluvan leikkiä enemmän esillä olemisen, toisten nähtäväksi tekemisen. Leikki on hänen mukaansa ennemminkin toisten kanssa tekemistä, mikä tosin nykytaiteessa on yksi tekemisen muoto. Tosin yhteisöllisenä toimintanaikin taide tehdään yleensä yleisöä ajatellen (Venäläinen 2019, s. 223). Olen Venäläisen kanssa osittain samoilla linjoilla, mutta esitän myös argumenttini jokaiseen kohtaan. Väitän, että myös taiteen tekeminen voi olla sangen sattumanvaraista, myös leikki voi ottaa vahvasti syötteitä ympäröivästä maailmasta ja kolmanneksi toteuttamani yhteisölliset leikit ovat mahdollistaneet myös yksinleikin. Ne on tosin tehty loppujen lopuksi myös yleisön nähtäväksi, mutta ehkä ne silloin siirtyvätkin leikin kehyksestä vahvemmin taiteen kontekstiin.

Taidekasvattaja Tarja Pääjoki (2007) tuo esille, että kaunokirjallisuuden ja muun taiteen kautta on mahdollista tavoittaa jotain sellaista lasten leikillisestä ja moniaistisesta kokemusmaailmasta, joka on aikuisilta usein unohtunut. Hän summaakin, että taiteilijat ja filosofit ovat jo vuosisatoja kadehtineet lapsen kykyä heittäytyä leikkiin tavalla, jonka aikuiset ovat nähneet taiteellisen prosessin kaltaisena. Tämä voi hänen mukaansa synnyttää leikinomaisen kolmannen tilan, jossa toimijat yhdessä siirtyvät tutuilta paikoiltaan yhteiseen leikin tilaan. Kun onnistutaan luomaan paikkoihin leikin tiloja aikuisille, syntyy silloin myös samalla taideprosessia (Pääjoki, 2007, s. 293–294).

Joona Taipale (2022) analysoi artikkelissaan fenomenologi Eugen Finkin (2016) leikin teoriaa, ja löytää myös siitä rinnastuksen leikin ja taiteen välille:

Tuttuun ja siten yllätyksettömään paikkaan matkustamisen sijaan leikki muistuttaa enemmän taiteellista luomisprosessia, jota luonnehtii tietty ennakoinnattomuus. Kuten taidemaalari tai säveltäjä, joka ei etukäteen tiedä, mihin paraikaa työstettävä teos hänet vie, leikkivä lapsi ei hänkään pysty ennakoimaan eikä täysin hallitsemaan sitä, millaiseksi tekeillä oleva leikin maailma muodostuu. Leikkijän suhde leikin maailmaan muistuttaa tässä mielessä enemmän uneksijan suhdetta uneensa kuin kuvittelijan suhdetta kuvitelmaan. (Taipale, s. 69)

Tämä ajatus silloittaa ajatteluni paikan, taiteen ja leikin välillä – kuinka taide ja leikki ovat matkustamista yllätykselliseen paikkaan. Ja leikillinen taide tai taiteellinen leikki voivat avata myös fyysisiin paikkoihin uusia kokemuksellisia ulottuvuuksia.

Kari Kurkela (1997) määrittelee, että leikki edellyttää mielikuvituksen aktiivisuutta eli imaginatiivisuutta; leikkidodellisuus rakentuu pitkälle juuri mielikuvituksen

varaana. Sen sijaan muodolliset, disiplinaariset, seikat voivat vaikuttaa taustalla – leikki, joka ei sisällä lainkaan disiplinaaria, ei kestä kauan vaan hajoaa omaan anarkiaansa. Hänen mukaansa jo pelin sääntöjen laatiminen ja noudattaminen ilmentävät mielikuvitusta. Leikit näyttävätkin Kurkelan mukaan asettuvan jonkinlaiselle jatkumolle, jossa disiplinaarisuuden ja imaginatiivisuuden suhteellinen määrä vaihtelee. Hän kuvaa, että niin pelissä ja leikissä kuin taiteen tuottamisessa ja vastaanottamisessakin vaaditaan vaihteleva määrä disiplinaaria ja mielikuvitusta. Molemmissa tapauksissa aluksi on hänen mukaansa olemassa vain tietyt mielen perusmallit ja periaatteet, joukko tradition tarjoamia suuntaviivoja, muut todellisuuden tarjoamat virikkeet kuvittelukyvylle sekä taito tuottaa tästä materiaalista jotain ja ymmärtää se jotenkin. Kurkela summaa, että samoin kuten leikkijät eivät tiedä, mihin leikin dynamiikka johtaa, taideteoksenkaan yksityiskohtia, kokonaisuutta ja lopputulosta ei voi tietää ennen kuin teos on luotu ja eletty alusta loppuun. Kurkelan mukaan myös taide on tyydytystä tuottavaa, kuten leikit ja pelit ovat, ja sekin vie meidät lumottuun maailmaan, jossa monet arkitodellisuuden säännöt eivät ole voimassa sellaisinaan. Tämä näyttää hyvin samalta kuin leikin liminaalilaiset maailmat.

Mielikuvitus on keskeinen tekijä leikin synnyssä. Minua viehättää suuresti von Bonsdorffin (2009) huomio, että sana mielikuvitus koostuu kahdesta osasta: mielestä ja kuvituksesta tai kuvasta. Von Bonsdorff (2009, s. 29) esittelee Currien ja Ravenscroftin (2002) tutkimuksiin viitaten kaksi mielikuvituksen lajia: reproduktiivisen ja produktiivisen. Edellinen viittaa kykyyn toistaa tai luoda uudestaan, jälkimmäinen kykyyn luoda uutta. Von Bonsdorff (2009, s. 29) toteaa, että mielikuvitus kykyä eläytyä toisten asemaan edustaa reproduktiivista mielikuvitusta, ja tämä lienee edellytyksenä empatian kokemuksille. Mielikuvitusta harjoittamalla voisimme siis kenties tulla empaattisemmiksi. Hän korostaa, että tämä on kuitenkin vain yksi mielikuvituksen muoto. Sen rinnalla on hänen mukaansa olemassa produktiivinen, luova mielikuvitus, jolle on ominaista odotusten rikkominen, yllättävä hyppäys, joka tuottaa arvokkaan tuloksen taiteessa tai tieteessä. Tämä puolestaan kuulostaa siltä samalta oivalluksen nyrjähdyksestä, josta Hakala (2022) puhuu. Tämä nyrjäyttää taideinterventioiden suunnittelun suuntaan: Mielen ja kuva yhteys tuo myös vahvistusta valokuvallisille taideinterventioille, joilla paikoissa voi avata leikillä mieltä kuvittelemaan ja niistä tehtiin kuvia, jotteivät kuvitellut maailmat unohtuisi. Yhtymäkohta mielikuvittelun ja leikin välillä on myös von Bonsdorffin (2009, s. 37) tekstissä ilmeinen: ”Leikillä, mielettömyydellä, lapsellisuudella ja unen logiikalla on eettistä painoarvoa muun muassa siksi, että valmius asettua naurunalaiseksi merkitsee avoimuutta toiselle ja kykyä luopua omasta egosta. Leikki voi johtaa odottamattomiin kohtaaisiin; unen logiikka ei pakota valitsemaan joko–tai.”

Tämä tutkimus on lähtenyt liikkeelle ajatuksista, kuinka mielikuvituksellisilla taideperustaisilla leikeillä voidaan myös kuvitella toivottavaa tulevaisuutta. Kirjailija Leena Krohn toteaa Antti Bergin (2016) haastattelemana, kuinka hänestä on ihmeellinen ajatus, että mielikuvitus olisi jotakin alemmaa kuin äly. Ei ollenkaan,

hän toteaa, vaan mielikuvitus on rationaalisuuden edellytys, ja se on myös moraalin edellytys. Mielikuvituksessa on hänen mukaansa ihmiskunnan toivo. Krohnin mukaan moraalilla alkaa siitä, että osaa kuvitella tekojensa seuraukset (Berg, 2016). Näyttelijä Hannu-Pekka Björkman (2022, s. 120) ehdottaa, että meidän olisi aika kuunnella niitä, jotka ovat mielikuvituksen mestareita. Hän myötäilee kirjailija Risto Isomäen (2019) ajatuksia todetessaan, että taide voi olla viimeinen toivomme maailman pelastamisessa. Taiteen keinoin on mahdollista tehdä ymmärrettäväksi informaatiota ja saada ihmiset kunnioittamaan ympäristöään (Björkman, 2022, s. 168). Ja toisaalta, onhan koko tulevaisuudentutkimuksen perusta juuri kuviteltavissa oleva tulevaisuus ja siten tehdä maailma toiseksi. Kuten Antti Tenetz (2020) katsoo taiteen vievän meidät kohti mahdollisia tulevaisuuksia: taide voi olla tulevaisuuden sosiaalisia rakenteita luotaava ja uudistava voima. Muuttuva maailma vaatii muuttuvan yhteiskunnan ja yksilön, hän toteaa ja jatkaa, että taide voi se olla silta, rituaali tai teko, jolla muutos tehdään näkyväksi, siedettäväksi ja koettavaksi. Tätä tulevaisuuden harjoittelemista leikin kautta käsittelemme Anthony Schragin kanssa artikkelissamme III, ja toisaalta juuri käymissäni tulevaisuudentutkimuksen opinnoissa mielikuvitukselle annettiin hyvin merkittävä rooli (Luostarinen & Schrag, 2021).

Tulevaisuuden kuvittelussa mielikuvitus ja toisaalta mielen pitäminen ennakkoluulottomana ja yllätysten salliminen ovat keskeisiä taitoja. Yhtenä serendipisyyden määritelmänä Wilén ja Holopainen (2017) esittävät sen olevan salaperäinen kokemus, joka vangitsee mielikuvituksen ja asettaa meidät alttiiksi ennalta arvaamattomille yhteensattumille, jotka ulottuvat miellyttävistä syvällisiin. He korostavat, kuinka serendipisyys on myös taiteellisessa kontekstissa tärkeä stimulaation lähde. Yhtenä serendipisyyden suppeahkona suomennoksena voi käyttää sattumaa, ja taiteen kontekstissa se näyttää olevan käsitteenä hyödynnetympi kuin serendipisyys (Wilén & Holopainen, 2017, s. 47). Taiteilija Jari Jula käytti väitöskirjassaan (2018) *Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä* kiinnostavaa ja osuvaa termiä *sattumahaavi*. Jula määrittelee sattumahaavin tarkoittavan kaikenlaisia järjestelyitä, joilla pyritään tuottamaan ja kaappaamaan sattumia. Koska taide, teoria ja tutkimus punoutuvat tässä tutkimuksessa vahvasti yhteen, koen käyttäneeni sattumahaavia tai serendipisyysnuottaa tämän tutkimuksen rakentamisessa. Erityisesti Ärjän tunnekartan yhteydessä koen onnellisten sattumien punoutuneen auki vaivatta ja kuin itsestään niin työpajan järjestelyiden, toteutuksen kuin tuloksen kannalta.

Yhteydet leikin ja taiteeseen liittyvän serendipisyyden välillä piirtyvät esiin myös Turun yliopiston kulttuuriperinnön tutkijatohtori Marko Mikael Marilan (2022) tekstissä. Hän kirjoittaa, kuinka viattoman leikin tilassa mieli vapautuu olemassa olevien olosuhteiden sanelemista määritelmistä ja tavoitteista. Samalla luodaan olosuhteet uusien ideoiden ja käsitteiden spontaanille syntymiselle, mutta myös uusien yksityiskohtien ja yleisyyksien havaitsemiselle. Marila toteaa, kuinka serendipisyyden suhdetta logiikkaan, luovuuteen ja taiteellisuuteen, leikkimiseen ja pelaamiseen

sekä intuitioon ja kehollisuuteen on tutkittu laajasti niin tieteen kuin taiteenkin kontekstissa. Hän pitää olennaisena kontrollin, skeemojen ja sääntöjen suhdetta luovuuteen, vapauteen ja sattumaan: ”Miten luodaan olosuhteet serendipisyyden maksimoimiselle? Missä määrin luovuuteen voidaan vaikuttaa kehittämällä esimerkiksi leikkilisiä menetelmiä? Miten leikki voi mahdollistaa ja kehittää sääntöjen ja tapojen kahleista irrottautuvaa ajattelua ja johtaa siten aidosti uusien ideoiden syntymiseen?” (Marila, 2022).

Muusikko ja säveltäjä Ilkka Niemeläinen (2015) puolestaan lainaa Mannerheimin Lastensuojeluliiton kuvausta leikistä ja ehdottaa, että jos leikin tilalle vaihtaisi taiteen tekemisen ja lapsen tilalle taiteilijan, sama teksti voisi olla aika osuva kuvaus taiteellisen työn prosessista.

Leikki on vapaachoista, erillistä, ennakoimatonta, tuotamatonta, säännönmukaista ja kuvitteellista toimintaa. Leikki erottuu muusta elämästä, vaikka saakin usein sisällön todellisista tapahtumista. Leikin tila ei vastaa ihmisen psyykkistä todellisuutta. Se on yksilön ulkopuolella muttei silti sama kuin ulkomaailma. Tälle vyöhykkeelle lapsi kokoaa esineitä ja ilmiöitä ulkomaailmasta ja käyttää niitä leikissään yhdistäen henkilökohtaisen ja ulkoisen todellisuuden vaikutelmat.

Taide on vapaachoista, erillistä, ennakoimatonta, tuotamatonta, säännönmukaista ja kuvitteellista toimintaa. Taide erottuu muusta elämästä, vaikka saakin usein sisällön todellisista tapahtumista. Taiteen tila ei vastaa ihmisen psyykkistä todellisuutta. Se on yksilön ulkopuolella muttei silti sama kuin ulkomaailma. Tälle vyöhykkeelle taiteilija kokoaa esineitä ja ilmiöitä ulkomaailmasta ja käyttää niitä taidetta tehdessään yhdistäen henkilökohtaisen ja ulkoisen todellisuuden vaikutelmat.

Niemeläisen ehdottama sanaleikki on suorastaan nerokas ja näyttäytyy minulle leikkisänä esimerkkinä taiteen ja leikin yhteisestä lähteestä. Tuomo Kangasmaa ja Merja Männikkö (2021, s. 436) käyttävät puolestaan sanaa leikki luonnehtimaan taiteellisesti luovaa ajattelua – mielentilaa, jossa voi nähdä minkä tahansa käytännön tai tekniikan sisältämät mahdollisuudet taiteelliseen luomiseen.

Sekä taide että leikki siis kumpikin tuottavat tekijöilleen flow-kokemuksia (Csíkszentmihályi, 2005, s. 126). Mihaly Csíkszentmihályi (2005) on tutkinut, millaisissa tilanteissa ihminen nauttii olemassaolostaan ja kokee syvää iloa. Tällaisista hetkistä, optimaalisista kokemuksista, syntyy hänen mukaansa flow-tila, jolle on tyypillistä intensiivinen keskittyminen ja tehtävään uppoutuminen: ajan kulu katoaa ja kaikki muu unohtuu. Csíkszentmihályi ehdottaa, että flow-tilassa ihminen tuntee, että hänen kykynsä ovat täydessä käytössä, hän hallitsee tilanteen ja on ehjästi ja kokonaan oma itsensä. Csíkszentmihályin mukaan ilon ja elämän täyteyden kokemus, *flow*, on jokaisen tavoitettavissa. Hän kuvaa, kuinka flow-toimintojen, kuten leikin, taiteen ja rituaalien, keskeinen tarkoitus onkin tuottaa iloa synnyttäviä kokemuksia (Csíkszentmihályi, 2005). Csíkszentmihályikin siis rinnastaa leikin ja taiteen. Samaan toteamukseen on päätenyt Tuovi Eskola (2014) summatessaan neljän taiteilijan näkemyksiä leikistä ja taiteesta. Flow-tilan lisäksi sekä leikille että taiteelle on Eskolan mukaan ominaista assosiativinen ajattelu ja korvaavien esineiden käyttö uusia merkitysyhteyksiä luoden. Toisaalta Inkeri Eskola jatkaa, että lapsuuden leikki voi olla myös taiteilijalle konkreettinen aihe, jonka työstämistä taiteilija jatkaa aikuisena taiteensa avulla. Leikki ja taide ovat molemmat jotain muuta kuin tavallinen elämä, ja siksi niiden avulla on mahdollista ajatella villissä tilassa ja koetella asioita taval-

lisuudesta poikkeavasti (Eskola, 2014). Sava ja Katainen esittävät, että leikin flow syntyy siitä, kun leikkijät jakavat leikin todellisuuden yhdessä ja leikki ja leikkijät sulautuvat yhteen (Sava & Katainen, 2004, s. 32). Älykkäästä intuitiosta väitellyt Raami (2017) puolestaan kirjoittaa, kuinka myös intuition yhteydessä puhutaan flow-kokemuksesta, jossa asiat siis vaivattomasti virtaavat. Englanniksi intuitiivista ymmärrystä kutsutaan joskus nimellä *second sight*, jolloin ”nähdään toisin” (Raami, 2017, s. 20). Tämä ajattelu sopii hyvin tutkimusfilosofiaani, tapahtuuhun leikissä usein juuri flow’n kokemuksiä, ja tavoitteenani on nimenomaan paikkojen toisinnakemisen kokemus leikillisten taideinterventioiden kautta. Raamin, Eskolan ja Csikszentmihályin tulkintojen valossa leikki, intuitiivisuus ja taide vaikuttavat operoivan samalla alueella.

Aikuisten leluleikeistä väitellyt Heljakka (2022a, s. 285) pohtii, että taiteilijat ovat asennoituneet leikkiin heittäytyen ja antautuen leikin vapaaseen pudotukseen, mielikuvituksen ja arvaamattoman mutta sitäkin palkitsevamman ”entä jos?”-ajattelun vietäväksi. Toisaalta Karjula (2020, s. 44) toteaa väitöskirjassaan, kuinka hänen aineistonsa kirjoittajissa leikki-sana herätti sekä myönteisiä että ärtyneitä mielikuvia, mutta oli kuitenkin miellettäviissä osaksi taiteen tekemistä vapauteen, hauskuuteen ja yllätyksellisyyteen. Taidepiireissä taiteen rinnastamista leikin kanssa saatetaan myös omien kokemusteni mukaan pitää myös vähättelevänä ja jopa loukkaavana. Kuitenkaan näin ei ole kaikkien osalta, eikä leikki ole taiteen yhteydessä mitenkään ajastaan jäänyt tai ”vajaa” tai infantiili tapa toimia – yhä rohkeammin taidetta uskalletaan kutsua leikiksi tai institutionaalisesti varteenotettavassa taiteessa käsitellään leikkiä. Esimerkiksi Venetsian biennaalissa 2022 kaksi taiteilijaa, isobritannialainen Sonia Boyce ja belgialainen Francis Alÿs, käsittelivät leikkiä. Alÿs käsitteli teoksissaan lasten katuleikkejä, kun taas Boycen lähestymistapaa voi kutsua tutkimusmatkaksi sosiaaliseen leikkiin, improvisointiin ja normien rikkomiseen. Taideyliopiston Kuvataideakatemia (2022) haastattelussa Boyce totesi, että aikuisilla ei ole useinkaan mahdollisuutta yksinkertaisesti leikkiä – tutkia spontaanisti suhdettamme itseemme, muihin ja ympäristöömme, koska leikkiä saatetaan pitää lapsellisena aktiviteettina, usein jopa ajanhukkana. Boycellle leikki ja improvisointi muiden kanssa vie hänet varauksettoman hulluttelun maailmaan, jossa yksi teko kannustaa toiseen vailla ilmeistä päämäärää.

Taiteilija Eeva Siltavuori (2004) puolestaan kuvaa, kuinka hän on taiteessaan hyödyntänyt työmetodina lapsuuden leikkiensä toimintamuotoja: etsiä, löytää ja ottaa teoksiin mukaan sattumalta löytämiään ajatuksia ja materiaaleja. Siltavuori esittääkin, että leikillä on oma erityinen rakenteensa, jota kehitellään ja muokataan toiminnan kuluessa. Hänen mukaansa tämä rakenne auttaa yhdistämään materiaallisen maailman aineksiin henkisiä arvoja eli tunteita, käsitteitä ja esikuvia, jotka ovat itse kullekin merkityksellisiä. Leikkiessä tapahtuu toden ja kuvitellun rajojen sekaantuminen ja niiden uudelleenyhdistyminen. Leikkijällä on Siltavuoren mukaan siis lupa ylittää reaalimaailman rajat. Samoin taiteessa yhteiset säännöt määrittelevät

toden ja kuvitellun suhteen paradoksaalisella tavalla: vaikka taide ei periaatteessa ole totta, sekä tekijät ja yleisö arvioivat teosta yhteisestä sopimuksesta ikään kuin se olisi totta, kuin että maalauksen kukka olisi oikea kukka. Taiteen ja leikin erilaisuuden Siltavuori määrittelee tavoitteiden ja muutosääntöjen kautta: taidetyössä tavoitteena on valmis muutosääntöihin sidottu teos, leikissä riittää kiehtova ja jännittävä tekeminen, joka on muutosäännöistä vapaa tai ainakin muutosäännöt voivat uudistua koko ajan leikin edessä (Siltavuori, 2004). Käytin tätä Siltavuoren huomiota suunnitellessani taideinterventioideni kutsumista leikeiksi: näin ne on vapautettu muutosäännöistä – leikki voi päättyä monin eri tavoin.

Taiteen ja leikin välisten käsitteiden välissä Pääjoki (2004) käyttää väitöskirjassaan käsitettä *taiteellinen leikki*, jolle hänen mukaansa on ominaista sitoutuminen ja liittyminen. Taiteellinen leikki on onnistunut mikstuura molempia maailmoja. Pääjoen mukaan leikkijä ei olisikaan leikissä vapaa tekemään mitä tahansa valintoja, vaan on sidottu sekä omiin kokemuksiinsa että itse leikin rakenteeseen, ja samalla hän paradoksaalisesti joutuu avoimeen tilaan, jota ei voi etukäteen määrittellä. Toisaalta taiteen oman todellisuuden ajatellaan luovan leikille turvallisuutta, jossa on tilaa heittäytymiselle (Pääjoki, 2004). Pääjoki ajattelee päinvastoin kuin tässä tutkimuksessa käsitetään: hänen mukaansa taide tuo vapauden heittäytymiselle, tässä sen sallii juuri leikki.

Liisa Piironen (1998), joka on toimittanut myös suomalaisen leikin merkkiteoksen *Leikin pikkujättiläinen (2004)*, tarkastelee lisensiaatintyössään käsite-, maa-, prosessi- ja performanssitaiteen taideteoja leikin näkökulmasta ja nostaa esille alkumateriaalin, joka kuuluu keskeisesti lasten leikkeihin: hiekkaa, multaa, mutaa, liejua ja lietettä (Piironen, 1998, s. 55). Ruumiin käyttäminen leikin ja taideteon välineenä nousee myös esille: ruumista kiedotaan, kääritään, sidotaan, värjätään, kaivaudutaan itse hiekkaan tai multaan. Löytömateriaalin käyttäminen leikin välineenä voidaankin Piironen mukaan luokitella ympäristöä ja materiaalin ominaisuuksia tutkivana kognitiivisena prosessina. Esineen tulkinnallisen idean löytäminen leikin lähtökohdaksi on Piironen mukaan rinnasteinen käsitetaiteelle, jossa ensisijaisesti pyritään tekemään näkyväksi ajattelua. Piironen (2004a, s. 84) käsittelee samaa aihetta myös tekstissään *Leikissä taiteen ainekset*, jossa hän nostaa esiin ajatuksen siitä, kuinka esimerkiksi maataiteessa keskeinen sisältö näyttää olevan palautuminen lapsuuden leikkeihin ja tiedostamattomaan. Piironen mukaan näiden alkumateriaalien käyttäminen ja toiminnot viittaavat alkukantaiseen ajatteluun ja kollektiiviseen alitajuntaamme. Piironen ajatukset ovat omasta näkökulmastani palkitsevia, johtihan juuri viimeinen taideinterventiosykli alkumateriaalien pariin maataidetta tehdessä. Eli voisi ajatella, että aika kulki kehämäisesti ja lopussa oltiin alussa, eli maataiteen alkumateriaalien parissa.

Tämän perusteella esitän, että taiteellisen työskentelyn voi nähdä suhteessa leikimiseen: leikki voi olla taidetta ja taide voi olla leikkiä. Tai ne voivat kietoutua toisiinsa niin tiukasti, että on mahdotonta eritellä, mikä on mitäkin rikkomatta toista.

Osallistavilla taideinterventioilla olen halunnut olla laajentamassa leikkiä, jotta leikkiminen ja sen flow'hun imeytyminen ei olisi vain taiteilijoiden yksinoikeus, vaan voisin tarjota alibeja kenelle tahansa aikuiselle antautua leikin vietäväksi. Taiteessa ja valokuvauksessa katseen raja on keskeinen: se, mitä valitsemme nähdä. Leikissä taas mielikuvittelu on keskeistä. Voimme nähdä paikat toisin, kun mielikuvittelemme niissä – kun rajaamme ajattelumme toisin.

2.4 Aikuisten leikin alibi

Leikkiä on pidetty lapsille kuuluvana toimintana, ja leikkivää aikuista saatetaan kokemusteni mukaan pitää jollain tavoin vajaaälyisenä tai ainakin ei-vakavasti otettavana ja naurettavana. Ilmapiirin muutosta on kuitenkin ollut leikkillisen käänteen myötä havaittavissa, ja leikin hyödyt myös aikuisille on alettu nähdä paremmin. Kasvatusalan tutkija, Turun yliopiston opettajankouluttaja Sara Sintonen (2020, s. 149) viittaa Hirnin vuoden 1918 tekstiin leikeistä ja tunteista korostaessaan lapsenmielisyyttä aikuisen elämänasenteessa. Sintonen esittää, että aikuisuuden ei tarvitse tarkoittaa leikkimättä olemista. Heljakka (2022a) kiteyttää keskustelun aikuisten leikistä psykologi ja leikkiteoreetikko Karl Groosin (1898) mietelmään leikistä: ”*Emme lopeta leikkimistä, koska vanhenemme. Vanhenemme, koska lopetamme leikkimisen.*”

Aikuisten leikin tutkijana profiloitunut Turun yliopiston *Pori Laboratory of Play*:n tutkijatohtori Heljakka (2022a, s. 265–267) havainnoi, kuinka kiinnostus aikuisiällä harjoitettuun leikkiin näyttäisi kasvaneen 2010-luvun loppupuolella, kun elinikäinen leikkillisuus on alettu nähdä arvokkaana luovuuden, oppimisen ja työelämän kannalta. Sutton-Smithiä (1986) siteeraten Heljakka esittää, että aikuisten leikki on sitä, mitä ihmiset tekevät, kun he luovat kulttuuria. Heljakan mukaan leikin ymmärtäminen on tullut pitkälti määritellyksi kunkin ajan älyllisen, kulttuurisen hengen ja maailmankatsomuksellisten näkemysten mukaan: voimme nähdä leikin oman ideologiamme, vastakkainasettelujemme ja koulutustaustamme kautta ja niihin liitettyjä puhetapoja ja asenteita heijastellen. Minusta tässä on määrittelevänä tulokulmana se, nähdäänkö aikuisten leikki siis narrien touhuna vai onko se arvostettavaa ja kannatettavaa toimintaa. Itse näen leikin arvokkaana ja huomionarvoisena toimintatapana, jossa narrius on mukana vain tekijöiden sydänten kepeytenä, ei ulkopuolisten tuomiona.

Kuitenkin aikuisissa on leikkisyyttä jäljellä, eivät kaikki ole lopettaneet leikkimistä. Aikuisten leikki saa usein keräilyn muotoja kuten lintubongaus, lego-kokoelmien kartuttaminen tai retkeilyn ja suunnistuksen yhdistävä piilojen keräily, geokätköily. Toisaalta myös vaikkapa lelujen kuvaaminen (Heljakka, 2011) tai muunlainen luonnon kuvaaminen voi tuoda mukanaan Max Weberin (1980) kehittämän käsitteen mukaisen *uudelleenlumoutumisen* kokemuksen, jossa maailmaan sisältyvään maa-

giseen voimaan voi maallistumisen vastakohtaksi saada jälleen yhteyden. Aikuisten leikiksi voi käsittää myös vastakulttuurin ja kaupunkitilan haltuunoton vaikkapa parkourin tai graffitien tekemisen kautta.

Heljakka (2022a) poimii Sutton-Smithiltä (1997) argumentin puolustamaan leikillisen aikakauden paradigmat: aiemmin työorientoituneesta yhteiskunnasta on tullut leikin ja vapaa-ajan merkitystä korostava yhteiskunta. Heljakka summaakin tutkimustensa perusteella, kuinka 2020-luvun alussa leikillistä kehitystä kuvaava käänne näyttää tulleen toteen paitsi pelaamisen valtavirtaistumisessa ja arkipäiväistymisessä, myös aikuisten leikillisyyden ja leikin entistä näkyvämmässä ja tunnustettumassa ilmenemisessä. Väki-lehden haastattelussa (2021) Heljakka pohtii, että leikki voidaan nähdä regressiona ja ajatella, että tehokkuutta ihannoivassa suoritusyhteiskunnassa se vie aikuiselta vakuuttavuutta ja uskottavuutta pois (Karakoski, 2021). Garner ja kollegat (2023) pohtivat, kuinka omien rajojen kokeilu ja uskallus luovat tilanteita, joissa rohjetaan ottaa vastuuta, esiintyä tai olla erilainen kuin yleensä. Heidän mukaansa leikkiin heittäytyminen voi vaatia rohkeutta erityisesti aikuisilta.

Suivala ja Niemisvirta (2022) ehdottavat puolestaan, että leikki on ulkoisen toiminnan lisäksi myös mielentila: Moni asia, joka voi ulospäin näyttää leikiltä, ei välttämättä ole sitä. Ja samaan tapaan jokin, joka ei näytä leikiltä, voi hyvinkin sisältää leikillisen elementin. Leikillinen asenne voi heidän mukaansa auttaa ottamaan etäisyyttä ja havainnoimaan tilannetta uudelta kannalta samaan tapaan kuin huumori. He kiteyttävät, että leikillisen asenteen voi nähdä mahdollisuuksien tilana, jossa ulkomaailman objekteja muutetaan mielessä toisenlaiseksi. Heidän mukaansa leikkiminen muuttaa muotoaan ihmisen kehittyessä, mutta se säilyy luovan prosessin tärkeänä osana aikuisuudessakin. He ajattelevat, että mikäli toimintaa yrittää määrittää liian ryppyysaisesti, leikkisyys häviää, eikä erilaisten vaihtoehtojen kokeileminen tunnu enää keveältä vaan turhautavalta. Silloin leikillisesti mahdollisuuksia kartoittava ”mitäpä jos” -ajattelu muuttuu ”miksi tuhlaan aikaani” -ajatteluksi, he toteavat. Leikillisyyden hävitessä asioista selvää ottava ja kokeileva asenne muuttuu ja kahliutuu yhteen, tiettyyn päämäärään (Suivala & Niemisvirta, 2022).

Timo Jantunen, Susanna Suutarla ja Niina Heino (2019) kirjoittavat teoksessaan *Leikin taikaa*, että kun lapsi tekee tutkimuksiaan maailmaa koskien, hänellä on siihen leikittelevä suhde: hän kokeilee, vertailee, tunnustelee kaikilla aisteillaan, mittaa eri mittayksiköillä ja mittavälineillä kuin me aikuiset teemme. Tämä johtuu heidän mukaansa siitä, että lapsi ei vielä ole välineellistänyt ympäristöään palvelemaan juuri tiettyjä tarkoituksia varten, vaan hänen fantasiansa antaa hänelle mahdollisuudet kokeilla avarammin. Ehdotan, että kenties mittakaavoilla leikittelevä moniaistinen suhde maailmaan voitaisiin elvyttää aikuisille leikin kautta. Jantunen ja kollegat (2019) nostavat myös esille ajatuksen, kuinka taiteellisen kokemuksen kautta aikuinen pääsee poikkeuksellisesti tavoittamaan erityislaatuista kauneutta, jokapäiväisen olemassaolon asenteemme yläpuolelle. Lapsen kokemisen tavassa, jota voi kutsua

myös ”esitaiteilijana olemiseksi”, on luonnostaan tätä aitoutta ja herkkyyttä kohdata ulkoinen maailma, he toteavat. Lapselle maailma ja siinä eläminen ei ole arkipäiväistä: juuri leikin avulla ja kautta hän jatkuvasti ylittää kaiken arkipäiväisyyden, jolloin olemassaolosta tulee täyteläistä ja intensiivistä (Jantunen ym., 2019, s. 115–118). Eli, jatkoksi edelliselle elvyttämisen ajatukselle, leikkimällä voisimme myös vapauttaa aikuisuuden piiloon joutuneen ihmettelevän (esi)taiteilijamme.

Yhden artikkelini (artikkeli III) kanssakirjoittaja Anthony Schrag (2022) kirjoittaa toimittamansa *Public Art Dialogue* julkaisun *Public Art and Play: A Serious Piece of Nonsense* esipuheessa, kuinka leikki toimii vapautumisen työkaluna. Schrag toteaa, että leikki on tapa astua odotetun tai normaalin rajojen ulkopuolelle. Aikuisina voimme juuttua tapoihin, joihin olemme ehdollistuneet, mutta leikkimielinen lähestyminen auttaa astumaan totuttujen tapojen ulkopuolelle, hän muistuttaa. Leikki – hänen mukaansa vakava hölynpöly – on taiteen luonnollinen liittolainen, koska se auttaa luomaan reittejä aikuiselämän odotuksien haastamiseen (Schrag, 2022, s. 3–4). Samoin Anssi Tuulenmäki (2012) varoittaa kuilusta sen välillä, mikä on ja mikä *voisi* olla, jos juutumme tekemään asioita aina totutulla tavalla. Aikuisten leikkimisen ja leikkilisen orientaation merkitys on keskeisesti juuri tässä: vaikka leikin lähtökohtainen tarkoitus on olla hyödytöntä, se voi auttaa saavuttamaan asioita, jotka muuten eivät ole ulottuvillamme.

Kasvatustieteen tohtori Hannu Heikkinen (2002) siteeraa väitöskirjassaan Rafael Helangon leikin teoriaa 1980-luvulta ja johtaa ajatuksia leikin merkityksestä sekä mahdollisuuksista aikuisen elämässä. Helangon mielestä leikki on ”primaari sieluntila, johon vapaa ihminen pyrkii”. Kulttuuri synnyttää hänen mukaansa kuitenkin sekundaarisia toimintoja, jotka estävät yksilöä leikkimästä: säännöt, normit, ohjeet ja ihanteet alkavat yhä enemmän säädellä yksilön ja yhteisön elämää. Tästä johtuu Helangon mukaan ihmiselle ominainen särkyneisyys ja ristiriitaisuus. ”Jos vain uskallamme heittäytyä leikkimään, voisimme samalla voimaantua ja tulla ehjemmiksi” (Heikkinen, 2002, s. 53). Tutkimuksetkin ovat osoittaneet, että ilman leikkimistä aikuiset saattavat kadottaa iloisen osallistumisen tunteen arjestaan (Brown, 2010; Van Vleet & Feeney, 2015). Arjesta voisi siis tehdä iloisempaa tai jopa taianomaista sirottelemalla siihen hieman leikkiä.

Erityisesti aikuisilla turvallisuuden tunne on leikkiin heittäytymisen edellytys. Kuten tanssitaiteen tohtori Kirsi Törmi (2021, s. 466–469) muistuttaa, taiteellinen prosessi on aina myös vuorovaikutusprosessi, jossa ”eläin meissä” eli autonomisen hermoston vaistomainen toiminta on läsnä. Hänen mukaansa yksi keskeisimmistä luovan prosessin elementeistä on turvallisuus, sillä varuillaan olevassa ruumiissa uuden luomisen ja uuden oppimisen ei ole mahdollista viritä kuin osittain. Vasta turvallisuudentunne mahdollistaa sosiaalisen liittymisen, joka puolestaan mahdollistaa luovuuden, uuden tutkimisen ja leikkimisen, summaa Törmi. Ehkäpä turvallisuuden tunteen voisi saavuttaa helpommin leikiksi kutsuttua taidetta kohtaan, sillä leikkiin meillä kaikilla on ”koulutus” lapsuutemme ansiosta eikä ole mitään ”oikein leikkimi-

sen” sääntöjä. Tutkimus (Gloveli ym., 2023) osoittaa myös, että leikkiä voi senkin jälkeen, kun aivokuori, joka tietoisuuden ja korkeamman tason käyttäytymisen kannalta välttämätön osa, on tuhoutunut. Tämä viittaa siihen, että leikki on vaistonvaraista.

Myös leikkiteoreetikko De Koven (2020) esittää, että tiettyjen reunaehto- jen täytyy toteutua, jotta aikuisten leikkiä voi tapahtua. Hänen mukaansa siksi tarvitaan riittävän turvallinen ympäristö, jotta leikille voi antautua ilman todellista vaaraa loukkaantumisesta. Lisäksi tarvitaan luottamusta ja tuttuutta leikkijöiden kesken, jotta heittäytyminen leikkiin voi tapahtua täysimääräisesti, eikä toisia tarvitse ujos- tella tai vieraskoreilla, hän toteaa. Hän esittääkin, että jonkin leikin säännön rikko- minen on vähemmän paheksuttavaa kuin leikinaikaisen luottamuksen särkeminen. Heljakka (2022a, s. 268) jatkaa, että leikkivä yhteisö omine sääntöineen mahdollis- taa leikkiin heittäytymisen. Hänen mukaansa yhteisön sosiaalinen yhteisymmärrys leikin etenemisestä ja tavoitteista sanelevat leikkimisen reunaehdot.

Digitaalisen luovuuden professori Sebastian Deterding (2018) on tutkinut ai- kuisten leikkiä. Hän esittelee erittäin osuvan, tutkimukseni osalta jopa olennaisen, näkökulman aikuisten leikin alibista. Deterdingin mukaan aikuisuuden identiteet- tiin kuuluvien vastuun, tuottavuuden ja itsesääntelyn odotusten ohittamiseen vaa- ditaan usein jonkinlaista alibia leikkitoiminnalle. Jotta aikuiset voivat häpeilemättä leikkiä julkisessa tilassa, tai edes suljetussa tilassa muiden aikuisten nähden, tarvitaan leikkitoiminnalle selkeät rajat tai leikistä kertovat symbolit, tai jonkinlainen yleisö, joka legitimoii leikkitapahtuman esimerkiksi kannustamalla (Deterding, 2018, s. 270–275). Riikonen (2013, s. 181–185) summaa, että yhteisöjen normaalit sään- nöt lakkaavat olemasta leikin erityisissä oloissa. Myös tavallisesti ei-toivottavien tai tukahdutettujen sosiaalisten roolien ja käyttäytymismuotojen salliminen on siksi hänen mukaansa leikin maailmassa mahdollista. Kenties tuo mahdollinen tulee hel- pommin toteutuvaksi juuri näkyvän leikin alibin kautta. Deterdingiä (2018) sovel- taen voisin ajatella, että leikin välineet toimivat usein myös leikin alibin vahvistajina. Ehdotan, että alibit ovat keskeisessä asemassa tuomassa leikkiin Törmin ja De Ko- venin määrittelemän tunteen turvallisuudesta. Eli turvallisuuden tunnetta aikuisten leikille voivat luoda nimenomaan leikin näkyvät merkit, jotka vahvistavat leikin alibeja. Silloin aikuisten ei tarvitse lopettaa leikkimistä, eikä ainakaan sen vuoksi vanheta. Nämä alibit voivat myös olla näkyvä merkki, joka piirtää leikin taikapiiirin esiin ja erottaa leikissä mukana olijat ohikulkijoista.

Leikki on myös näennäisen hyödytöntä, ja on tässä hyötyajattelun kyllästävässä elämässä, jossa taidettakin halutaan tuotteistaa, siksi niin virkistävää ja tervetullutta. Tutkimuskokonaisuuteni taiteellisen työskentelyn näkökulmasta näen myös jouti- laisuuden tämän saman elämänfilosofisen perheen jäseneksi: parhaat leikit syntyivät jo lapsena silloin, kun ei ollut mitään tekemistä. Mielikuvituksen maailmat kumpua- vat tyhjyydestä ja tylsyydestä, silloin joutilaisuus juoksuttaa eteemme vaihtoehdot todellisuudet. Intentio tutkimusmatkalleni näyttäytyy siten jonkinlaisena mieliku- vituksen manifestina.

2.5 Leikin taikapiiri

Leikissä rikotaan normaalia todellisuutta koskevia rajoja, tai piirretään normaalin todellisuuden sisään tai päälle erityinen leikin kerros, jota eri tutkijat kutsuvat esimerkiksi taikapiiriksi, liminaalitulaksi tai leikin suojaksi. Hännisen (2003) mukaan leikillä sanotaan olevan oma, tunnistettava maailmansa ja rakenteensa, jolla on myös määritelty aika ja paikka. Leikki saa olemuksensa, eli identiteettinsä, leikkita-
pahtumassa, jonka leikkijä ja leikkimuoto yhdessä synnyttävät, hän kiteyttää. *Pelit kulttuurina* -teoksessa sekä Mäyrä (2022), Stenros (2022) että Koskimaa ja Välisalo (2022) käsittelevät omissa teksteissään taikapiirin käsitettä. Mäyrä (2002) ehdottaa sen olevan metaforinen ilmaus sille rajankäynnille, mitä leikin todellisuutta ohjaavien sääntöjen ja arkitodellisuuden tarpeiden ja toimintasääntöjen välillä ihmisen kokemuksessa, ajattelussa ja kulttuurissa ilmenee. Hän nostaakin esiin kiinnostavan ajatuksen taikapiiristä ”puoliläpäisevänä kalvona”, joka mahdollistaa leikin mentaalisten maailmojen samanaikaisen erillisyyden ja vuorovaikutuksen ympäröivän todellisuuden kanssa.

Huizinga (1984) puhuu taikapiiristä, jossa leikki tapahtuu. Hän määrittelee taikapiirin tavallisen maailman piirissä ilmeneväksi hetkelliseksi maailmaksi, muulta todellisuudelta itseensä sulkeutuneeksi toiminnan näyttämöksi. Taikapiiri on Huizingan mukaan leikkimisen tila, jossa leikkijä luo mielikuvitusmaailman todellisen reaali-
maailman rinnalle. Koskimaa ja Välisalo (2022) nostavat yhtenä tulkintana esiin taikapiirin psykologisenä kuplana, jossa leikkiä määrittää spontaani pyrkimys mielihyvää tuottaviin kokemuksiin. Huizingan hengessä he muistuttavat leikin taikapiirin liittyvistä ritualistisista piirteistä, joiden avulla arkimaailmasta siirrytään leikin maailmaan.

Tässä lähestytään Turnerin ja Winnicottin ajatuksia liminaalitulasta, joiden suomenkielisissä kiteytyksissä nojaan Karjulan (2020) väitöskirjaan. Karjula sanoo Turnerin tarkoittavan liminaalisuudella rituaalista välitilaa, jossa kulttuuriset ja sosiaaliset säännöt on syrjäytetty ja niihin liittyvät merkitykset avautuvat yhteisöllisesti muotoiltaviksi. Liminaalitulassa vallitsee Turnerin mukaan erityislaatuinen yhteisöllisyys sekä tasavertaisuuden kokemus. Kurkela (1997) ehdottaa leikkidodellisuuden olevan todellisuuksien kirjoon sijoittuva autonominen yksikkö, joka elää omaa, suhteellisesti ottaen riippumatonta elämäänsä, jossa tietyt asiointilat ovat tavallaan totta, vaikka ne toisessa todellisuudessa eivät pitäisi paikkansa. Jotta näin voisi olla, kaikkien tähän erityistodellisuuteen osallistuvien tulee ottaa se tietyllä tasolla toudetta ja sitoutua jaettuun illuusioon (Kurkela, 1997, s. 46). Hanna Brotkinin ja Heidi Pasasen (2017) taidekasvatuksen tutkielmassaan esittämä ajatus leikin suojasta vertautuu taikapiiriin ja liminaalitulaa, siihen, kuinka leikin suojassa voi tehdä asioita, joita ei muuten voi. Leikillä vaikuttaa siis olevan jokin erityislaatuinen tila, jossa reaali-
maailman ulkopuoliset asiat ovat mahdollisia, ja sen välivyöhykkeellä voidaan ylittää arkielämän kynnyksiä myös taiteen suuntaan.

Reeli Karimäki (2005) etsii leikin ominaislaatua tekemisen laatua kuvaavasta leikkisyydestä sekä leikkisyyden tuottamista kulttuurisista merkityksistä. Karimäki kiteyttää, että leikkisyys voi ilmetä käytännössä missä ja milloin tahansa ja että leikin yhtenä lähtökohtana on näin ollen leikkisyyden kokemus leikkitapahtumassa, joissa maailman ulkoiset realiteetit ja rajoitukset lakkaavat hetkeksi olemasta. Leikkisyyttä voi hänen mukaansa kuvailla myös henkiseksi asenteeksi, suhtautumiseksi todellisuuteen. Sitä mitä tehdään, sanotaan tai ajatellaan ei voi tulkita kirjaimellisesti, sillä se ei ole sitä miltä se näyttää – se on leikkiä ja se voidaan selittää vain leikin tarkoituksesta käsin, hän summaa. Oikea asenne leikkiin onkin yksi leikin mahdollistavista tekijöistä (Karimäki, 2005).

Scott Andrew Elliott (2014) puhuu liminaalitalasta ympäristötaiteen yhteydessä. Hänen mukaansa ympäristötaideteokset esiintyvät liminaalisella alueella, välivyöhykkeellä, ja ne käsittelevät sitä kynnystä, jonka koetaan erottavan todellisuutta ja taideteosta. Ympäristötaideteosten kokemiseen sekoittuu henkilökohtainen kokemus siitä, mitä voidaan alustavasti kutsua todellisuudeksi, mistä muodostuu merkitystä luovia yhteyksiä, hän kertoo. Elliottin (2014) mukaan ympäristötaideteosten sijoittaminen tälle raja-alueelle tehdään osin siksi, että voidaan horjuttaa taidenäyttämöiden manipulatiivista kontrollia kaikkine tuotannollisine piirteineen ja taidekokemuksen ennalta määrittelemisineen. Sijainnista välivyöhykkeellä seuraa se, että ympäristötaideteokset tuottavat kokemuksia, jotka haastavat sosiaalisia normeja, käyttäytymistä ja mielipiteitä, hän summaa. Ne myös saavat aikaan näiden aiheiden kriittistä uudelleenarviointia välittömimmässä kontekstissa, joka on merkityksellinen meidän kokemuksellemme ja ymmärryksellemme arjen, filosofian, etiikan ja moraalin kysymyksistä (Elliott, 2014, s. 59).

Vaikka käytetyt termit hieman vaihtelevat, niillä viitataan nähdäksesi samantyyppiseen ilmiöön: liminaalitala, taikapiiri ja leikin suoja ovat kutakuinkin sama asia, jota eri tutkijat ja taiteilijat ovat kuvanneet eri termeillä. Kaikissa on kyseessä nähdyn todellisuuden päälle asettunut epätoden karttataso. Frans Mäyrän (2022) edellä kuvaama taikapiirin puoliläpäisevä kalvo resonoi vahvasti sen ajatuksen taideinterventioideni suunnitteluprosessissa. Sitä on ohjannut visioni, että taideperustaisella leikillä houkuteltaisiin esiin paikan tarinallinen ja leikillinen kerros, joka ikään kuin asettuisi läpikuultavaksi karttatasoksi näkemämme todellisuuden päälle ja ihmisten koettavaksi. Taikapiirin avulla leikin harsomaisen keveä kerros punoutuisi ihmisten mielikuvittelemana osaksi paikkoja. Ja leikinaikaisista kokemuksista jäisi myös kuvia muistoksi.

2.6 Kuvaleikit

Aikuisten kuvaleikkejä käsitellään tämän tutkimuksen yhteydessä kahdesta näkökulmasta. Toisaalta kiinnostuksen kohteena on skeemoilla ja kantakuvilla leikittelevät pastissimaiset uudelleentulkinnat, toisaalta taas miniatyyrihahmoja ja muita leluja

sekä leikin välineitä asetelmiin lavastettuja tulkintoja todellisuudesta. Kuvaleikit toteutuvat siis monessa ulottuvuudessa: leikitellen olemassa olevalla taiteella ja toisaalta leikitellen mittakaavoilla. Esittelen siis kuvaleikkien kahta leikkityyppiä, joita olen hyödyntänyt kehittämässäni ja tutkimissani taideinterventioissa.

Olemassa olevan taiteen osalta leikkittelyn pohjana voisi hyödyntää Ernst Gombrichin 1950-luvun lopulla kehittämää skeemateoriaa, jossa käsitellään taiteen tradition siirtymistä. Käytän tässä Sari Koskisen (2010) suomennoksia ja tulkintoja Gombrichin(1960) teoksesta *Art and Illusion* (Koskinen, 2010). Gombrichin teoriassa on kyse taiteen evoluutiosta. Sen mukaan jokainen teos on palautettavissa skeemajatkumoon joko motiivien samankaltaisuuden tai erilaisten skeemarunkojen avulla. Skeeman syntymiseen ja sen kehittymiseen vaikuttaa Gombrichin mukaan kolme eri tekijää: tuttuus, välineet ja oppiminen. Hän korostaa, että taide on muutakin kuin yksilöllistä ilmaisua juuri siksi, että eri kontekstit vaikuttavat sen syntyyn niin voimakkaasti. Skeema syntyy hänen mukaansa tuttuuden ja konventioiden kautta, mutta skeeman projektiossa tähän yhtälöön lisätään vielä opitut tai itse löydetty tavat kuvata. Taiteilijan päähän syntyy ennen pitkää skeemavarasto, josta tämä poimii kuhunkin tilanteeseen sopivan skeeman, Gombrich kiteyttää (Koskinen, 2010, s. 8). Altti Kuusamo (2011) puolestaan toteaa, että Gombrichin kiinnostus pelejä ja leikkejä kohtaan on vienyt hänet teoreettiseen tutkimukseen ohi formalististen peliteorioiden, ja osalla niistä on vaikutusta uuden näkemisen teorian syntyyn. Eräänlaisia kollektiivisia skeemoja ovat Kuusamon (2011) mukaan myös ns. taiteen kantakuvat. Tuula Karjalaisen (2009) mukaan kantakuvat ovat eräänlaisia kuvien kuvia, jotka toimivat avaimina muihin kuviin ja asioihin. Kantakuviksi Karjalainen kutsuu suomalaisia taideteoksia, jotka ”kaikki suomalaiset” tunnistavat ”kansallisalbumistamme” ja joita hän tutkimuksessaan löysi noin 15 kappaletta. Hänen mukaansa kantakuvat tulivat elämäämme lupaa kysymättä, mutta kuvista tuli tuttuja ja lohduttavia.

Taiteen kierrättäminen ja uudelleentulkinta on kuitenkin vanha ilmiö (Karjalainen, 2009). Marjo Räsänen (2015) mukaan aiemman taiteen hyödyntäminen on ollut yleistä varsinkin Euroopan taidehistoriassa: Esimerkkejä löytyy erityisesti renessanssin taiteesta. 1900-luvulle tultaessa taiteen kierrättämisestä innostuivat dadaistit ja ready-made-taiteilijat. 1960-luvun alussa pop-taide käytti lainaamista keinona demystifoida vanhoja mestariteoksia. Räsänen jatkaa, että visuaalisen median laajentuminen ja reproduktioteknikoiden kehittyminen innosti taiteilijoita muuntelemaan olemassa olevaa kuvastoa erityisesti valokuva- ja painotekniikoiden avulla. Teoksissa voitiinkin viitata samanaikaisesti jopa useampaan maalaukseen tai populaarikulttuurin tuotteeseen, hän kertoo. Räsänen kuvaa, kuinka erilaisten kuvien ja tekniikoiden kollaasimainen yhdistely kuului pop-taiteeseen. Jättämällä viitteet alkuperäisteokseen näkyville taiteilijat kannustivat katsojaa keskustelemaan siteeraamiensa teosten kanssa (Räsänen, 2015). Kierrätystaide ymmärretään Räsänen (2015) mukaan taiteen sisäisenä leikkinä tai kritiikkinä, mutta sitä voidaan lähestyä myös laajempaan kulttuurisena kysymyksenä. Jo olemassa olevien taidete-

osten muokkaamisessa on aina kyse puuttumisesta yksittäisen taiteilijan ja hänen viiteryhmänsä näkemyksiin ja arvoihin, hän korostaa. Kierrätystaide ei siten ole hänen mukaansa ainoastaan taidehistoriallinen teema vaan myös suhtautumistapa taidehistoriaan. Siihen liittyy tapa nähdä taide viittausten ja lainausten verkostona ja tiedostettuna tai tiedostamattomana lainaamisena, jolloin muunnelma samanaikaisesti toistaa alkuperäisteosta ja ottaa sen paikan, eikä kumpaakaan voi olla ilman toista, hän kuvaa. Tulkinnaissa ei hänen mukaansa kuitenkaan ole kyse suoranaisesta matkimisesta, vaan siitä, että toisen tekijän ajattelu käsitteellistetään ja muunnetaan tulkitsijan itse tuottamaksi kuvaksi. Olemassa olevien kuvastojen kierrättäminen perustuu postmodernin taideteorian taustalla olevaan näkemykseen, jonka mukaan kuvat syntyvät kuvista (Räsänen, 2015).

Tätä suhtautumistapaa taidehistoriaan olen hyödyntänyt menetelmällisesti kaikissa taideinterventioissani, erityisesti Mätäsmetäksessä, jossa kantakuva-aineistoa kierrätettiin uusiksi tulkinnoiksi, mutta pastissimaisesti. Tulkintojen oivaltavuus korostuu rinnastuksessa lähdeaineiston kanssa. Sama tapahtuu valomaalauksen yhteydessä, kun maalataan kuvia aineettomalla välineellä ja peilataan niitä siihen ajatukseen, kuinka asiat on totuttu näkemään. Ärjän tunnekartassa ja maataideteoksissa korostuu puolestaan mosaiikkimainen ajatus siitä, kuinka näennäisen irrallisista asioista muodostuu iso kuva, kun sitä katsotaan kauempaa, pois totutusta perspektiivistä.

Juha Suonpää (2011) määrittelee, että pastissimaisesti tuotetut valokuvat loisivat, lainaavat ja jäljittelevät varsinaisia taidevalokuvia, jopa huumoria hyödyntäen. Suonpää määrittelee pastissin Richard Dyerin (2007) mukaan: pastissivalokuva tekee ymmärrettäväksi ja tiettäväksi jäljittelyn kohteena olevan varsinaisen teoksen. Suonpää korostaa, kuin plagiarismista, huijauksesta tai väärennöksestä poiketen pastissi määrittäyty tekijän ja katsojan välisenä tietoisena ja aktiivisena prosessina suhteessa jäljittelyn kohteena oleviin varsinaisiin teoksiin. Suonpää kiteyttää, että pastissi muistuttaa ja liioittelee varsinaista kohdettaan, valokuvaan luonnollistuneet taiteelliset maneerit purkautuvat. Pastissit haastavat varsinaisia teoksia pilke silmäkulmassa. Tutkimusmenetelmällisesti Suonpää esittää, että valokuvien käytön avulla voidaan leikkiä samaa leikkiä tutkimuskohteen kuvien kanssa, jolloin kriittinen pastissimenetelmä yhtäältä siirtää tutkijan osaksi tutkittavaa ilmiötä, toisaalta kääntää taiteen omat keinot kohti tutkimuskohteen kriittistä tarkastelua. Tällöin kuvan ja sanan sekoitus ei ole useinkaan itsestään selvä tai harmoninen vaan rakennelmaa voidaan kuvata hybridiksi, jota leimaa jatkuva dynaaminen vuoropuhelu (Suonpää, 2011). Minusta on kiinnostavaa ottaa tähän alkuperäisen teoksen ja kuvaleikin kautta lisätyn pastissin vuoropuheluun mukaan myös paikka, jossa kuvan ottaminen tapahtui. Miten paikan voi nähdä uusin silmin, kun siellä on leikitty kuvien tulkinnalla ja kuinka paikka vaikuttaa tehtyyn tulkintaan.

Pastissimaisissa kuvaleikeissä käytetään usein myös erilaisia leikin välineitä ja esineille annetaan rooleja. Heljakka (2011) pohtii aikuisten kuvaleikkejä nukkeleik-

kien muodossa käsittelevässä artikkelissaan, kuinka ”fantastinen esine törmäytetään reaali maailman maisemien ja miljöiden kanssa ja muovi kohtaa luonnon luomat puitteet. Leikittely kuvakulmilla ja monialaisilla representaatioilla kiusoittelee ja houkuttelee katsojaa. Lelusta tulee avatar ja lelukuvasta leikkiin kutsu, kuvaleikki, johon katsoja osallistuu kanssalleikkijänä.” (Heljakka, 2011, s. 42). Mätäsmetis-taideinterventioissa osallistujille tarjottiin taiteilija Sincachun esimerkin innoittamana lelurautatieasetelmista tuttuja miniatyyrihahmoja, joissa voi Heljakan havaitsemien ilmiöiden lisäksi löytää myös vahvaa mittakaavoilla leikittelyä. Aikuisten harjoittamien kuvaleikkien tekijänä Heljakka (2011) näkee leikkiin ajavan motivaation; lasten roolileikit tähtäävät todelliseen elämään kohdistuvan kokemuksellisuuden ja toivetilojen tarkasteluun, kun taas aikuisten kuvaleikissä esitetään enemmänkin fantasioita, jotka voivat toteutua juuri leikissä, mutta ovat todellisuuskytköstä vailla: aikuinen leikkijä voi nähdä nukkensa potentiaalisena porttina mahdollisuuksien maailmaan. Ehdotankin, että kuvattava leikin väline ja kamera ovat myös keskeinen leikin alibi.

Heljakka (2011) nostaa myös kuvien tallentumisen keskeiseksi ajatukseksi: valokuvassa kuvaleikki tallentuu leikin ohessa ja tarjoaa siten mahdollisuuden palata tarinaan leikkutilanteen ulkopuolella. Kuvaleikki tarjoaa hänen mukaansa leikkijälleen kaksitahoisien representaatioalustan, jota on leikissä tai leikkien syntyvistä kuvista käsin mahdollista tarkastella myös leikkitapahtuman jälkeen. Ajallisen ulottuvuuden, luovan toiminnan ja identiteeteillä leikittelyn mahdollisuudet edustavat kaikki leluihin kytkeytyvää potentiaalien rihmastoja, hän summaa. Heljakan (2015) mukaan valokuvalla onkin merkittävä rooli aikuisten lelukulttuurien ilmiötä näkyväksi tekevänä vaikuttimena leikkiläisen käänteen aikakaudella, sillä valokuvaleikki edustaa leluihin nivoutuvaa ja kulttuurisesti merkittävää leikkitietoa. Tämän lisäksi pidän erittäin tärkeänä Heljakan tallentumisen ajatusta ja kuviin palaamisen mahdollisuutta. Näin muistikuvat leikistä vahvistuvat myös leikin jälkeen ja oman kekseliäisyytensä tuomaan mielihyvään voi palata vielä myöhemmin.

Toteuttamissani taideinterventioissa leikittiin paitsi valmiilla leluilla, myös luotiin leikin välineitä luonnonmateriaaleista ja eväistä ja annettiin niille uusia merkityksiä. Kuvaleikkejä rakennettiin myös valolla maalaamalla sekä annettiin luonnon elementeille inhimillisiä ominaisuuksia. Useissa taideinterventioiden aikana osallistujien tuottamissa kuvissa oli mukana leikkisiä, oivaltava yllätys. Suonpää (2021) kuvaa Kaltio-lehden artikkelissaan, kuinka kuvan tuottama yllätys on muutoksen tärkein voimavara, koska se ruokkii mielikuvitustamme. Yllätys on hänen mukaansa tärkeää myös siksi, että se paljastaa aiemman tietämättömyytemme ja pakottaa pohtimaan. Luonnon näkeminen inhimillisestä näkökulmasta on tehokas ja toimiva muutoksen katalyysoija, hän toteaa. Suonpää (2021, s. 20) kiteyttää, että kun sosiaalisuuden käsite laajenee koskemaan elotonta luontoa, ympäristösuhteemme monipuolistuu: kun kuvassa luonto katsoo kohti, ihminen pysähtyy ja sukeltaa ikaikaaiseen menneisyyteen, joka havahduttaa katsomaan tulevaisuuteen. Tämä ajatus, että kuvien kautta

paikka voisi katsoa meitä takaisin, on ohjannut toimintaani, ja näen, että sen avulla voi rakentaa paikan kanssa toteutuvaa tasaveroisempaa tulevaisuutta ja keskusteluyhteyttä. Intentio, miksi olen ollut luomassa taideinterventioillani näitä taideperustaisia leikin välineitä, kuten valokuvia tuottaneita kuvaleikkejä, on se, että maailmaa voisi alkaa nähdä toisin luomalla kuvaleikkien avulla toisenlaista todellisuutta. Kuvilla luodaan todellisuutta ja vaikutetaan mielikuviin ja muistoihin. Ja leikillisiin kuviin fasilitoimalla olen tavoitellut valoisampaa ja leikillisempää tulevaisuutta.

2.7 Leikki ja empatia

Keskeistä leikissä on jonkin toisen näkökulman ottaminen, jonkun toisen nahkoihin astuminen, jonakuna toisena oleminen. Roolissa olemalla, joko itse rooliin solahdaen tai lelulle tai muulle leikin välineelle annetun roolin kautta, voi kokea olevansa tämä muu ja aistia maailman tämän hahmon perspektiivistä. Leikki mahdollistaa siis perustavanlaatuisella tavalla empatian kokemisen, ja tässä tutkimuksessa kehitettyjen ja tutkittujen taideinterventioiden yhtenä tavoitteena oli vahvistaa osallistujien kykyä kokea empatiaa.

Empatia mahdollistuu aistihavaintojen kautta. Taipale (2018, s. 257) määrittelee empatiaa aistihavainnon kautta seuraavasti: aistihavainnon pohjalta muodostuva kokemus toisista ihmisistä etenee samaan aikaan kahdella eri taholla. Kanssaihmissen aistein havaittavat ilmaukset kääntävät yhtäältä huomiotamme siihen, miltä nuo havaitut ilmaukset meistä itsestämme kulloinkin tuntuvat (affektiivisuus), toisaalta ne kääntävät huomiotamme siihen, miten ja mitä toiset tuolloin itse kokevat ja tuntevat (empatia). Taipale käsittelee artikkelissaan empatiaa vain ihmisten välisenä asiana. Antropologi ja etnologi Susanne Ådahl (2017) puolestaan toteaa, että meillä on tapana asettaa aistit viiteen siistiin lokeroon, joista jokainen vastaa yhtä aistieliintä. Hän jatkaa, että kuitenkin usein aistit sekoittuvat toisiinsa ja tapahtuu aistienvälistä havainnointia. Aistit eivät ainoastaan reagoi ulkoisiin ärsykkeisiin vaan sekoittuvat ympäristössä oleviin esineisiin ja ihmisiin, joten aistit tulisi mieltää ilmiöiksi, jotka rikkovat tai ylittävät kehon ja maailman välisen rajan ja jotka voivat myös yhdistyä toisiinsa (Ådahl, 2017).

Leikki perustuu keskeisesti jonakuna toisena olemiseen. Se tarjoaakin lukemattoman määrän vaihtoehtoja asettua toisten asemaan (Karimäki, 2005). Garnerin ja kollegoiden (2023) mukaan tärkeä osa leikkiä on empatia eli kyky ymmärtää toisen ihmisen kokemusta. Empatiaa tarvitaan esimerkiksi leikin aikana nopeasti vaihtuvissa rooleissa ja tilanteissa. He kuvaavat, kuinka mielikuviutus auttaa ymmärtämään muiden ajatusmaailmaa ja vertaamaan sitä omaan itseen: empatia kehittyy mielikuviutuksen avulla, samoin kuin kyky luottaa muihin. Jantunen ja kollegat (2019) toteavat että sekä empatia että myötätunto kasvavat leikkiessä, koska niissä otetaan rooleja, jotka saattavat poiketa omasta käytöksestä paljonkin. Roolin

turvin pääsee kokemaan, miltä toisesta, tuosta roolihahmosta, tuntuu (Jantunen ym., 2019). Tutkijatohtori Kai Alhasen (2016, s. 184) mukaan leikki auttaa ihmisiä ymmärtämään toisten näkökulmia ja rakentamaan luottamusta monimutkaisessa nykyhetkessä, siirtäähän leikki ihmiset hetkeksi asetelmaan, jossa toisten ajatuskulkuja on helpompi seurata ja monet epäluottamusta synnyttävät seikat ovat poissa. Hänen mukaansa yhdessä virittäytyminen, kuvittelevinen, harkinnan harjoittelu ja uskallus heittäytyä leikkiin voivat yhdistää ihmisiä yllättävin tavoin.

Heljakka (2022a) toteaa Stuart Brownin tutkimuksiin viitaten, että pitkittyneellä ja jatkuvalla leikin puutteella on vakavia seurauksia ihmisen pätevyydelle, hyvinvoinnille, luottamukselle, empatialle, yhteistyölle, henkilökohtaiselle joustavuudelle, itsesääntelylle ja optimismille. Hän jatkaa, että leikki ei ole irrallaan maailman tapahtumista, vaan sitä ruokkivat niin yhteiskuntaa ravisuttavat ilmiöt kuin inhimilliset tragediat, kuten sota ja terveystilanteet. Emme näin ollen leiki ainoastaan kääntääksemme ajatuksemme pois todellisuudesta, vaan osallistuaksemme siihen (Heljakka, 2022a). Ja osallistumisen avaimena näen empatian kokemisen. Taiteilija ja taiteen ja kuvataiteen maisteri Kaisa Illukka (2019) ehdottaakin, että empatiaa olisi hyvä harjoittaa esimerkiksi taiteen, leikin, kuvittelun tai animismin avulla. Uskontotieteiden professori Graham Harvey (2006) määrittelee animismin perustuvan ajatukseen, että kaikki elollinen, osittain myös elottomat luonnonpaikat kuten vuoret ja kalliot, otetaan huomioon ja niitä kohdellaan kunnioittavasti, koska niillä nähdään olevan sielu.

Kuten aiemmin totesin, leikki on ikään kuin taidetta. Sen, mitä on sanottu taiteen ja empatian yhteydestä, voisi ajatella pätevä yhtiä lailla leikin ja empatian yhteiseksi nimittäjäksi. Taiteilija-tutkija Jussi Mäkelä (2016, s. 214) ajattelee, että taide antaa meille valmiuksia tarkastella käsityksiämme maailmasta ja omasta paikastamme osana kokonaisuutta. Kuvittelukyky mahdollistaa empaattisuuden, kyvyn tarkastella ja kokea itsemme ulkopuolisia asioita – ei toisen silmin, mutta toisen osaan eläytyen, hän muotoilee. Myös Jari Martikaisen (2022) mukaan taidelähtöisen työskentelyn kautta ihminen eläytyy toisten ihmisten tunteisiin ja ajatuksiin ja oppii tarkastelemaan maailmaa toisen ihmisen näkökulmasta. Lisäksi taiteellinen työskentely herättää myötätuntoa ja empatiaa paitsi toisia ihmisiä myös eläimiä ja luontoa kohtaan, hän toteaa. Tästä syystä taidelähtöisiä menetelmiä on käytetty runsaasti esimerkiksi ilmastonmuutosta koskevissa tutkimuksissa (ks. esim. Lehtonen, 2021). Taidelähtöisen tutkimuksen osallistuva lähestymistapa, järkeä ja tunnetta nivova orientaatio sekä empatiaa ja kriittistä reflektiota edistävä yhteisöllinen toiminta voivat Martikaisen (2022) mukaan rakentaa ekososiaalista sivistystä ja tietoisuutta, joka yhdistää ihmisiä omiin tunteisiinsa, toisiin ihmisiin ja luontoon. Anette Arlander (2007) jopa toteaa, että empatia on palvelu, jonka taiteilijat tarjoavat maailmalle. Taiteilijan roolista katsoessani voin siis ehdottaa, että taideperustaisia interventioita suunnitteleamalla ja fasilitoimalla voin tarjota empatian kokemuksia laajoille osallistujajoukoille ja heidän kauttaan laajemmallekin säteillen.

Venäläinen on väitöskirjassaan (2019) summannut osuvasti Dissanayaken eri teoksissa esiintyviä huomioita taiteen ja empatian leikkauspinnosta. Taiteen voimaa vedota tunteisiin Dissanayake pitää taiteen vaikuttamisen puolista korvaamattomana: se ei ole sitä vain yksilön, vaan myös ihmiskunnan evoluution kannalta. Kyse ei ole hänen mukaansa ainoastaan taideteosten heijastamista tai aikaan saamista tunteista, tuntemuksista ja mielihyvystä, vaan taide on itse itseään palkitseva tarjotessaan tapoja tehdä asioista erityisiä ja tuodessaan esille asioita, joilla on tunnearvoa. Taiteen kyky sitoa erityinen arvo objektiin sen vuoksi, että sillä on suhde toisiin tai itsen, tekee siitä merkityksellistä, hän toteaa. Taiteeseen sisältyy kyky nähdä ja käsitellä jotain jonakin toisena, toisen asemaan asettumista ja tämän asettumisen esittämistä jollakin tavoin, hän lisää. Dissanayake puhuu esteettisestä empatiasta, joka on perustavanlaatuinen tulokulma ymmärtää reaktiota taiteeseen. Empatian myötä erilaiset tavat käsitellä asioita ja eri näkökulmat käsiteltäviin asioihin ovat hänen mukaansa vuorovaikutussuhteessa toisiinsa (Venäläinen, 2019).

Leikki harjoittaa empatiaa, koska leikissä keskeistä on asettautua jonkun toisen rooliin, nahkoihin ja asemaan. Leikin avulla voi turvallisesti kokeilla toisena olemista, koska leikin voi aina jättää kesken tai se voi muuttaa suuntaa. Leikissä voi tapahtua myös mahdottomia, ja leikin avulla mahdotonkin voi muuttua mahdolliseksi. Tässä valossa myös paikan roolin ottaminen ja paikan tunteiden empaattinen kokeminen alkaa näyttäytyä mahdolliselta.

3 Paikka

3.1 Paikan määrittelystä ja merkityksestä

Voidakseni hyödyntää yhtä lailla humanistisen maantieteen, paikkatutkimuksen, maisematutkimuksen kuin mielikuvista kirjoittavien eri alojen tutkijoiden arvokkaita näkemyksiä tutkimuksessani määrittelen paikan ja maiseman suhteen seuraavasti: Näen, että maisema on kuin mosaiikkimainen kokonaisuus, joka muodostuu pienistä osasista, jotka voivat olla tiloja tai paikkoja. Mitä enemmän maisemaan saadaan luotua merkityksellisiä paikkoja (yhden tekevien tilojen sijaan), sitä tärkeämmäksi maisemakin muodostuu. Muodostuu mosaiikkimainen kuva, jossa tarkemmin katsottuna yksi piste ei olekaan mikä tahansa väriläiskä vaan jotakin, mikä sisältää tarinoita ja tunteita. Tai oikeastaan asian voisi määritellä niin, että tiloista koostuva maisema on mustavalkoinen, mutta kun tilasta tehdään paikka, yksi pikseli tai mosaiikin pala saa värit. Ja kun maisema koostuu merkityksellisistä paikoista, hehkuu se täysissä väreissä. Mielenmaiseman näen olevan sitten tähän maisemaan mielikuvituksella punottu kuvittelun liminaalinen kerros, jotakin maagisen realismin kaltaista, jossa on elementtejä todellisista paikoista, mutta johon mahdollistuvat myös arkitodellisuudesta ja tavanomaisista aistihavainnoistamme usein puuttuvat elementit.

Eri tutkijat puhuvat maisemasta, paikasta ja mielenmaisemasta eri painotuksin ja välillä jopa ristiin toistensa kanssa, mutta peilaa yllä olevaa määrittelyäni näihin eri tutkijoiden näkemyksiin tässä luvussa näistä teemoista. Eri tieteenalojen ja eri tutkijoiden käsitykset myös limittyvät ja lomittuvat toisiinsa, sillä nämä ilmiöt ja käsitteet eivät ole mitenkään selvärajaisia tai yksiselitteisiä. Paikka käsitteenä vaikuttaa leikin tavoin pakenevan määrittelyä. Yksi humanistisen maantieteen keskeisistä käsitteistä on *paikka*. Sillä tarkoitetaan tilaa, johon ihminen liittyy merkityksiä elämisaailmaansa. Haarnin ja kollegoiden (1997) mukaan paikkaa ei pidetä objektiivisena faktana vaan ihmisten kokemuksista ja inhimillisestä tulkinnasta merkityssisältönsä saavana ilmiönä. Kiinnittyminen paikkaan tapahtuu elämisen kautta. Elämisaailma sisältää kaiken tutun ja rutiininomaisen, joka kautta neutraalista ympäristöstä – abstraktista tilasta – tulee subjektiivisesti koettu paikka. Aistein havaittu ympäristö muodostaa elämisaailman perustan. Havaintojen tulkitseminen liittyy maailmaan merkityksiä, jotka muuttavat tilan paikaksi. Ympäristön kokemista voidaan tarkastella myös osallisuuden ja sivullisuuden käsitteiden avulla. Osalliselle ympäristö on paikka, osa itseä, mutta sivullinen tarkastelee samaa ympäristöä etäisyyden päästä, ulkopuolisena. Sivullinen kiinnittää huomiota ympäristössä havaittaviin piirteisiin, mutta hänellä ei ole henkilökohtaista suhdetta kyseiseen ympäristöön (Haarni ym., 1997).

Humanistisen maantieteen mukaan tilasta tulee paikka siis ihmisen kokemuksen kautta. Bardy (2007) kiteyttää, että tilasta tulee paikka silloin, kun ihminen antaa sille merkityksiä, luo siihen kokemuksellisen suhteen. Etnologian ja antropologian professori Outi Fingerroosin (2010, s. 21) mukaan paikka on tila, johon ihmiset liittävät omasta elämästään ja elinympäristöstään käsin merkityksiä. Paikassa ihmiset toimivat, ja he kokevat sen merkityksellisenä, hän jatkaa. Kun Fingerroos määrittelee paikan tilan kautta, filosofian tohtori Ossi Naukkarinen (2014) tuo yhtä lailla esille sen, että paikka ja tila eivät ole sama asia. Hänen mukaansa tila on avaruudellinen ja kolmiulotteinen sijaintimääre ja paikka siitä tulee vasta ihmisen toiminnan myötä. Esimerkiksi taideteos tai jokin merkittävä tapahtuma, myös henkilökohtaisesti, voi hänen mukaansa tehdä tilasta paikan. Paikka on siten tietty kulttuurisesti määrittynyt sijainti tilassa (Naukkarinen, 2003, s. 76). Niin ikään taidehistorian professori Kirsti Saarikankaan (2002) mielestä kehkeytyvissä tiloissa merkitykset ovat ruumiillisen kokemuksen kautta syntyviä, paikantuvia ja muuttuvia (Saarikangas, 2002). Tilan voi siis käsittää heidän ajatuksiinsa pohjautuen myös fyysisenä taiteen tapahtumisen paikkana sekä mielentilana, jota taidelähtöiset menetelmät avartavat, ja siten muodostuu paikka.

Paikkakäsityksistä väitellyt, ihmisen ja luonnon vuorovaikutussuhteisiin erikoistunut dosentti Katriina Soini (2005) sanoo, että maisema koostuu eteemme aukeavasta näkymästä ja niistä tunteista ja mielle yhtymistä, joita siihen liitämme. Hän muistuttaa, että luomme maisemaa keskustellessamme siitä, ja ehdotan, että maisemaa luodaan myös sitä kuvaten. Soinin mukaan akateemisessa tutkimuksessa maisemaa käsitellään pikemmin tulkinnan kohteena kuin kokemuksen kontekstissa: maisema antaa toiminnoille, tapahtumille ja muistoille raamit, kun taas paikat tarjoavat niille sijainnin (Soini, 2005). Myös Soini (2005) muistuttaa, että paikka on paljon enemmän kuin sijainti. Paikalla tarkoitetaan myös hänen mukaansa tilaa, johon ihminen liittää merkityksiä. Paikka saa hänen mukaansa siten merkityksensä ihmisen kokemuksista ja niiden inhimillisestä tulkinnasta. Tutkimukseni kannalta näen merkittävänä Soinin ajatuksen, kuinka merkityksiä rakennetaan ja uusinnetaan jatkuvasti ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa, ja usein niistä tullaan tietoisiksi vasta, kun paikka on jollain tavoin uhattuna. Soinin mukaan paikkaan kiinnittyminen tapahtuu elämisen kautta, ja koska suhde paikkaan muodostuu toiminnan kautta, paikoista tulee henkilökohtaisia. Aistihavainnot ja kulttuuriset mielikuvat paikasta sekoittuvat tiettyyn paikkaan sidotuiksi kokonaisuuksiksi, hän muistuttaa. Näitä kokonaisuuksia on maantieteessä Soinin mukaan kutsuttu myös mielenmaisemiksi (Soini, 2005, s. 73–74). Mielenmaisemien käsitteessä on samankaltaisia piirteitä kuin taikapiiirissä tai liminaalitulassa, mielenmaisemat ovatkin kenties maantieteen mielikuvituksen sävyttämiä liminaalituloja.

Samoin Sirpa Tani (1995) kuvaa väitöskirjassaan, kuinka ilman merkityksiä ei ole paikkoja. Mielikuvitus ja aiemmat kokemukset synnyttävät käsityksiä paikoista, ja hänen mukaansa myös fiktioilla voidaan luoda merkityksellisiä paikkoja. Hän koros-

taa, kuinka kulttuurimaantieteessä paikka tarkoittaa ihmisen elämismaailmassaan luomaa ainutlaatuisia tilaa, jota ei ole olemassa ilman subjektia, joka paikan kokee. Hän kuvaa väitöskirjassaan kahden todellisuuden limittymää ja käyttää vertauksena taikapeiliä (Tani, 1995). Taikapeili ei konseptina kuulosta olevan kovin kaukana leikin taikapiiristä, tai toisaalta portaalimaisesta kaninkolosta, jota pitkin voi solahtaa todellisuudesta toiseen.

Tani (1997) pohtii myöhemmässä työssään myös kuvien todellisuutta ja mielenmaisemia. Hänen mukaansa mielenmaisemat ovat paitsi yksilön henkilökohtaisen kokemisen myös kollektiivisen tajunnan tuotteita. Paikka saa merkityksensä elettyinä ympäristönä, mutta ihmisen ja ympäristön suhteeseen vaikuttavat myös muiden tuottamat tilalliset representaatiot, esimerkiksi valokuvat. Näiden kohdatessa syntyy ainutlaatuisia mielenmaisemia – käsityksiä ja mielikuvia siitä, millainen todellisuus on. Mielenmaisemat eivät hänen mukaansa liity yksiomaan aistien välityksellä havaittuun ympäristöön vaan myös taide, media ja mielikuvitus tuottavat voimakkaita mielikuvia. Mielenmaisemat ovat Tanin mukaan henkilökohtaisia spatiaalisia representaatioita, joissa subjektiivinen elämismaailma ja intersubjektiiviset ympäristöön liitetyt mielikuvat kohtaavat. Mielenmaisema koostuu siten sekä aistituista että metaforisista maisemista (Tani, 1997). Tässä voisi olla kyse täysin samasta asiasta kuin leikkijöiden yhteisesti jakama leikin taikapiiri ja toisaalta sen sisällä kuvaleikin tuotettu kuvasto, joka rakentaa uusia mielenmaisemia.

Antropologi Tim Ingold (2003) kuvaa paikan kerrostumia, joiden perässä minäkin tutkimuksessani kuljen, sfääreiksi, joihin perustuvassa maailmankuvassa huomiokyky kiintyy osallistuvassa vuorovaikutuksessa paikan kokemuksellisesta keskuksesta yhä syvemmälle tietoon ja ymmärrykseen. Tämä muun muassa inuiiteilla esiintyvä käsittämistapa teroittaa suhteiden ymmärtämisen merkitystä perustana kunnolliselle käytökselle ympäristöä kohtaan, hän toteaa. Pauli Karjalainen (2013) puolestaan kiteyttää, että paikat ovat eksistentiaalisen tulkinnan mukaan elettyjä sijainteja. Paikka ei siis hänen mukaansa ole objektiivinen tosiasia kartografisessa mielessä vaan inhimillisen tulkinnan ja merkityksenannon tulos, ja se nähdään koettuna elämysympäristönä. Hän lisää, että puhutteleva taide on merkitysten maailman luovaa näyttämistä (Karjalainen, 2013). Itse näen tämän niin, että kun taideperustaisella leikillä avataan paikasta kerros, sfääri, koettavaksi, on se yksi keino tehdä tiloista paikkoja.

Puhutaan myös paikkaan kiinnittymisestä. Seta Low ja Irwin Altman (1992) ovat määritelleet paikkaan kiinnittymisen tunnepitoiseksi siteeksi, joka yhdistää ihmisiä paikkoihin. M. Carmen Hidalgon ja Bernardo Hernándezin (2001) hieman eri sanoin sanoitettua määritelmää seuraten paikkaan kiinnittyminen puolestaan tarkoittaa ihmisen ja paikan välistä emotionaalista suhdetta, johon liittyvät paikkaan kuulumisen tunteen lisäksi myös kyseisen paikan aikaansaamat merkitykset, joiden merkittävänä tekijänä on halu pysytellä lähellä kiinnittymisen kohdetta. Heidän mukaansa paikan ja siihen kiinnittyvän suhde on prosessimainen ja vuorovaikuttei-

nen niin, että koetut ympäristöt ja paikat muokkaavat sekä kehoa, aivoja että mieltä: Paikkaan kiinnittyminen voidaan ensinnäkin ymmärtää ihmiselle merkittävänä tunnekokemuksena. Tunteet ovat osa esteettistä herkkyyttä ja syntyvät muun muassa mielikuvien synnyttämien uskomusten pohjalta, he muistuttavat. Toisaalta mieli muokkaa kehon käyttäytymistä, joka puolestaan muokkaa ulkoista ympäristöä. Kaikissa paikkaan kiinnittymisen muodoissa voi havaita, että kyseessä on jatkuva prosessi, joka sisältää muutoksia (Hidalgo & Hernández, 2001). Ympäristöt, joissa on vahva kulttuurihistoriallinen menneisyys, koetaan helposti tunteisiin ja mielteisiin vaikuttavina (esim. García-Martín ym., 2018, s. 3). Tämän pohjalta voisi siis ajatella, että alati muuttuvaan paikkakiinnittymiseen voidaan aktiivisilla toimilla tavoitteellisesti vaikuttaa, silloin kun sille on esimerkiksi suojelluisista tavoitteista katsottuna löydettävissä eettisesti kestävä perusteet.

Paikkaan kiinnittymisen tunnetasoa voidaan hahmottaa myös paikan taju ja paikan tunto -jäsentelyillä. Maantieteen professori Yi-Fu Tuanin (2006, s. 17, 20) mukaan keskeinen humanistisen maantieteen peruskäsite on *paikan tunto*. Tällä termillä hän viittaa paikkaa kohti suuntautuvan positiivisen tunteen laatuun, siihen liittyvään pysyvyyteen ja itse paikan ominaisuuksiin, jotka tukevat siihen samaistumista ja kiinnittymistä. Paikan tunnolla on Tuanin mukaan juurensa ihmisen sisimmässä: tällainen paikan tunto voi saada ihmisen palaamaan samaan todellisuudessa tai kuvitelmissa olevaan paikkaan yhä uudelleen ja se voi piinata myös unissa. Omalla kohdallani unen näkeminen oli koko väitösprosessia alullepaneva voima: Tuanin hengessä lähdin uneni johdattamana etsimään sekä paikan tajun ominaisuutta että keinoja paikan tunnon vahvistamiseen. Tämä liittyy myös von Bonsdorffin (2009) ajatukseen unen logiikasta mielikuvituksen yhteydessä. Unien merkitystä taiteelle puolustaa myös taiteen akateemikko, kuvataiteilija Eija-Liisa Ahtila, joka nimittää Mattilan haastattelussa taidettaan ekologisiksi kerronnaksi, jossa metsä, sen kasvilisuus ja luonto ovat ihmisen veroisia hahmoja. Hänen taideuraansa on keskeisesti vaikuttanut uni, jonka jälkeen hän näki taiteen merkityksen ja vaikutusmahdollisuudet (Mattila, 2022). Myös Björkman (2022) toteaa, että uni ei koskaan petä ihmistä. Hänen mukaansa se ilmestyy, näyttäytyy ja katoaa koskaan palaamatta: sanansa sanottuaan, viestinsä tuotuaan se jättää ihmisen. Minä puolestani olen tätä yhtä unta nyt analysoinut satoja sivuja akateemiseksi julkaisuksi taidetyöllä käsittelyn lisäksi.

Sara Sintonen (2022) käyttää kahta termiä kuvaamaan sitä paikkasuhdetta, jota kohti olen taideinterventioideni kautta pyrkimässä: *eloisa ja erityiseksi tehty*. Sintonen pohtii näitä kasvatuksen näkökulmasta antroposeenin kehyksessä. Sintonen artikkelissa *antroposeeni* määrittää geologiseksi epookiksi, jota määrittää ihmisen toiminnan vaikutus koko planeettaan ja jossa piirtyvät universaalius, ylihistoriallisuus sekä luonnosta ja sen olioista irtaantuminen. Sintonen soveltaa Dissanayaken ja Ingoldin erityiseksi tekemisen määritelmiä, tavallisen muokkaamista erityiseksi elämäntähtöjen välityksellä, erityisesti esineiden ja ihmisten toisiaan muovaavaa yhteiselämää ympäristöön uppoutuneena. Samoin Sintonen soveltaa Jane Bennettin

(2020) ajatusta materiaalisesta ulottuvuudesta maailman kokemiseen siten, että materiaalisuudessa huomioidaan ruumiillisuus, tunteet sekä asioiden ja ilmiöiden suhteisuus ja myös materian kanssatoimijuus. Sintonen ajattelee, että eloisa kehkeytyy, nousee maailmaa alati muovaavista monimutkaisesti rönsyilevistä suhteista, jotka ovat dynaamisia, muuntuvia ja suhteisia eivätkä aina ihmisten halujen ja tarpeiden ohjaamia. Erityisyydet ovat itsessään aistillisia ja ihmistä laajempia tapahtumia, jotka myös monesti puhuttelevat eloisuudellaan (Sintonen, 2022). Ihmistä laajemmat aistilliset ja eloiset tapahtumat sekä materian kanssatoimijuus osuvat keskeisesti myös oman tutkimukseni ytimeen.

Keskitalo (2006, s. 115) muistuttaa, että sisälläolo aistiympäristössä ei kuitenkaan tarkoita kirjaimellisesti samaa kuin sisälläolo paikassa, sillä paikassa sisälläolo vaatii osallisen, asujan näkökulman. Suhde aistiympäristöön puolestaan välittyy Keskitalon mukaan askelten mittakaavan eli liikkuvan ruumiin kautta. Hän kuvaa, kuinka ruumiilliseen liikekokemukseen liittyy liikkumisen aistimellisuutta ja ruumiillisen kokemuksen tuottamaa mielihyvää kuten tunnetta kävelypohjasta, säätilasta ja ympäristöön osallistumisen kokemuksesta. Keskitalo korostaa väitöskirjassaan sanallisen kerronnan merkitystä paikkakokemuksen jäsentäjänä, minua kiinnostaa ensisijaisesti valokuvallinen kerronta paikan kokemuksen tallentajana. Tätä osallisuuden kokemusta haluan olla taideinterventioillani kehittämässä ja auttaa ihmisiä eloisilla aistihavainnoilla saavuttamaan leikin karttataso, joka tekee paikoista niin erityisiä, että niihin kiintyy.

3.2 Kartoilla paikan ymmärtäminen

Olen aina pitänyt kartoista. Enemmän kuin pitänyt. Olen ollut niiden lumoissa. Kun 80-luvun lopulla muut teini-ikäiset ystäväni päällystivät seinänsä poplaulajien ja filmitähtien julisteilla, minä vuorasin huoneeni seinät kartoilla. Ne olivat suurella vaivalla kirjekavereilta kinuttuja sattumanvaraisia karttalehtiä eri puolilta maailmaa eri mittakaavoissa, mutta koska niitä oli paljon, niiden reunat ylittivät toisensa muodostaen hyvin mielikuvituksellisia kartastoja mielikuvituksen vaellalla, kun ranskalaisen keskiaikaisen kaupungin katu veikin suoraan chileläiseen topografiseen vuoristoon. Näen kartat siis moniaistisen ja mielikuvituksellisen paikkakokemuksen mahdollistajana ja syventäjänä, en kahlitsijana.

Toteuttamissani taideinterventioissa hyödynnän kartta-ajatusta taiteellisen ja leikillisen vastakartoituksen (esim. Harmon, 2009; Wilmott ym., 2016) ja karttataso-ajatuksen kautta. Vastakartoitus ja taiteellinen kartoitus haastavat Harmonin mukaan kartografian hallitsevat maailmankuvat ja menetelmät. Sekä kartoitus- että taideliikkeet ovat yhtä lailla herkkiä muuttuville poliittisille ja esteettisille ilmapiireille, ja taiteilijat käyttävät myös kartoja reagoidakseen näihin muutoksiin ja tuodakseen esiin eroja kollektiivisen tiedon ja yksilöllisen kokemuksen välillä (Harmon,

2009). Willmott ja kollegat (2016) puolestaan katsovat, että leikkiin liittyy usein tutkimista ja ympäristön kartoitusta. Heidän mukaansa leikki ja leikkilinen kartoitus voivatkin olla tehokas ja konstitutiivinen mekanismi sen suhteen, kuinka kartat saavat (ja menettävät) muotonsa. Leikkimällä kun voidaan tutkia ja tuottaa tilamuodostelmia, ja siten leikkiminen ja kartoitus sulautuvat heidän mukaansa jatkuvasti yhteen ja voivat jopa legitimoida toistensa olemassaolon. Näiden lisäksi minua on tutkimuksessani ohjannut ajatus ja mielikuva, kuinka leikin, tarinoiden ja tunteiden kerrokset asettuvat paikan ylle, ja niitä voisi sieltä taideinterventioin ”kliklautella” näkyviin karttatasojen tavoin, ja ne olisivat koettavissa ainakin leikin ajan ja kenties tallennettavissa valokuvain.

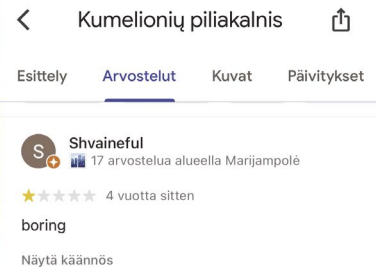
Innoituksenani on toiminut myös visuaalinen maisemaseuranta (Heikkilä, 2007), vaikka näissä omissa menetelmissäni tuodaankin mielikuvitus, eläytyminen ja aistiminen systemaattisuuden tilalle. Ympäristöestetiikan lähtökohtia mukaillen ajatukseni on, että estetiikka sitoo ihmisen kokemuksen kautta kohteeseen ja keskeistä on imaginaarisuus sekä mahdollisuus mielikuvan jatkuvalle muutokselle (Hellakoski, 1996). Kiinnostukseni kohteena tässä kokonaisuudessa on se, voidaanko esteettistä kokemusta lisätä tai syventää tarjoamalla interventioväline mielikuvien, tarinoiden tai tunnekokemuksen visualisointiin. Kuten maisemantutkimuksen ja kulttuurituotannon tutkijat Riina Haanpää ja Simo Laakkonen (2018) toteavat, myytit ajattelevat meissä, ja ajattelevan maiseman maailmankuva saa ihmiset aistimaan ja toimimaan (s. 8).

Monissa paikoissa on matkailijoiden mielikuvitusta ruokkimaan tehtykin karttoja, joissa nähtävyydet on nostettu esiin keskiaikaisten karttojen tyyliin, jolloin mittakaavat eivät ole olennaisia, vaan paikkojen sisällöt. Laura Seesmeri (2022) toteaa, että karttojen avulla ihmiset pystyvät osoittamaan merkityksellisiä paikkoja ja niihin liittyviä muistoja, narratiivisuutta ja tunteita. Kun Seesmeren mukaan kartalla yksilölliset merkinnät luovat yhteisöllisen kokonaisuuden, muuttuvat yksilötason muistot yhteiseksi aineettomaksi perinnöksi ja subjektiiviset tunteet jaetuiksi affekteiksi. Niissä tiivistyy hänen mukaansa tilan ja ajan todellisuuksia. Kartat ovat apuvälineitä ja ajattelutapojen peilejä, joiden kaksiulotteisessa representaatiossa kolmiulotteisesta todellisuudesta heijastuu myös neljäs ulottuvuus eli aika, ja osallistavassa kartoituksessa aika on läsnä kokemuksen kautta (Seesmeri, 2022).

Maantieteen karttatahistoriasta väitellyt Pellervo Kokkonen (1997) esittää, että karttoihin liittyy muistoja ja toiveita, kunnianhimoa ja poliittisia päämääriä. Karttojen käyttäjät uskovat hänen mukaansa kuitenkin saavansa – ja tekijät tarjoavansa – yksiselitteistä tietoa unohtaen kysyä, millaista maailmankuvaa ne rakentavat. Hän kertoo, kuinka kartografiassa kartat asetetaan helposti tieteellinen–epätieteellinen-akselille miettimättä käytön yhteyksiä. Polarisatiota on hänen mukaansa jyrkentänyt taiteen ja tieteen asemasta käyty keskustelu, jossa taiteellinen on rinnastettu epätieteelliseen. Kahtiajakoisuus perustuu Kokkonen (1997) mukaan ajatteluun, jonka mukaan taiteen päämäärä on esteettisen vaikutelman luominen. Kuitenkin

sekä tiede että taide työstävät uusia tapoja nähdä ja hallita ympäristöä: vaikka ne käyttävät erilaisia menetelmiä, niillä molemmilla on kiinnepohdat oman aikakautensa ongelmassa ja kysymyksenasetteluissa, hän toteaa. Kokkonen mainitsee, että alkuperäiskansat jäsentävät maailmankuvansa graafisesti omalla tavallaan; he kuvaavat esimerkiksi esi-isien jalanjälkiä, sosiaalista topologiaa ja eläinten kulkureittejä kartoissa, jotka näyttävät länsimaisesta näkökulmasta katsottuna vain eksoottiselta eläinkuvalta, ei kartalta laisinkaan. Hän pohtiikin paikkatietokartta-aineistojen vallattua karttojen tekemisen, kenen ehdoilla karttoja tehdään. Kiinnostavan lisänäkökulman tähän tuo tieto siitä, että tutkimukset (Dahmani & Bohbot, 2020) osoittavat, että ihmisillä GPS-navigoinnin käyttö heikentää ihmisten tilamuistia. Ihmisten toimintaympäristöissä todellisuutta edustavat kuitenkin ne näkemykset ja käsitykset, jotka ohjaavat itse kunkin käyttäytymistä (Kokkonen, 1997).

Kokkonen ja Seesmeren ajatusten pohjalta pohdinkin, millaisiin karttoihin mahduttavat nykyisin mukaan tunteet ja millaisin karttamerkein niistä viestitään. Googlen digitaalisiin karttoihin tunteet puretaan ensisijaisesti kaupallisten kohteiden osalta tähtimerkintöinä, mutta tutkimukseni kannalta on kiinnostavaa pohtia, miten avautuvat syvemmät, herkemmat ja kauniimmat paikkatunteet.



Kuva 3. Liettualaisen historiakohteen tähtiarvostelu Googlen karttasovelluksessa. Tässäkään tapauksessa marginaalisen kohteen kiehtova menneisyys ei ole kävijälle avautunut. Kuva: Nina Luostarinen, 2023.

Maija Hero (1996) pitää keskeisenä aistisuuden ja estetiikan suhdetta maisemassa olemisen kokemuksessa. Hänen mukaansa ympäristöestetiikan kannalta ruumiillisen kokemuksen filosofinen kuvaus on keskeistä, sillä käytännön ympäristökoke-

mus asettaa kysymyksen tarkastelijan asemasta estetiikassa. Minä en näe paikkoja objekteina, vaan tavoittelen taiteellisessa työssäni sulautumisen, uppoutumisen ja liittymisen kokemuksia, eli haluan olla enemmän kuin vain tarkastelija. Inari Arjas (1996) jatkaa samassa *Ympäristöestetiikan polkuja* – julkaisussa, kuinka miellyttäviä eivät hänen mukaansa ole paikat, jossa kaikki paljastuu yhdellä silmäyksellä, vaan paikat, joissa on psykologista kiinnostavuutta. Kaikenlaiset piilot ja muut vaivannäköä vaativat kätköt tekevät paikasta mielenkiintoisen. Arjas tuo keskusteluun myös erittäin kiinnostavan tiedon, kuinka jotkut kulttuurit eivät hyväksy karttoja, koska tunteet eivät ilmene niissä. Tämä on erittäin kiinnostava näkökulma peilaten Ärjän tunnekartta -teokseeni.

Maantieteilijä Pauli Tapani Karjalaisen (2006) *topobiografian* käsite liittyy samaan asiaan. Hän kuvaa kartantekijän lukkoon lyötyä kuvaamiskehikkoa ja pahoittelee, kuinka karttaan ei ole merkitty inhimillisesti merkittäviä aistimuksia kuten kesätuulta iholla tai käen kukunna, jotka mielen ja ruumiin saumaton liitto tekee mahdolliseksi. Paikan kokija, toisin kun kartantekijä, elää hänen mukaansa paikkaa sisältäpäin. Ärjän tunnekartassa kartantekijöitä oli kokonainen kokijoiden yhteisö, jonka jäsenet keräsivät tunteitaan kartaksi. Samoin maantieteilijä Petri Raivon (1997, s. 206) mukaan kartografisen kuvauksen ja analyysin ongelmana on riittämättömyys maiseman ulottuvuuksien esiin tuomisessa. Maisema on perusolemukseltaan enemmän aistien väittämä vaikutelma kuin objektiivisesti mitattu alueellinen kokonaisuus, hän toteaa. Karjalainen (1997) esittää, että paikan objektiivisen kuvaamisen ja sen subjektiivisen kokemisen väli voidaan kuvata kartografin ja kulkurin tapauksissa: Kartografi toimii ammatillisen asenteensa kautta ja konstruoi karttansa kartografian sääntöjen mukaisesti. Kulkurilla ei ole lukkoon lyötyjä näkemisen tapoja, vaan ympäristö voi puhua hänelle avoimempaa kieltä. Kartassa etäisyys on vakioitu, mutta kulkurin spatiaaliset dimensiot ovat suhteessa hänen omiin (mielen)liikkeisiinsä (Karjalainen, 1997). Voisimmepa leikillä tavoittaa kulkurin suhteen paikkoihin!

Taideinterventioissa tavoittelin tilojen, yhdentekevien ja tuntemattomien karttapisteiden muuttamista merkityksellisiksi paikoiksi niin kutsutun syväkartoituksen (deep mapping) avulla. Mullen (2015) määrittää syväkartan olevan kartta paikasta eikä tilasta, jolloin paikka on se merkitys, jonka luomme tilasta. Syväkartoitusta on hyödyntänyt taiteellisen työn välineenä Jin-Kyu Jung (2016). Hän kirjoittaa luovasta geovisualisoinnista, johon hän liittyy narratiivisuutta ja syväkartoitusta. Jungin ajatuksena on laadullisen ja määrällisen tiedon raja-aitojen ylittäminen, jolloin kartan staattiseen olemukseen voisi yhdistyä taktiisuus, kehollisuus, emootiot sekä muisti. Ajatuksellisesti tässä ollaan lähellä myös Flatleyn (2008, s. 77–78) käsitystä affektiivisesta kartoituksesta. Hänen mukaansa affektiivinen kartoitus ilmaisee karttojen affektiivisia puolia, jotka ohjaavat meitä yhdessä kognitiivisten karttojemme kanssa tilaympäristössämme. Hän kuvaa, kuinka spatiaaliset ympäristömme ovat väistämättä täynnä tunteita, joita meillä on paikoista, joihin olemme menossa, asioista, joita meille tapahtuu matkan varrella, ja nämä tunnevalenssit vaikuttavat siihen, kuinka

luomme reittejä. *Valenssi* on psykologian termi, joka kuvaa käyttäytymisen suuntaa, joka vaihtelee suhteessa siihen, kuinka miellyttävänä tai epämiellyttävänä ärsyke koetaan (Koskimäki, 2019).

Yhteen nivovana pyrkimyksenäni on ollut myös maantieteellinen mielikuvituksen ruokkiminen. Määritelmällisesti toimintaani on ohjannut esimerkiksi Massey (2006, s. 48) ajatus siitä, kuinka suuri osa maantiedoista on mielen sisällä. Hänen mukaansa kannamme mukanaamme maantieteellisen mielikuvituksen kerrosta, joka keskittyy kuviin paikoista. Filosofisesti minua on ohjannut Harrisin (2015) näkemys siitä, kuinka kartat ovat enemmän kuin paperia. Ne ovat tarinoita, keskusteluja, elämiä ja lauluja, jotka eletään jossain paikassa, ja ne ovat erottamattomia poliittisista ja kulttuurisista konteksteista, joissa niitä käytetään. Kuvataiteilija ja ympäristötaiteen professori Markku Hakuri (2005, s. 214) pohtii omaan maisemakuvaansa kuuluvan joukon erilaisia näkymiä ja tapahtumia, jotka olivat osa hänen synnyin- ja kasvuympäristöään. Tämä näistä syntyvä sielunmaisema muodostaa hänen mukaansa aina vertailupohjan ja viitekehyksen sille tavalle, jolla ihminen hahmottaa ympäristöään. Siihen kuuluu esimerkiksi sekä kaupunkikulttuurin moni-ilmeisyyttä että nuoruuden maaseutukokemuksia, kuvaa Hakuri. Hän pohtii myös karttojen olemusta ja erilaisten karttojen avulla liikkumista ja orientoitumista vaihtelevissa ympäristöissä, joiden avulla tapahtuu mielikuvien ja todellisuuden kohtaamista. Kenties toteuttamillani taideinterventioillani voidaan osaltaan haastaa länsimaisen teknis-eksaktin ajattelun jäykistämää karttojen tekemisen tapaa leikkillisellä taideperustaisilla karttojen tekemisellä, nimenomaan osallistavasti ja yhdessä.

Turun yliopiston *Humanistinen ja kokemuksellinen paikkatieto* -esiselvitysraportin (Häyrynen ym., 2022) johdannossa kerrotaan, kuinka osallistuvat paikkatietomenetelmät ovat yhä kasvavassa roolissa tiedontuotannossa, ja merkittävää ei-asiantuntijalähtöistä toimijuutta paikkatiedon kentällä edustaa Neogeography-ilmiö, jota suomeksi näkee kutsuttavan uusmaantieteeksi tai uusgeografiaksi. Näissä kaikissa kuitenkin sijaintitieto ja koordinaatit ovat hyvin keskeisissä roolissa ja paikat sijoitetaan tarkasti kiinni maantieteellisesti (Häyrynen ym., 2022). Kehittämässäni taideinterventioissa paikkatieto on hieman summittaisempaa, vaikka alkuperäisenä tavoitteena olikin esimerkiksi Ärjän tunnekartan osalta koordinaattitasoinen tunnetieto.

Samassa esiselvitysraportissa (Häyrynen ym., 2022) kuvataan, kuinka paikkatieto esitetään usein kartografisesti, mutta myös erilaisin aikajanoin tai esimerkiksi taiteen avulla. Esimerkkinä raportissa kuvataan muun muassa Juha Ridanpään lähestymistavat, joiden kautta tilan ja kirjallisuuden yhteyttä voidaan ymmärtää: metafiktiivinen maantiede, joka on kiinnostunut siitä, miten tilallinen tietoisuus ja kuvitelma yhdistyvät, sekä kirjallinen maantiede, joka yhdistää kaunokirjallista aineistoa ja maantieteellistä perspektiiviä. Siinä kirjallisuuden tutkiminen pohjautuu ympäristön, tilan, alueen tai paikan tuntemiseen (Häyrynen ym., 2022). Toteuttamissani taideinterventioissa oli keskeisessä roolissa paikkojen aiempi kirjallinen tai

tarinallinen aineisto. Kaikki ei ollut kaunokirjallista, vaan mukana oli uskomuksia sekä vapaata kuvittelua, mutta tilallinen tietoisuus oli niihin vahvasti kytkeytyneenä.

Hohenthalin (2021) mukaan yhteiskuntatieteissä tarkastellaan monia sosiaalisia, poliittisia ja taloudellisia ilmiöitä, joilla on spatiaalinen eli tilaan, sijaintiin tai välimatkoihin liittyvä ulottuvuus, ja tämän ulottuvuuden ymmärtämisessä ja tulkitsemisessa kartta on hyödyllinen väline. Lisäksi tutkimuksen keskiössä ovat usein ihmisten kokemukset, merkityksenannot ja sosiaaliset suhteet. Tällainen esitystapa korostaa hänen mukaansa sijaintiin liittyvää tarkkuutta eikä pysty taltioimaan paikkoihin liittyviä moninaisia historioita ja merkityksiä sekä tunteita. Hohenthalin mukaan käsite osallistuva kartoitus sisältää osallistujien näkökulman korostamisen ohella myös toisen merkityksen; sitä voidaan ajatella toimintana, joka osallistuu yhteiskunnalliseen vuoropuheluun ja maailmojen tuottamiseen. Kartoitus korostaa Hohenthalin mukaan kartoitusprosessin merkitystä lopputuotteen, eli kartan, sijaan (toisin kuin termi kartanteko, mapmaking). Se sopii myös yhteen nykyisen prosessuaalisen kartografisen teorian kanssa, jonka mukaan kartat tulevat jatkuvasti uudelleen olemassa oleviksi erilaisten kehollisten, sosiaalisten, teknisten sekä poliittisten käytäntöjen ja toimintojen kautta, eli kartoitusprosessi ei pääty yksittäiseen valmiiseen karttatuotokseen, hän lisää. Osallistuvassa kartoituksessa prosessuaalinen lähestymistapa auttaa ymmärtämään kartoitusprosessiin liittyvää ennakoimattomuutta, satunnaisuutta ja toisteisuutta (Hohenthal, 2021). En tiedä, vastaako Ärjän tunnekartan taideinterventio oppikirjamaisesti osallistavan kartoituksen kriteereitä ja määritelmiä, mutta ainakin tunnistan useita Hohenthalin määritelmän osia, kuten satunnaisuuden ja sen kuinka prosessi jatkui, oikeastaan vasta alkoi, tunnekartan valmistuttua.

3.3 Paikan kanssa animistisesti ja posthumanistisesti

Useimmissa taideinterventioissani tavoitellaan osallistujan syvää yhteyttä paikkaan. Erityisen vahvasti tämä on läsnä Ärjän tunnekartta -taideinterventiossa, mutta myös maataide-interventiosykleissä se on olennainen tekijä. Näen humanistisen maantieteen kautta, että ihmisen kokemus tekee tilasta paikan, mutta yhtä keskeistä on posthumanistisesta näkökulmasta paikan kokemus – eli paikka ei ole objekti vaan tasavertainen kokija. Humanistisen maantieteen näkökulma, se ihmisen kokemus, on kuitenkin keskeinen, sillä vain niihin vaikuttamalla, luomalla uusia suhtautumistapoja paikkoja kohtaan alkaa nähdä niitä ystävinä ja kumppaneina ja siten voi aikaansaada muutosta ja melioristista halua toimia. Tasavertaista ystävää ei salli tuhottavan, tai jos paha on jo tapahtunut, toipumisen ja jälleen kauniiksi tekemisen eteen on valmis näkemään vaivaa ja tekemään uhrauksia.

Paikoista animistisesti puhuessa suostuu ehkä lopullisesti ”hörhön” viittaan. Mutta onneksi en ole näine ajatuksineni yksin. Aaltola (2019, s. 10) kirjoittaa

teoksessaan *Häpeä ja rakkaus: Ihmiseläinluonto*, kuinka tunteet ovat moraalin välttämätön kompassi, joita ilman moraalisen taidon lanka katkeaisi, millään ei olisi lopulta hitustakaan väliä ja muuttuisimme välinpitämättömiksi muiden kärsimyksen edessä. Tunteet saavat meidät hänen mukaansa konkreettisesti ja kokemuksellisesti välittämään asioista. Pelkkä järki ei riitä tähän: tekoäly ei välitä siitä, rojahtaako taivas niskaamme. Aaltolan mukaan yksi tapa lähestyä tätä kysymystä on astua metafyyssisen ”ykseyden” puolelle ja myös muut eläimet ja luonnon asiat ilmentävät jotakin universaalia, nähdyn todellisuuden ylittävää ykseyden kauneutta. Aaltola toteaa, että tällainen esoteerisen, kuin salatulle piirille tarkoitetun, kaltainen luontorakkaus löytää myös empiiristä tukea, onhan tutkimuksissa havaittu, että luontokokemuksiin liittyy usein tunne havahtumisesta ihmismielen ylittävään kauneuden kokonaisuuteen. Aaltola kuvaa, kuinka ihminen on äkisti osa suurempaa kokonaisuutta, valtavan luonnon henkäys, uudenlaisen totuuden äärellä: ihminen istuu illalla lammen rannalle, katselee hämärässä usvaantuvan veden yllä lenteleviä hyönteisiä ja haistaa suokasvien pistävän vihreyden, hän on yksi luonnonolento keskellä olemassaolon monikerroksista ihmeellisyyttä ja havahtuu hyvään, jota voi vain rakastaa (Aaltola, 2019, s. 128–130).

Folkloristi Liisa Kaski (2023) pohtii, mistä vahingollinen luontosuhteemme johtuu. Yhtenä ajatuksena hän esitti, että metsä on täynnä ihmisestä riippumatonta mieltä, mikä on hyvin erilainen ajatus kuin nykykäsitys metsästä mitattavana asiana. Teemaan liittyen Kokkinen ja kollegat (2020, s. 231) toteavat, kuinka esoteerisuuteen liittyy läheisesti myös kuvittelun ja leikin ulottuvuudet, eli täysin ironisestikin esoteerisuuteen suhtautuvat teokset ottavat joka tapauksessa osaa esoteerisiin keskusteluihin. Lisäksi Piers Stephens (2009) on todennut luontokokemusten vaativan sitä, että emme lähesty hyötyä etsien vaan astumme sen sisään haluamatta mitään. Yliaistilliset ja esoteeriset luontokokemukset mahdollistuvat vain silloin, kun emme tavoittele hyötyä, hän huomauttaa. Syy tälle on hänen mukaansa yksinkertainen: hyödyn tavoittelu rajaa havaintokykyämme, emmekä silloin koe sen ulkopuolisia asioita. Näenkin, että juuri leikin päämäärättömyys ja hyödyttömyys, se ettei leikistä ei ole mitään suoraa hyötyä, että se on vain leikkiä, voi virittää juuri oikeanlaiseen kokemuksiin avaavaan mielentilaan uudenlaisten, myös niiden havahduttavien, paikkakokemusten mahdollistamiseksi.

Apajalahti ja kollegat (2022) esittelevät artikkelissaan metsäsuhteen tutkimustapoja, ja löydän sieltä monta yleisesti paikkasuhteen tutkimukseen ja omaan tutkimuskokonaisuuteeni soveltuvaa ajatusta. Heidän mukaansa ekokriittisen tutkimuksen lähtökohtana on ajatus luonnon ja luontoa koskevien kulttuuristen käsitysten vastavuoroisesta suhteesta: luonto vaikuttaa merkityksiin, joita ihmiset siihen liittävät, ja luontoa koskevat käsitykset puolestaan vaikuttavat käytäntöihin ja toimintaan luonnossa. Ekokriittinen tutkimus sisältääkin usein heidän mukaansa ympäristökasvatuksellisia elementtejä, ja ekokriittisen tutkimuksen toivotaan lisäävän ihmisten tietoisuutta ja vastuuta ympäristön tilasta. Materiaalisen ekokritiikin

piirissä on myös tiedostettu luontokatoon ja luonnon monimuotoisuuden vähenemiseen liittyvät kulttuurisen köyhtymisen riskit, ja metsiin liittyvä ekokriittinen tutkimus katsoo siis tulevaisuuteen erityisesti vastuullisuuden ja moninaisuuden kannattelijana (Apajalahti ym., 2022).

Apajalahti ja kollegat (2022) katsovat myös, että aineistolähtöisinä laadullisina tutkimustapoina fenomenologia ja hermeneutiikka auttavat pääsemään kiinni metsäsuhteiden syvärakenteisiin eli niihin kokemuksiin, joissa metsäsuhteissa vaikuttavat merkitykset muodostuvat. Siten lähestymistapa laajentaa heidän mukaansa ymmärrystä siitä, millaisia merkityksiä ihmiset antavat metsälle ja miten he – kokemustensa ja merkitystensä pohjalta – toimivat metsään liittyen. Toisaalta he nostavat esiin, kuinka ruumiillisen ja aistitun tiedon muodot ovat tärkeä edellytys myös luontoyhteyden kokemuksille ja sen myötä kestäväälle metsäsuhteelle, joka voi kasvattaa resilienssiä ruohonjuuritasolla, kulttuurihistoriallisten muutosten osana. Luen tämän ruumiillisen ja aistitun tiedon pitävän sisällään mahdollisuuden animistiseen kokemukseen ja tulevaisuuden rakentamiseen taidetoiminnan kautta niin metsissä kuin muissakin merkityksellisissä paikoissa.

Paulina Nordström (2018) on kehittänyt *luovan maiseman* käsitteen väitöskirjaprosessinsa aikana. Käsitteensä kautta hän pohtii moniaistisessa näkemisessä tapahtuvaa muutosta. Nordström esittää, että maisema tarjoaa lähtökohdat ymmärtää moniaistista näkemistä tietyistä pisteestä avautuvana näkemisen tapana tai ympäristön materiaalisuuksien kanssänäkemisenä. Tutkimukseni tavoitteisiin tämä ympäristön materiaalisuuksien kanssänäkemisen idea sopii keskeisesti. Nordström (2018) lähestyy tavoittelevaani immersiota, uppoutumista, paikan kanssa sekä myös käyttämäni *paikkaempatian* käsitettä. Hän tavoittelee työllään syventävänsä ”keskustelua näkemisen epävarmoista ja keskeneräisistä maastoista kohti sattumanvaraisia kohtaamisia, jotka murtavat todellisuutta ja muuntavat mahdollisia maailmoja” (Nordström, 2018, s. 8). Väylän niihin mahdollisiin maailmoihin voi kenties avata myös leikkilisen taideintervention ja muun luovan ympäristötaidekasvatuksen kautta.

Ylirisku (2021c, s. 145) tuo esille väitöskirjaansa liittyen kritiikkiinsä siitä, miten ympäristötaidekasvatuksessa lähestymistavat ovat sidoksissa humanistiseen ympäristöetiikkaan. Ylirisku kuvaa, kuinka siinä ihminen näyttäytyy luontoa arvostavana ja vastuullisuuteen pyrkivänä tilanhoitajana, mutta silti edelleen ensisijaisena ja toimijuudeltaan yliverlaisena. Luontokeskeiseen ajatteluun nojautuvien lähestymistapojen ongelmana näyttäytyy hänen mukaansa se, että päinvastaisista pyrkimyksistä huolimatta ne pitävät yllä erontekoa luonnon ja kulttuurin välillä.

Tutkimukseni näkökulmasta voisi ajatella, että elollistamalla (luonnon)paikkoja ja siellä leikkimällä voimme päästä lähemmäksi Yliriskun (2021c, s. 152) asettamaa tavoitetta tehdä ”taiteiden keinoin outouttamalla, häiritsemällä ja hienovaraisesti nyrjäyttämällä näkyväksi ihmisen ja paikan kietoutumisen ilmiöitä ja tarttua kokemuksiin, jotka sanallistuvat heikosti ja saattavat jäädä loogirationaalisen ajattelun

katveeseen”. Leikin varjolla ympäristökasvatuskin voi tapahtua kuin varkain. Helen Macdonaldin ajatusten mukaan tiedostamalla oman tapamme katsoa luontoa voimme yrittää alkaa ymmärtää ja arvostaa sen erilaisuutta paremmin (Ahola, 2021). Tämän pohjalta pohdin, kuinka tämä koskee myös muitakin paikkoja, joita toisin katsomalla voimme kenties nyrjäyttää jotain ajattelussamme ja siten toiminnassamme ja nähdä paikkoja myös muina kuin objekteina.

Olen täysin samoilla linjoilla Apajalahden ja kollegoiden (2022) kanssa, kun he terävästi pohtivat posthumanistista lähestymistapaa, sen asemoitumista nimensä mukaisesti jännitteeseen humanistisen ajattelun ja osin tutkimuksenkin kanssa – kyse on siis ihmiskeskeisen ajattelun kriitikkistä sekä niiden perinteisten hierarkioiden purkamisesta, joissa ihminen mielletään subjektiksi ja ei-inhimillinen luonto objektiksi. Tällöin ihmisen ja paikan suhdetta ei haluta lähestyä vain erilaisten kulttuuristen, sosiaalisten ja luonnonvarojen hyödyntämiseen liittyvien tarpeiden, käsitysten ja käytäntöjen avulla, koska paikka voi näyttäytyä tällaisissa asetelmissä staattisena, historiattomana ja korostuneen materiaalisena ihmistoiminnan ja -kokemuksen taustana tai resurssina. He kuvaavat, että ihmisen ja paikan suhdetta pyritään tarkastelemaan prosessina, jossa molemmat osapuolet vaikuttavat toisiinsa tai jopa tuottavat toisiaan. Posthumanismissa keskeinen ei-inhimillisen toimijuuden käsite tarkoittaa heidän mukaansa ei-inhimillisten olentojen, voimien ja prosessien vaikuttavuutta, jonka ei tarvitse olla intentionaalista (Apajalahti ym., 2022, s. 30). Heidän ajatuksistaan johdan päätelmän, että paikkojen suojelun rinnalla olisi posthumanistisesta näkökulmasta syytä pitää toiminnan tavoitteena myös paikkojen toiminnallisuuden sellaista suojelemista, jossa paikan ääntä ei vaimennettaisi.

Humanistiseen ympäristötutkimukseen erikoistunut ja monitieteisen ympäristötutkimuksen menetelmiä kehittänyt Karoliina Lummaa ja kotimaisen kirjallisuuden professori Lea Rojola (2014) määrittelevät, että posthumanistinen ajattelu etsii vaihtoehtoisia, ei-essentialistisia ja ei-hierarkkisia tapoja ymmärtää erilaisten olioitten ominaisuuksia ja keskinäisiä suhteita. Posthumanistisen ajattelun lähtökohta on ajatus ihmisestä, joka ei määriyty vastakohtaisessa suhteessa ei-inhimilliseen. Posthumanismi kyseenalaistaa ihmisen erityisaseman ja nimenä viittaa johonkin radikaalisti uuteen ja seuraavaan (Lummaa & Rojola, 2014, s. 14). Lummaa (2014, s. 272) pohtii ihmisen luontosuhdetta humanismin jälkeen. Hän toteaa, että objektien tasavertainen, vaikuttava olemassaolo sekä niiden arvaamaton, vetäytyvä ja samalla jatkuvasti osittain paljastuva luonne auttavat jäsentämään antroposeenin ajan maailmaa, jonka ilmiöitä ja ongelmia ihmisen voi nähdä yhä harvemmin täysin ymmärtävän saati hallitsevan (Lummaa, 2014).

Teemu Mäki (2021) toteaa, että on myös hyvä huomata, että posthumanismi on muutakin kuin moraalista huolta ja reagointia ekokatastrofin. Posthumanismilla on myös ei-moraalinen ulottuvuutensa, joka juontaa siitä innostuksesta ja uteliaisuudesta, jota vaikkapa taiteilija voi tuntea, kun alkaa pohtia ja tutkia, millaista

ei-inhimillisten olentojen oleminen on, miltä maailma näyttää ja tuntuu ihmisyys kahleista irrotettuna. Mäen mukaan posthumanistinen taide voi voimistaa tätä liikettä entisestään, sillä siinä toiseen eläytyminen laajennetaan aiempaa useammin koskemaan myös ei-inhimillisiä olentoja ja toisaalta myös kriittisen etäisyyden ottaminen viedään aiempaa pidemmälle, ihmislajin tuolle puolen. Hänen mukaansa taide on erinomainen kriittisen ajattelun muoto ja keino venytellä ja luoda uusia olemisen tapoja ja näkökulmia. Hän kuvaa, kuinka esiintyjät ja osanottajat vaikkapa yrittävät kehollisten harjoitteiden kautta eläytyä siihen, millaista on olla meteoriitti tai poro, kyse ei ole vain rennosta aikuisten leikistä vaan tavasta kysyä mahdollisimman kokonaisvaltaisella tavalla.

Samoissa tunnelmissa on Lapin yliopiston yhteiskuntatieteiden professori Outi Rantala (Kinnunen & Rantala, 2022), joka kuvaa monilajista tutkimusta. Monilajisuus kiinnittää hänen mukaansa huomionsa siihen, että yksikään laji – ihminen mukaan lukien – ei synny ja kehity erillään muista, vaan aina yhteydessä muihin lajeihin. Monilajisuus ei ole sidoksissa taksonomisiin lajeihin eikä esimerkiksi biologisessa mielessä eläviin lajeihin, vaan lähestyy elämistä avoimesti erilaisten aineiden yhteentulemisena, toteaa Rantala. Hän huomauttaa lisäksi, että monilajinen tutkimus pyrkii siten haastamaan niin ihmiskeskeisyyden – antroposentrismien – kuin elämäkeskeisyyden eli biosentrisyyden. Siten monilajinen tutkimus ei hänen mukaansa keskity vain ihmisen yhteiselämään karismaattisten eläinten (kuten koira, poro tms.) kanssa, niin kuin usein yhteiskuntatieteellisessä eläintutkimuksessa, vaan yhtä lailla vaikkapa hyönteiset, metsät, vesistöt, jäätiköt tai kallioperä nähdään eloisina ja jatkuvasti muutoksessa olevina ”lajeina”, jotka muovaavat ihmiselämää siinä missä ihmiset muovaavat niitä.

Mäki (2021) toteaa, että mahdottoman yrittäminen laajentaa mahdollisen piiriä. Edellä käsittelemiäni Mäen (2021) ja Rantalan (Kinnunen & Rantala, 2022) ajatuksia mukailen olen painottanut taideinterventioiden fasilitoinnissa ilon ja hauskuuden aspektia. Vaikka paikkojen kanssa leikillisten taideinterventioiden kautta kumpuaisikin huoli paikan tilasta, voi asiaa käsitellä positiivisuuden kautta. Eläytyminen kalan suomuksi, joen hengeksi tai koppeloksi voi ilahduttaa ja voimaannuttaa vielä pitkään tapahtuneen jälkeen.

Aaltola ja Keto pohtivat teoksessaan *Empatia* (2018), kuinka ihmisen historiaa on värittänyt tarve olla arvostavassa yhteydessä johonkin muuhun kuin kaltaisiinsa. Tällaista kaikkea elävää kunnioitettavaa asennoitumista voi kutsua biofliaksi. He siteeraavat sosiobiologi E.O. Wilsonia, jonka mukaan yhteyden hakeminen muiden elämänmuotojen kanssa on meille synnynnäistä ja sille vastakkainen tendenssi, biofobia, on usein kulttuurin tuottamaa. Aaltola ja Keto korostavat, kuinka yhteenkuuluvuus luonnon kanssa vaikuttaa myönteisesti omaan hyvinvointiimme. Kun koemme yhteyttä luontoon, kasvaa myös halumme suojella sitä. Aikuistumisen myötä saatamme kuitenkin kadottaa jotain syvästä luontosuhteestamme, aikuistua kohti teknokratiaa, jossa ollaan kiinnostuneita lähinnä asioiden ja olioiden välineellisestä

arvosta, he toteavat. Biofiliahypoteesia on tosin myös kritisoitu sen yleistämisestä, että lapsuus ja luonto kuuluisivat jollakin olennaisella tavalla yhteen.

Esitystaiteilija, filosofi ja taiteilija-tutkija Esa Kirkkopelto (2014) käsitteellistää olentojen kohtaamista, maailmassa toimimista ja todellisuuden ymmärtämistä tavalla, joka purkaa ajatusta pysyvistä, hierarkioihin jäähmettyneistä olemuksista. Hän käyttää tilapäisen absoluutin käsitettä: on vain asioita, toisia äärellisiä absoluutteja, joita ei voi jakaa inhimillisiin ja ei-inhimillisiin. Hän kehottaa kohtaamaan toisen olennon tilapäisen absoluutin välityksellä, kohtaamaan sen toisena absoluuttina. Tilapäisiin absoluutteihin uskomisen on hänen mukaansa perustavinta uskoa toisiin, ja sen voi nähdä tapana kohdata kivi, kasvi, eläin, alkeishiukkanen ja tähtigalaksi jonakin kaltaisenamme.

Yhtenä merkittävänä sysäyksenä koko tälle väitöstutkimukselle, paikkojen kansatietämiselle, oli Lights on! -hankkeen alkumetreillä näkemäni uni. Kyseisessä hankkeessa kehitettiin erilaisia uusia vetovoimaa lisääviä toimintoja rauniokohteille. Unessani Raaseporin linnanraunio puhui matalalla jyriävällä äänellä ja ihmetteli, miksei kukaan kysy häneltä, mitä hän paikkana haluaisi, vaan asioita päätetään hänen ohitseen – ikään kuin hänellä paikkana ei olisi omia haluja ja tunteita. Ajatus paikan kanssa tietämisestä on ohjannut koko väitöskirjamatkaani; että paikka ei ole vain passiivinen tausta, jonka puolesta voimme päättää, jota voimme omiin intresseihimme nähden vain hyödyntää ja riistää, vaan että paikka on jotakin, jonka kanssa voi yhdessä kokea. Kirkkopellon (2014) muotoilemassa tilapäisten absoluuttien ajatuksessa korostuu kokemuksellisuuden merkitys: rationaalisen luokittelun, nimeämisen ja ulko- ja sisäpuolelle sulkemisen sijaan olentojen kohtaamisissa on kyse erilaisten moninaisuuksien kokemisesta, esimerkiksi muunlajisten eläinten vaikutuspiiriin joutumisesta taiteellisen esityksen tai tutkimusretken puitteissa. Tähän pohdin, että yhtä hyvin siis myös paikan vaikutuspiiriin joutumisesta taiteellisen leikin puitteissa. Kirkkopellon (2014) mukaan muodonmuutos vaatii toistoa, harjoitusta, tekniikkaa ja menetelmiä. Niitähän olen tässä matkallani ollut kehittämässä ja tutkimassa, muodonmuutosta ja taideperustaisia interventiovälineitä kohdata paikka.

Harvey (2006, s. 109, 185) kuvaa, kuinka animismille on tyypillistä, että tietyt paikat nousevat erityisen tärkeäksi. Animistisessa maailmankuvassa paikat eivät ole vain ympäristöjä vaan aktiivisia henkilöitä, joilla on omat oikeutensa, hän huomauttaa. Siinä myöskään paikat eivät ole objekteja, vaan arvostettuja persoonia, joiden kanssa pyritään kunnioittavaan vuorovaikutukseen, hän jatkaa. Myös Lisa Meaney (2022) määrittelee, että animismissä ei tunnisteta ihminen/luonto tai luonnollinen/kulttuurinen eroa. Näissä ontologioissa ihmisellä, vedellä, puilla, eläimillä, kivillä ja maisemilla voi kaikilla olla omat intentionsa ja toimijuutensa, hän toteaa. Meaneyn mukaan näin tarjotaan vaihtoehtoisia tapoja olla maailmassa ja antroposeenissa, ja hän myös väittää, että ihmiset eivät ole ainoita, jotka tuntevat todellisuuden. Samaa tavoittelevat myös esimerkiksi Uuden-Seelannin ja Kolumbian tapaukset, joissa pyhänä pidetyt joet tai luontoalueet ovat saaneet juridisen oikeushenkilön aseman

(Kivipelto, 2018). Länsimaista ajattelua on nyrjäytetty rohkeasti, kun on lähdetty vaatimaan paikalle oikeushenkilön asemaa, tai sitten on vain ymmärretty kuulla alkuperäiskansojen tapaa olla yhtä paikkojen kanssa.

Eksyin myös ajatukseen, että kenties eksymisen kaunein muoto tämän tutkimukseni näkökulmasta on metsänpeitto. Professori Seppo Knuutila (2003, s. 140–143) kuvaa, kuinka metsänpeitossa eksynyt on joutunut erikoiseen tilaan, missä hän on muilta peitossa, näkymättömissä. Erilaiset loitsut ja taitat ovat metsänpeiton uskomusperinteessä keskeisiä, niiden avulla toisten todellisuuksien oliot ovat yhteydessä meihin. Yhteistä metsänpeiton tarinoille on Knuutilan mukaan se, että kiveksi tai kannoksi lumottuun ihmiseen jää jälkiä kuin niihin on koskettu: sammaleen irrottaminen voi merkitä ihon vaurioitumista lumotulta. Tämä voidaan hänen mukaansa nähdä myös metsän näkymättömän luonnon näkyväksi tekemisenä, kommunikatioyhteyden rakentamisena erilaisin taikamenettelyin: näkymättömään metsään voidaan rakentaa kurkistusaukko, metsä voidaan metonymisesti sitoa samoin meihin kuin metsä on sitonut eksyneen. Metsänpeitossa eksynyt on joko yksin itsensä kanssa tai se on haltijoiden ja muiden uskomusolentojen kansoittama todellisuus, toteaa Knuutila. Tämän pohjalta pohdin, että paitsi että olen käyttänyt eksymistä tutkimusmenetelmänä, sillä on potentiaalinsa myös leikkilisen taideintervention lähtökohtana. Pyrkimyksenä olisi siis tavoitteellinen metsäpeitto, jonka kautta voisi tavoittaa paikan vaihtoehtoisia maailmoja, ja juuri taideperustainen leikki voi olla se sinne johdettava kurkistusaukko.

Solnit (2020, s. 141) ajattelee, että merkittävänä hetkinä koetut tunteet kiinnittyvät usein paikkoihin. Tapahtumapaikan muistaessaan muistaa siksi myös tunteen, ja joskus paikalla käyminen saa tunteen paljastumaan, eli jokaisella rakkaudella on maisemansa, hän toteaa. Solnitin mukaan paikoista puhutaan usein kuin niillä olisi merkitystä vain hetkellisinä ympäristöinä, mutta ne voivat hallita ihmistä myös etäisyyden päästä ja jatkaa elämäänsä paikkakokemuksena, ihmismielen luomuksena, joka sisältää paikkojen ilmapiirin ja kytkökset voimakkaisiin tunteisiin. Hän kuvaa, kuinka sisäiset paikat ovat yhtä tärkeitä kuin paikat ulkopuolellamme ja paikkojen tallentaminen ihmisen sisimpään ja kaipauksemme niitä kohtaan tekee niistä eräällä tavalla jumalallisia. Solnit muistuttaakin, kuinka monissa uskonnoissa tunnetaan paikallisia henkiolentoja, eri paikkoja hallitsevia henkiä, niiden aaveita. Ehkä henkien ja muiden paikkojen olentojen näkeminen selittyy *pareidolialla* eli kognitiivisella ilmiöllä, jossa satunnaiset aistihavainnot muokkaantuvat mielessä selkeiksi ja merkityksellisiksi, erityisesti kasvojen näkemiseksi. Ernst Gombrichin (1987, s. 235) mukaan voimme nähdä kasvot siellä missä uskomme ne näkevämmä. Gombrich kuvaa tätä leikkisäksi muutosprosessiksi.

Pareidoliaa pohtii myös biologian alalta väitellyt Raevaara (2022a) ja esittää, että ihmisen kehityslinjassa on luultavasti pitkään ollut tärkeää reagoida lähistöllä näkyviin kasvoihin, sillä ihminen on sosiaalinen laji ja riippuvainen toisista ihmisyksilöistä. Pareidolialla on Raevaaran mukaan pyritty selittämään osin uskomusten ja

uskontojen syntyä. Kun pilvillä ja puilla näyttää olevan kasvot, luonto on voitu nähdä persoonallisten henkien täyttämänä (Raevaara, 2022a, s. 79; ks. myös Guthrie, 1993). Olen itse ollut lapsesta saakka hyvin herkkä näkemään kaikenlaisia hahmoja ja otuksia luonnossa liikkuessani. Metsä tuntuu kuhisevan kaikenlaisia otuksia, jotka ovat sitten useimmiten kuitenkin rankoja, kiviä ja maaston muotoja. Pohdinkin, että pareidolinen leikki voi auttaa kiintymään paikkoihin, kun koemme, että paikan yksityiskohdat alkavat katsoa meitä.

Akateemikko, folkloristiikan professori Anna-Leena Siikala (2019) kuvaa, kuinka suullisen perinteen säilyttämät myyttiset metaforat ja mielikuvat tarjoavat aineksia visiokokemuksille. Myyttisiä kuvia hyödynnetään ylimalkaan sellaisissa uskonnollisissa yhteyksissä, joissa pyritään hankkimaan toista maailmaa koskevia aistimuksia ja kokemuksia. Siikala käyttää Waud Kracken (1989) huomiota siitä, että unet liikkuvat mielikuvista verbaaliseen muotoon, kun taas myytit liikkuvat kielestä mielikuviiin. Myyttiset kuvat voivat Siikalan mukaan aktivoida supernormaaleja kokemuksia tavoiteltaessa ohjatun kuvittelun avulla. Siikala kertoo länsimaisten psykologien käyttäneen ohjattua kuvittelua terapiamenetelmänä, jossa luovutaan kriittisestä asennoitumisesta ja sallitaan tunteiden, fantasioiden ja mielikuvien pintaan nousu (Siikala, 2019, s. 62). Minua innostaa ajatus ohjatusta kuvittelusta. Näen, että paikkaleikkeihin antamani syötteet voi nähdä ohjatun kuvittelun siemenenä, joista voi versoa voimauttavia kokemuksia ja joilla voi empaattisesti juurtua paikkaan.

Esimerkkinä taiteen ja animismin kokemuksesta Anette Arlander (2007) kuvaillee teostaan *Puut puhuvat*, jossa julkiseksi puheenvuoroksi muodostui se, että puut puhuivat ja niillä oli persoona, tunteita, ominaispiirteitä, kulttuurinen historia eli inhimilliset tarpeet, arvot ja ominaisuudet ulotettiin koskemaan niitä. Hän kuvaa, että puut toimivat eräänlaisina nukkeina, ja vaikka niiden puheet perustuivat faktoihin, ne eivät kuvanneet puiden kokemuksia ympäristöstään, vaan olivat kuulijoille suunnattuja tarinoita ja tunnustuksia. Arlander korostaa, että kyseessä oli yleisön ja taiteilijan yhteinen sopimus, että leikisti puut puhuivat. Tässä tunnustuksessa tullaan nukketeatterin ja *suspension of disbeliefin* katsantoon. Jotta kokemus onnistuu, pitää sysätä rationaalisuus sivuun. Arlander kuvaakin, että se oli teatterillisena leikinä lähtökohdaltaan ”maaginen jos” ja se oli vain löyhästi paikkakohtainen, vaikka puut seisoivat juuri siinä missä kasvoivat. Tieteen termipankki (n.d.-c) kuvaa *maaginen JOS* -käsitteen näin: Inspiroidakseen itsensä luovaan toimintaan näyttämöllä näyttelijä kysyy itseltään: ”Mitä tekisin JOS olisin tänään, tässä ja nyt vastaavassa tilanteessa kuin roolihenkilöni?” Voisin siis ajatella, että tämä *maaginen JOS* on empatian tai animistisen ajattelun tärkeä elementti.

Uskontohistorioitsija Rune Hjarnø Rasmussen kuvaa Peter Michael Bauerin (2023) podcastissa animismin olevan ensisijaisesti tapa havaita maailma ja olla tekemisissä sen kanssa uudelleenmuodostuvassa liikkeessä. Rasmussenin mukaan animismin avulla voimme löytää uudelleen paikkaan kuulumisen ja yhdistyä niihin ekologisiin kiertokulkuihin, joissa asumme. Hänen tavoitteenaan on perinteistä ani-

mismia koskevan tiedon uudelleenarvostus, mikä on verrattavissa siihen, mitä hänen siteeraamansa Hahnegraaf kutsuu kulttuurisen muistin palauttamiseksi. Rasmussen näkee animismimmin myös kulttuuritiedon säiliönä ympäristöaktivismille ja herkistämisen välineenä kestäväälle kehitykselle (Bauer, 2023).

Runoilija Kim Stafford kertoi ympäristöfilosofi Panu Pihkalan podcastissa (2022a) pitävänsä sisäisen leikkisän ja asioita ihmettelevän lapsensa elossa myös aikuisena sallimalla myös elottomien esineiden ja ilmiöiden tunnetasolla vaikuttaa: ”*there’s this permeable non-boundary between what’s inside me and what’s all around me*”, jonka voisi kääntää vaikka muotoon: sisälläni olevan ja ympärilläni olevan välillä on läpäisevä rajaamattomuus. Tämä puolestaan muistuttaa Mäyrän (2022) määritelmää leikin taikapiiirin puoliläpäisevästä kalvosta. Pihkalan mukaan erilaiset menetelmät, jotka käyttävät kehon liikettä, kohtaamisia, luovaa ilmaisua ja fyysistä yhteyttä muihin olentoihin, ovat merkittävässä roolissa ympäristötunteiden käsittelyssä (Pihkala, 2022b). Heljakka (2022b) puolestaan ymmärtää *leikillisen resilienssin* sellaisten yksilöiden ominaisuutena, jotka tietoisesti ja määrätietoisesti käyttävät leikkisyyttään leikin avulla reagoimiseen ja toimiin henkisen stressin voittamiseksi, ja ehdottaa, että *kollektiivinen leikillinen resilienssi* – joka ilmenee sosiaalisesti motivoivana ja mukaansatempaavana käyttäytymisenä – auttaa suurempia ryhmiä selviytymään kuormittavista kriisiajoista leikillisyyden avulla:

Leikki luo toivoa paremmasta ja valaa meihin tulevaisuususkkoa. Niin kauan kuin on empatiaa, solidaarisuutta ja myötätuntoa, niin kauan on myös leikkiä – ja lupa ajatella kaiken muuttuvan paremmaksi. Leikkivä ihminen ymmärtää, ettei tämän päivän tai tulevien aikojenkaan haasteita ratkota yksin, vaan yhdessä leikkien – etsimällä, kokeilemalla, testaamalla ja keskustelemalla – kevytsydämisytydellä ja hyvillä mielin. Missä on leikkiä, siellä elää kyky selviytyä. Sallimalla leikin, tekemällä sen näkyvämmäksi ja antamalla sille sen ansaitseman arvon osoitamme tuleville sukupolville, ettemme ole menettämässä luottamusta ihmisen kykyyn ratkoa globaaleja ongelmia. (Heljakka, 2022b, s. 96)

Tässä tutkimuksessa kehitetään ajatusta, että juuri leikin kautta meillä on kyky kuvitella olevamme muita olentoja, hyvinkin vapaasti, myös animistisesti. Tämä kyky voi auttaa meitä käsittelemään myös vaikeita asioita musertumatta niiden painon alle.

Leikki ja yhteisöllisen luovan toiminta on tärkeää tässä maailmanajassa. Anna Lehtonen (2022) toteaa väitöskirjansa tutkimuksiin viitaten, kuinka kestävyyskriisien keskellä tarvitaan taidekasvatusta, luovaa leikkiä ja draaman tajua saavuttaaksemme uudenlaisia tapoja nähdä ja ajatella. Hän korostaa Ernstmaniin ja Walsiin (2013) tukeutuen, kuinka taiteellinen työskentely antaa parhaimmillaan tilaa ihmetellä moniäänisesti sekä kuvitella ja tuntea vapaasti. Yhteisöllinen taiteellinen

työskentely ympäristökysymysten äärellä voi hänen mukaansa mahdollistaa merkityksellisyyden, lohdutuksen ja myötätunnon kokemuksia. Leikki ja yhteisöllinen luova toiminta auttavat kuvittelemaan erilaisia todellisuuksia ja tuomaan toivoa (Lehtonen, 2022, s. 204).

Guido Sprenger (2021) pohtii artikkelissaan, voisiko animismi auttaa ratkaisemaan ekologisen kriisin haasteita. Hän esittää, että animismi mahdollistaa persoonallisuuden näkemisen ja siten moraalisten suhteiden luomisen ei-ihmismaailmaan. Tämä näkökulma on johdattanut tutkimusprosessiani. Pyrin siihen, että taideperustaisessa leikissä laskeudutaan paikan tasalle, ei yritetä kontrolloida sitä, vaan sulaututaan osaksi sitä, koetaan immersio paikan kanssa, mikä puolestaan mahdollistaa kunnioittavan ja arvostavan animistisen empatian kokemisen paikkaa kohtaan. Haluan näillä taideinterventioillani edesauttaa ihmisten esoteerisia, pareidolisia ja yliaistillisia kokemuksia paikkoja kohtaan. Haluan toiminnallani olla palauttamassa animistisia paikkatunteita, joissa paikkoihin liittyy kunnioitusta, arvostusta, suuria tunteita ja merkityksiä. Ne eivät ole vain hyödynnettävä alusta, jota voi ihmisen yliveraisuudella riistää (ja sitten hylätä raiskion), vaan jotakin arvokasta ja merkittävää. Haluan olla tarjoamassa kokemuksia, joissa tullaan osaksi paikkaa, ei tarkastella sitä vain ulkopuolelta, vaan sulautumisen kautta saadaan kokemuksia. Sitä kautta pääsemme käsittelemään ympäristötunteitamme ja vahvistamaan leikillistä resilienssiämme.

3.4 Mielikuvittelu paikoissa

Mielikuvittelu paikoissa voi auttaa meitä kokemaan paikat voimakkaammin ja syvemmin, mikä voi auttaa sitoutumaan paikkaan emotionaalisesti ja henkilökohtaisesti. Von Bonsdorff (2007, s. 46) pohtii, että maiseman kertomusta voi mielekkäästi lähestyä kuvittelun tai mielikuvituksen avulla. Vaikka hän puhuu tässä yhteydessä käsitteellä maisema, voisi tässä kappaleessa maiseman korvata sanalla paikka. Mielikuvitus on suuntautunut todellisuuteen, se on tapa tutkia ja saada tietoa inhimillisestä maailmasta. Samalla se on kuitenkin luovaa. Hänen mukaansa kuvittelussa emme vain tarkkaile tai ota vastaan, vaan menemme leikkiin mukaan ja teemme maailmoja tiedostaen, että kyse on kuvittelusta eikä tosiasiatiedosta, joka on objektiivisesti todennettavissa ja todistettavissa. Sen sijaan kuvittelemme, mitä ja miten asiat ovat, mitä merkit ja jäljet kertovat menneestä ja siitä, mitä voisi olla (von Bonsdorff, 2007). Hänen edellä oleva määrittelynsä kuvittelusta voisi yhtä hyvin olla leikin määrittelmä. Mielikuvittelu paikoissa sivuaa myös Benedict Andersonin alun perin vuonna 1983 julkaistussa *Imagined Communities* -teoksessaan kehittämää käsitettä. Hän kehitti käsitteen nationalismin analysoimiseksi, mutta hänen käsitteensä käsittelee kansakuntaa sosiaalisesti rakennettuna yhteisönä, jonka ihmiset, jotka pitävät itseään osana ryhmää, yhdessä kuvittelevat (Anderson, 2006). Tätä Andersonin

kuviteltujen yhteisöjen ajatusta hyödynsimme Anthony Schragin kanssa Taidesota-leikki-intervention yhteydessä.

Von Bonsdorff (2007, s. 47–49) esittää, että mielikuvituksen tilana maiseman täyttävät arvailut, kuvat ja kertomukset; annamme maiseman elementeille ja asukkaille roolin, luonteen ja tarkoituksen. Mutta vaikka kuvittelu on luovaa, se ei keksi asioita tyhjästä, vaan maailma pikemminkin näyttää itsestään uusia puolia ja mahdollisuuksia, hän toteaa. Hänen mukaansa maisema on ilmaiseva mutta vain edellyttäen, että kokijalla on kyky antautua sille ja sen mahdollisille merkityksille. Von Bonsdorffin (2007) mukaan kuvittelu laajentaa ihmisen toiminnan mahdollisuuksia sekä kirjaimellisesti että vertauskuvallisesti – se rakentaa sillan sen välille, miten asiat ovat ja miten ajatteleme, toivomme tai epäilemme niiden olevan. Hänen mukaansa mielikuvitusta voi pitää elämisen ja toiminnan muotona tai tutkimisen ja tietämisen tapana, joka on tulevaisuuteen suuntautunut myös käyttäessään hyväkseen annettua ja kunnioittaessaan mennyttä. Von Bonsdorff esittää, että kuvittelun kautta maiseman kokemus syvenee ja rikastuu, sillä mielikuvitus tekee osaltaan meidät osallisiksi ympäristöstä. Hän summaa, että jos ihminen on luonnon osa, tämä voi puolestaan johtaa avaraan, sallivaan käsitykseen mielikuvituksesta: ihminen on kuvitteleva eläin, jonka tarinat, kuvat ja laulut tuovat esiin häntä itseään sekä muun muassa sen, mitä ympäristö merkitsee hänelle. Tutkimukseni tavoitteena on olla edistämässä maailmaa, jossa sallisimme itsellemme tuottaa itsemme myös luonnosta löytyvien kuvien ja tarinoiden kautta. Koska kuvittelu on osallistuvaa ja osallistavaa, se voi olla yksi keino ympäristökasvatuksessa ja vastuullisemman luontosuhteen luomisessa. Mielikuvitus ei varmasti yksin tee kenestäkään parempaa ihmistä, vaan se tarvitsee tuekseen keskustelua ja tietoa. Von Bonsdorffin (2007) keskeisenä ajatuksena on, että näkemällä itsemme yhtenä lajina muiden lajien joukossa, jotka nekin ovat moninaisissa vastakkais-, rinnakkais- ja yhteistyösuhteissa, voimme tuoda toimintamme ja ajattelumme lähemmäs toisiaan.

Professori Cecilia af Forselles-Riska (2006) toteaa, että paikkoihin liittyvä yhteenkuuluvuuden tunne ja niiden tunnistaminen rakentuvat menneisyyden kerrostumista. Tunneimme hänen mukaansa kuuluvuutta tiettyihin paikkoihin niiden erityisen menneisyyden takia. Henkilökohtaiset ja kollektiiviset, nykyiset ja entiset paikkakäsitykset ja paikkatunteet ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa, hän toteaa ja jatkaa, että paikkojen kautta voimme kokea menneisyyden ja nykyisyyden rinnakkain. Paikkaan liittyvät käsitykset ovat af Forselles-Riskan (2006) mukaan sidoksissa käsityksiin ajasta siitä syystä, että paikat muuttuvat jatkuvasti. Paikan arvo määrittyy hänen mukaansa siihen liittyvien kokemusten, uskomusten ja sosiaalisten kontaktien perusteella. Aiemmin moniin yhteisöllisen elämän kannalta tärkeisiin paikkoihin liittyi käsitys niiden yliluonnollisesta voimasta, hän muistuttaa. Hän esittelee myös, miten kansanrunoudessa ja -saduissa, mytologioissa ja kirjallisissa historiallisissa lähteissä kuvataan fiktiivisiä olentoja, jotka koettiin todellisina paikkoihin kuuluvina. Af Forselles-Riska (2006) summaa, että käsityksemme ja tunteemme paikoista

ovat sekä yksilöllisen että kollektiivisen mielikuvituksen tuotetta. Paikkaan liittyvää identiteettiä ei hänen mukaansa vastaanoteta passiivisesti vaan ihmiset tuottavat sen itse. Kehitän tutkimuksessani keinoja, joilla näitä mielikuvia voidaan myös tarkoitushakuisesti ja tavoitteellisesti rakentaa.

Tuula Närhinen (2016) käyttää väitöskirjassaan hauskaasti käsitteitä sotkevia termejä *luonnontaide* ja *kuvatiede*. Hän esittää, että ilmiöiden olemus on riippuvainen tavasta, jolla niitä tarkastellaan, ja lähestyy luonnon kuvaamista katsojan ja katseen kohteen välisenä vuorovaikutuksena. Hän kiteyttää, että kuvaaminen tuo ilmiöitä näkyviin samalla kun se rakentaa katsomisen tapoja, jotka puolestaan määrittävät tiedollisia ja kulttuurisia rajojamme. Kuvalliset esitykset vaikuttavat siihen, mitä maailmasta havaitsemme tai ymmärrämme, hän toteaa. Närhinen (2016, s. 15) toteaa myös, Gaston Bachelardin (1960) väitteisiin pohjaten, että se, mikä ihmistä taiteessa koskettaa – on lähestyttävissä vain poeettisten kuvien kautta. Kuvat avautuvat katsojalle, joka osaa tarkastella niitä ihailen (*si on l'admire*). Ymmärtämisen kokemusta voisi Bachelardin mukaan kuvata myös eräänlaiseksi ihastumiseksi tai eläytymiseksi kuvien maailmaan. Leikkiin mukaan tempautunut katsoja ei voi jäädä ulkopuoliseksi tarkkailijaksi, sillä leikkimisen ilo ja mieli perustuvat siihen, että ottaa kuvitelman todesta, varteenotettavana mahdollisuutena, muotoilee Närhinen (2016). Objektii-visuuteen tähtäävä, inhimillisen osallisuuden poissulkeva tutkimus on Bachelardin mukaan jo lähtökohtaisesti mieletön kulkusuunta (*un non-sens*) (Närhinen, 2006; ks. myös Roinila, 2003). Tulkintani mukaan tässä puhutaan *suspension of disbelief* ajatuksesta tai toisaalta dadaistisesta ajatuksesta paluusta lapsenomaiseen, esitietoiseen luovuuteen ja kokeellisiin menetelmiin. Närhinenkin viittaa Ihmemaan Liisaan (näemmä näin tekee moni tutkija, joiden töistä innostun!) menetelmällisesti: hän kuvaa, kuinka hänen taiteessaan tutkiva ote näyttäytyy leikittelynä ja päättömiltä vaikuttavina, mutta vakavasti otettavina kokeiluina. Lewis Carrollin *nonsense* eli monitasoinen ja paradokseja sisältävä ilmaisu on Närhisen mukaan taiteelle (ja usein myös taiteelliselle tutkimukselle) luonteenomaista. Närhinen kuvaa, kuinka Carrollin (1995) Liisa Ihmemaassa -teoksessa järki ja järjettömyys ovat vuoropuhelussa keskenään.

Virpi Kaukio (2008) esittelee kirjoituksessaan kuvittelukyvyyn kuudentena aistina. Hän pohjaa ajattelunsa muun muassa Emily Bradyn (2003), Arto Haapalan (2002) ja Aarne Kinnusen (2000) ajatuksiin, ja esittää, että kuvittelu yhdistää metaforisia, poeettisia ja symbolisia mielikuvia aistihavaintoihin ja antaa siten esteettiseen kokemukseen uutta sisältöä. Esteettinen kokemus painottaa hänen mukaansa tietämisen sijaan inhimillisiä kykyjä – aistihavaintoa ja mielikuvitusta – ja niiden käytöstä saatavaa mielihyvää: fiktiivinen kauneus pohjaa siis ajatteluun, ei havaintoon. Kuvittelukyky avaakin Kaukion (2008, s. 113–116) mukaan aina uuden leikin paikkaan nähden. *Kulttuurisuunnistelu*-tutkimushankkeen tutkijat (Turun yliopisto, 2022) toteavat Porin Väinölän ja Pihlavan kulttuurikartoitusten osoittaneen, että paikkoihin liitettyjen muistojen ja kokemusten jakaminen vahvasti paikallisidentiteettiä

ja ylpeyttä omasta asuinalueesta. Toisaalta Kaisu Korttelaisen (2013) tutkimuksessa havaittiin, että lapsuudesta piirretyissä kartoissa parhaina korostuivat usein leikki-paikat, jotka olivat tiiveimmän asutuksen ulkopuolella. Näistä huomioista voidaan tulkita, että syrjäisillä leikkipaikoilla voisi vahvistaa niihin liitettyä paikallisidentiteettiä. Joel Haahtela (2022a) pohtii kaunokirjallisessa teoksessaan mainiosti, että maantiede on teologian näkyvä muoto ja ajan myötä tapahtuu maantieteellinen siirtymä: maailman kosminen keskipiste siirtyi ihmisten kertomuksissa vähitellen siihen paikkaan, joka on tarinoiden keskipiste. Haluan olla soveltamassa tätä ajatusta siten, että korvaan sanan teologia mielikuvituksella. Lähtökohtani tutkimustyölle on siis, että mielikuvituksen maantiede mahdollistaa taideperustaisen leikin avulla marginaalisten, unohdettujen ja perifeeristen paikkojen merkityssiirtymän empaattisen tunnekokemuksen kautta.

Ajattelen, että leikin avulla on kenties mahdollista konkreettisesti nähdä ympäröivä todellisuus toisin. Liisa Ihmemaan Irvikissan suuhun aseteltu sitaatti (vaikka sitä ei kirjassa aivan suoraan näin olekaan) sopii tähän osuvasti: *”I’m not crazy. My reality is just different than yours.”* Bergström (1997) esittää, että leikin perimmäinen merkitys ja sisältö on kaaoksen tuomista siihen, missä leikitään ja minkä kanssa leikitään. Kyttä (2006) puhuu samankaltaisesta ilmiöstä ja kutsuu sitä *tarjoumasilmälaseiksi*, jolloin kyetään havaitsemaan paikassa toisten käyttäjien kokemaa tarjoumaa. Leikki tekee hyvää myös aikuisen aivoille. Bergström (1997, s. 212) julistaa teoksensa *Mustat ja valkeat leikit – leikki, kaaos ja järjestys aivoissa* lopussa, kuinka leikkivä yhteiskunta, jossa luovuus ja kehitys saavat leikin muodossa sekä lapsilla että aikuisilla kasvaa täydelliseen mittaansa, on paras ratkaisu meille kaikille ja meidän elämällemme, nyt ja tulevaisuudessa.

Mikkosen (2017) mukaan filosofit ovat kiistelleet siitä, kuinka paljon mielikuvitukselle sopii antaa liekaa esteettisessä kokemuksessa: mikä on kohdetta täydentävää kuvittelua eli imaginaatiota, mikä muihin maailmoihin kuljettavaa haaveilua eli fantasiaa? Hän ajattelee, että jos vaadimme luonnontieteellisen tiedon säatelevän kuvitteluamme metsissä, on epäselvää, missä voimme enää nauttia mielikuvituksemme vapaasta kulusta, kyvystä liittää merkityksiä asioihin, yhdistää konkreettista ja abstraktia, luoda yhteyksiä asioiden välillä. Hän summaa, että kuvittelussa on tasoja kliseistä osuviin metaforiin: arvokasta on oivaltava, uutta luova kuvittelu. Eatonin (2003, s. 92) mukaan yksi mielikuvituksen ilmentymä, fiktio, näyttölee suunnattoman merkittävää roolia muokatessaan tapaa, jolla kulttuuri havaitsee ja käsittää ympäristön. Myytit ja legendat ovat muokanneet luontoa – ja sitä myöten yleensä elämää – koskevia asenteita ja uskomuksia, hän kiteyttää. Luontokokemuksiemme kontekstuaalinen puoli ansaitsee tulla tarkastelluksi vielä toisellakin tapaa: Yleisesti ottaen luontoon uppoudutaan syvemmin kuin taiteeseen, sillä sen läpi kirjaimellisesti liikutaan, toteaa Eaton (2003, s. 94). Meidän kaikkien tehtävänä onkin kehittää tapoja hyödyntää sitä iloa, jota ihmiset kokevat, kun mielikuvitus laukkaa, yhdistää se vankan kognitiiviseen ymmärrykseen siitä, mikä tekee ympäristöistä kestäviä ja

siten tuottaa sellaisia asenteita ja mieltymyksiä, jotka synnyttävät toivomamme kaltaista huolenpitoa luonnosta (Eaton, 2003, s. 92–101).

Ilkka Niiniluoto (2009) toteaa, kuinka kuvat ja mielikuvitus olivat romantiikan ajanjaksolla tärkeämpiä aiheita kuin sanat ja järki. Toteuttamieni taideinterventtioiden tavoitteena on muokata mielikuvaa paikasta. Hannulan (2021, s. 44–45, 56) mukaan on olemassa yleinen yhteisöllinen mielikuvasto, joka vaikuttaa siihen, millaisia oletuksia meillä on. Kaikki osapuolet vaikuttavat toisiinsa, mutta eivät symmetrisesti tai siloitellusti, vaan mielikuvasto on koettu keskimääräinen merkitysten vyyhti. Hannulan mukaan mielikuvastossa on kyse refleksiivisestä tavasta olla yhteydessä itseensä ja ympäristöönsä. Hannula määrittelee myös mielikuvan ja mielikuvituksen eroa. Hänen esittää, että mielikuva on luonteeltaan annettu ja otettu, vahvasti oletettu ja lukkoon lyöty. Mielikuvitus suhteessa mielikuvaan on hänen mukaansa se, missä liike jatkuu ja missä sisältöä muokataan ja luodaan, missä se tuotetaan ja tehdään tilaksi, tilanteeksi. Tutkimukseni kautta haluan siis olla kehittämässä paikkamielikuvien muokkaamista mielikuvitusta käyttäen. Siitä näissä minun leikeissäni on pohjimmiltaan kyse.

3.5 Immersio paikkaan

Tutustuin ensi kertaa immersion, uppoutumisen, käsitteeseen aikuisten uimatekniikkakoulussa 2014, kun valmentaja Tommi Kähkönen esitteli meille kurssin aluksi uimisen periaatetta. Minulle käänteentekevä oivallus uimisessa oli hänen filosofiansa tehokkaasta ja nautinnollisesta uimisesta: vastoin yleisiä hokemia, ei ihmisen tulisi pysyä veden pinnalla vaan tulla osaksi vettä, häiritä vettä mahdollisimman vähän. Vettä vastaan taistelun lopettaminen ja sen osaksi tuleminen muutti minun filosofisen suhteeni veteen ja uimiseen, ja sai pohtimaan uudella tavalla olemisen tapaa myös muissa paikoissa. Tämä saa tukea Mikkosen (2017, s. 22–23) tuodessa esille sen, että virvoituksellisessa luontokokemuksessa myös luonnontieteellisen tiedon lähtökohtana pidetty jaottelu subjektin ja objektin, tarkastelijan ja kohteen, välillä sumentuu. Mikkonen muistuttaa, että metsä on kaikkialla ympärillämme; sulaudumme siihen kuin uimari järveen; olemme osallistuja, joka vaikuttaa ympäristöön. Eli juuri se osaksi tuleminen kokemus on tässä keskeistä.

Kun otetaan immersion mukaan taideulottuvuus, Mäcklin (Mäcklin & Saari-
nen, 2021) esittää dialogissa *Mitä taide tekee meille*, että yksi mahdollisuus on perinteisen leikkiteorian soveltaminen uppoutumiseen. Tällöin ajatus on, että esteettinen kohde stimuloi kokijan ajattelua, tunteita, mielikuvitusta ja kehoa niin kokonaisvaltaisesti, että kokija on täysin uppoutunut vuorovaikutukseen kohteen kanssa, hän toteaa. Hän muistuttaa, että teorian mukaan tällainen holistinen, ulkoisista säännöistä vapaa vuorovaikutus koetaan syvästi miellyttävänä. Tässä ollaan hyvin juuri sen ytimessä, mitä olen taideinterventiotoinnallani pohjimmiltani hakemassa:

kaiken lyhytjänteisyyden ja pikakelatun (vrt. Onninen, 2022) rinnalla jotakin analogista, paikan kanssa syvästi vuorovaikutuksessa ja kosketuksissa olevaa. Tieteen termipankin (n.d.-b) immersiiivisen estetiikan määritelmässä lainataan tutkija Will Schrimshaw'ta (2015), joka esittää, että nykytaidekeskustelu on siirtynyt korostamaan immersiiivisyyttä reaktiona siihen, että kuvataiteesta on tullut voittopuoleisesti käsitteellistä ja teosten esteettisellä vaikutuksella ei ole enää keskeistä arvoa. Immer-siivisyyden kautta hänen mukaansa ”pelastetaan” taiteen läsnäolo katsojalle.

Paikkojen ja immersion suhteen taas Buttazzoni ja kollegat (2022) esittelevät paikkaimmersion käsitettä ja ehdottavat sen koostuvan kolmesta alueesta, jotka edistävät paikkaan uppoamisen kokemusta: neurospatiaaliset (eli merkitykselliset ruumiillistuneet esikognitiiviset prosessit, jotka liittyvät paikan piirteiden analysointiin ja niihin reagoimiseen), psykospatiaaliset (eli relevantit ruumiillistuneet kognitioprosessit, jotka osallistuvat paikan ominaisuuksien analysointiin ja niihin reagoimiseen) ja sosiaalis-spatiaaliset (eli kulttuurisesti, kielellisesti ja sosiaalisesti välitetyt merkitykset, jotka yksilö antaa tietyssä paikassa).

Luvussa 3.3 pohdin tavoitteellista metsänpeittoa ja tarkoituksellista eksymistä. Mytologista metsänpeittoa voisi ajatella immersion syvänä muotona. Helsingin yliopiston kotimaisen kirjallisuuden yliopistonlehtori Vesa Haapala (2017) mieltää metsässä olemisen osaksi sosiaalisen itsen unohtamista ja ruumiilliseen olemassaoloon havahtumista. Hän ajattelee, että luonto puhuu meissä olevalle eläimelle silloinkin, kun tajuamme, ettei meistä ole enää eläimiksi ja ettemme selviytyisi metsän olentoina ilman apuvälineitämme, tuskinpa edes niiden turvin. Luonto puhuu hänen mukaansa siitä huolimatta, että metsä on vain lisä ihmisyyteemme. Hän kuvaa runollisesti metsänpeittoa: metsänpeitto suojaa ja antaa hetken rauhan. Metsänpeitto on kokemus itsenäisyydestä, viipymisestä rakennetun ympäristön ulkopuolella, hän toteaa ja jatkaa, että siinä on runon kaiut: fyysisen rasituksen ja ihmisten puuttumisen suoma lumouksen tila. Aiemmin pohtimani tavoitteellinen metsänpeitto voisi myös toimia kiireestä vapauttavana immersiona paikan kanssa. Tulkitsen, että samasta ilmiöstä puhutaan hakoteillä olemisen ja metsäyksinäisyyden yhteydessä. Leppänen ja Pajunen (2017) muistuttavat Martin Heideggerin (1889–1976) käyttäneen päämäärättä metsässä vaeltamisesta vanhaa kansanomaista ilmaisua ”olla hakoteillä” (*auf dem Holzwege zu sein*). Yleensä ajattelemmekin hakoteillä tarkoittavan eksymistä mutta Heidegger kaivaa vanhasta sanonnasta uutta syvyyttä. Hänen mukaansa metsä voi muodostua uskonnollisen kokemuksen lähteeksi sille, joka antautuu hakoteille eli kulkee metsässä ilman erityistä määränpäättä.

Leppänen ja Pajula (2017) kuvaavat, kuinka saksalainen romanttinen perinne tuntee myös ilmiön nimeltä metsäyksinäisyys (*Waldeinsamkeit*), joka on tapa olla yksin metsässä yhteydessä siihen: hienovaraista ja samalla maanläheistä onnea ja rauhaa, joka metsän yksinäisyydessä voi saavuttaa. Kirjoittajat summaavat, että metsäyksi-näisyyden salaisuus on se, että mitä vähemmän teemme ja yritämme, sitä helpommin yhteys avautuu ja sitä lojaalimpia olemme autenttisuuden kokemuksille. Ajattelen,

että ehkä tässä on silta tavoitteellisen metsänpeiton kokemuksille – että alkaa tulla osaksi paikkaa ja tuntee kuin paikka. Myös Mikkosen (2017, s. 11) mukaan metsä tarjoaa kauneutta kaikille aisteille: ”Se höllentää kategorioiden puristusta ja ruokkii kuvittelua, esittelee elonkiertoa, kuljettaa muinaisuuteen ja saattelee mieleen jopa ikuisuuden tuntua. Hiljaisella huminallaan se myös koettelee filosofisia teorioita esteettisen luontokokemuksen perustasta.”

Immersion käsitettä käytetään paljon pelien yhteydessä. Aku Seppälän (2012) mukaan immersiota käytetään varsinkin pelisuunnittelussa yleisesti synonyyminä vaikeasti käännettävälle termille *suspension of disbelief*. Tämä tarkoittaa sitä, että lukija/katsoja/kokija suostuu hyväksymään joitakin tarinaan liittyviä epäuskottavia seikkoja voidakseen paremmin nauttia tunnelmasta (Seppälä, 2012). Ojalahti (2016) esittää Marie-Laure Ryanin (2001) ajatuksia siteeraten, että immersiota ei voida nähdä vain vaivattomana, passiivisena uppoutumisena tekstiin vaan se vaatii aktiivista mentaalista toimintaa. Laura Hämäläinen (2015) puolestaan esittää, että affektiivinen suhde on osa immersiota, joka puhuttelee emootioiden ja älyn kautta. Hän esittää, että immersio ja affektio ruokkivat toisiaan, ja vaikka immersiiivinen pelikokemus loppuisi, saattaa affektiosuhde jäädä elämään. Vaikka Hämäläinen puhuukin pelaamisesta, ajattelen, että sama voisi tapahtua taideperustaisissa paikkaleikeissä, affektiosuhde paikkaan voisi jäädä voimaan leikin jälkeen.

Joni Pietiläisen (2017) mukaan voimakasta kokemusta, jossa estetiikka ja narratiivisuus kohtaavat, voidaan kutsua esteettiseksi illuusioksi. Tällaisessa uppoutuneessa (immersive) tilassa kokija käy läpi taideteoksessa kuvatun asian kuin se tapahtuisi hänelle itselleen – hän kuvittelee täyttävänsä paikan taideteoksen maailmassa, Pietiläinen (2017) kuvailee. Sana ”uppoutuminen” eli immersio juontaa juurensa vertauskuvaan: psykologisella tasolla uppoutuminen taideteoksen maailmaan on kuin sukeltaisi veteen – se ympäröi kokijan ja vie hänen huomiokykynsä kokonaisvaltaisesti samoin kuin vesi ympäröi sukeltajan, Pietiläinen toteaa. Tämä tuotuna minun taideinterventioideni pariin voisi näyttäytyä siten, että tuotoksina syntyneet kuvat ovat portaaleja paikkoihin, ja niiden kautta voi kuvia katsomallakin päästä sukeltamaan leikkien avaamiin tasoihin.

Tiina Mahlamäki ja Minna Opas (2022) kuvaavat estetiikan olevan jaettu ja ruumiillisia aistikokemuksia maailmasta. He tarkentavat ajatusta uskontotieteilijä Sebastien Schülerin (2017) käsitteellä uppoutumisen estetiikka (*aesthetics of immersion*), jolla viitataan niihin tunteisiin ja ruumiillisiin kokemuksiin, jotka syntyvät ihmisten uppoutuessa tai ”tullessa vedetyksi” syvälle esimerkiksi rituaaleihin. Mahlamäki ja Opas (2022) näkevät immersion läheisenä käsitteenä lumon käsitteen kanssa, erityisesti yhteyksissä, jossa näkymätön vaikuttaa näkyvään. He nostavat esiin myös havainnon siitä, kuinka luontoympäristö on paikka, josta ammennetaan pyhyiden ja merkityksellisyyden kokemuksia. Vedetyksi tuleminen mieltyy mielessäni kertomuksiin, kuinka näkki vetää jonkun pinnan alle, eli immersio rinnastuu tässäkin veteen ja mielikuvitukseen. Näkki on yhtenä keskeisenä

taruhahmona Myrskylän valomaalaustyöpajassa syksyllä 2020, jossa valolla maalattiin paikallisia tarinoita eloon. Eli vaikka ei olisikaan tullut vedetyksi järveen, tuli vedetyksi mukaan paikan tarinoihin. Immersio nukketheaterissa pohjautuu haluun uskoa, eli se toteuttaa hyvin ”suspension of disbeliefiä”. Haluamme uskoa, teemme esityksen alussa yhteisen sopimuksen, että uskomme palan kangasta hengittävän, näemme kirjan oppivan lentämään kansiaan räpyttämällä tai haarukan kiukuttelevan. Ja teemme kuin yhteisen sopimuksen, että emme ole huomaavinamme nukettajia, keppejä tai lankoja.

Joskus illuusio tempaa mukaansa ja immersio on niin tehokas, että elottoman elämään alkaa todellakin uskoa, mutta se toimii myös toiseen suuntaan: jos asia on liian koskettava tai pelottava, voi suojella itseään etäntymällä tilanteesta ja alkaa analysoida vaikkapa näyttämötekniikkaa. Tutkimustyöni näkökulmasta hyvässä immersiossa on taiteenlajista riippumatta kaikki elementit, jotka tarjotaan uskottavaan uppoutumiseen. Siinä tehdään niin laadukasta työtä, että välttyään myötähäpeän tunteelta, annetaan riittävästi työkaluja ja viitteitä, joiden kautta immersio pääsee syntymään, mutta jätetään tilaa myös kokemukselle, rajojen asettamiselle ja varataan aina ulospääsyn mahdollisuus.

Filosofi Tere Vadénin (2010) mukaan metsän kokemus ei ole ihmisen kokemusta siinä, missä ihminen mielletään ympäristöstään erilliseksi, ruumiiltaan ja mieleltään tarkkarajaiseksi olenoksi – se on pikemminkin kokemusta, jossa kokeva ei erotu koetusta (Laininen, 2018). Poulsenin (2020, s. 156) mukaan juuri leikkiin immersoituneena, uppoutuneena, voimme vaivattomasti kuvitella täysin erilaisia maailmoja sekä uusia tapoja olla vuorovaikutuksessa ja elää toistemme kanssa. Hän toteaaakin, että leikki on soveltuva yhdessäolemisen muoto myös aikuisille.

Todella onnistuneen immersion kohdalla tulee toki aina pohtia, mikä on se turvasana tässä immersiossa, jotta sukeltaja pääsee nousemaan pinnalle hengittämään. Ettei sinne tarkoitukselliseenkaan metsänpeittoon jäisi haluamattaan pysyvästi ja kaninkolot olisivat kaksisuuntaisia. Otin tämän huomioon taideinterventioitani suunnitellessa, ja jokaisen yhteydessä oli varmistettu, että pois pääsi heti niin halutessaan.

3.6 Unohtuneet paikat

Turismin yhä lisääntyessä ja sosiaalisen median vaikuttaessa ihmisten matkustusmotivaatioon kaikki haluavat käydä nopeasti samoissa kohteissa ja suorittaa nopeasti niissä samat kuvat. Samat maisemat vain vaihtuvilla kasvoilla toistuvat kuvavirrassa, ja osa paikoista kuormittuu ja ruuhkautuu kävijävirroista. Näissä paikoissa ei ole mahdollista kuulla paikan ääntä, sillä joukoista nousee häiritsevä häly. Toisaalta olisi paljon kiinnostavia paikkoja, jotka jäävät marginaaliin, vaikka niillä olisi paljon annettavaa, jos niitä malttaisi kuunnella. Ja sama ilmiö liittyy tavallaan myös koko

globaaliin kaupungistumisen ilmiöön. Kaikki haluavat olla samoissa paikoissa, jolloin syrjäkylät autioituvat ja jäävät marginaaliin.

Paikat voivat jäädä marginaaliin ja unohtua monesta eri syystä. Esimerkiksi vallan vaihtuessa entisiä vallan keskuksia on jopa tarkoituksellisesti tuhottu. Toisaalta väestö saattaa vain muuttaa toisaalle tai tapahtuu tahallinen tai tahaton ympäristötuho. Yhteistä unohtuneiden paikkojen tunnelmille on usein se, että ne yleensä saavat ihmisen pysähtymään ja ajattelemaan hetkeksi menneitä aikoja. Ne voivat tarjota mahdollisuuden hetkeksi irrottautua arjesta ja upota omaan mielikuvitukseen tai tarjota syrjän suoman suojan leikille.

Kaupunkiaktiivi Antti Möller (2016, s. 11) kirjoittaa toimittamansa *Paikan tuntu* -kirjan esipuheessa, kuinka ihmiset tekevät paikan tunnun. Se voi kuitenkin unohtua tai jopa kadota, jos kukaan ei ole sitä ylläpitämässä. Paikan tuntu voidaan Möllerin mukaan kuitenkin kaivaa esiin taiteen ja kulttuuritekojen keinoin. Maa-seudun sivistysliiton kulttuurijohtaja Helka Ketonen (2016, s. 15) kuvaa samassa teoksessa, kuinka paikan tuntua tavoiteltaessa osallistujia motivoi tärkeän tavoitteen edistäminen, omakohtaiset tunnesiteet käyttämättömiksi jääneisiin paikkoihin sekä yhdessä tekemisen riemu. Usein hylätyissä paikoissa on hänen mukaansa voimakas lataus, jota taiteen tekijät saattoivat käyttää hyväkseen. Paikan tuntu -projektiin taiteilijana osallistunut Päivi Raivio (2016, s. 55) kuvaa paikkojen kulttuurista syrjäytymistä, mutta taidetehtävien avulla houkutellessaan ihmisiä unohdettuihin tai ikäväksi miellettyihin paikkoihin niin, että taide saa sijainnistaan inspiraatiota ja tuo siihen uuden näkökulman. Häntä kiinnostaa myös rihmastomainen ja viipyilyyn kannustava työtapa: tämä kuulostaa samalta kuin serendipisyyden ajatukset minulla.

Jussi Kivi (2004, s. 152–153) kirjoittaa, että uuteen maisemakuvaan liittyy vanhan rajoituksista vapautuminen. Tätä kautta ympäristöön ja luontokäsityksiin avautuvissa näköaloissa voi nähdä moniulotteisemman ja kriittisemmän havaitsemisen mahdollisuuksia, jos ajatellaan, että taiteen tehtävä on havaitsemisessa sopeuttamisen sijasta. Minusta tämä näkökulma on erittäin kiinnostava, sillä väitän, että mahtavat monumentit ja henkeäsalpaavan upeat luontokohteet eivät välttämättä tarvitse taideinterventioiden kaltaista oheistoimintaa, sillä jo paikka itsessään riittää. Näitä menetelmiä tarvitaan siihen, että unohtuneet, marginaaliset ja muuten nuhjuiset paikat voisi nähdä niiden todellisessa arvossa, nykyhetkeä kiinnostavampana ja arvostettavampana.

Ville-Juhani Sutinen (2016, s. 9–15) korostaa, että koska joutomaa on erottamaton osa todellisuutta, sitä ei voi loputtomasti vältellä, vaikka se olisikin siivottu pois kartoista ja taltutettu elinympäristössä hyväksytyihin muotoihin. Sen kohtaaminen aiheuttaa hänen mukaansa usein ahdistusta. Sutinen summaa, kuinka joutomaata on historiallisesti pidetty vaarallisena, luonnonelementtien ja vihollisten työssijana. Sitä se on myös abstraktimmin, muistutuksena kääntöpuolesta, unohdetusta ja tiedostamattomasta, sillä keskeneräinen ja kuluminen eivät hänen mukaansa kuulu vallitsevaan maailmankuvaan ja narratiiviin (Sutinen, 2016). Ympäristöestetiikan

professori Yrjö Sepänmaa (2018, s. 18) puolestaan jakaa maisemat yhteisöllisiin ja yksityisiin. Yhteisölliset, julkiset maisemat ovat taiteen klassikoiden tapaan kulttuurisia kiinnekohtia, joihin tuntemattomampia kohteita suhteutetaan ja verrataan – niin taiteen klassikoillakin on asemansa kenttää jäsentävinä, yleissivistyksen kuuluvina kiinnekohtina. Merkkikohteilla on vahva identiteetti, tunnistettavuus ja tunnettuus, hän toteaa. Yksityisiä, henkilökohtaisesti tärkeitä mieli- ja mielenmaisemia ovat Sepänmaan mukaan kotiseudun maisema ja kotiseutu kaikkineen, omiin elämänkäänteisiin liittyvät tapahtumapaikat ja arjen lähipiiri: ikkuna- ja pihanäkymät, koulu, kesämökki, työpaikka. Mietinkin, millaisia maisemia mahtuu näiden väliin – pienelle leikkijhteisölleen merkityksellisiä ja kuvien kautta yhteisöllisyyttä lähestyviä. Pohdin, ovatko leikit uusien lempipaikkojen luomisen keino.

Alistair Bonnett (2014) kehottaa epäpaikkojen avulla ajattelemaan maantieteellisen mielikuvituksen laajuutta ja sitä, kuinka se kertoo meille jotain suhteestamme ympärillämme oleviin paikkoihin. Kurittomilla paikoilla on hänen mukaansa valta häiritä odotuksiamme ja luoda lumoa maantieteeseen. Ne myös pakottavat meidät ymmärtämään, kuinka monet perusinhimilliset motivaatiotekijät – kuten vapauden tarve, paon mahdollisuus ja luovuus – ovat sidottuja paikkaan ja voivat toimia toiveiden ja pelkojen työssijana (Bonnett, 2014). Aaltola (2019, s. 131) puolestaan esittää, että rakkaus mitataan siinä, pystymmekö rakastamaan vaillinaisuutta ja rakkaus ei siten kohdistuisi positiivisiin ominaisuuksiin vaan vaillinaisuuteen. Itse pohdin, että ehkäpä rakastaessamme vaikeita asioita havaitsemme niiden taustalla muita, arvokkaampia ominaisuuksia. Koska paikat tutkimuksessani ovat – ainakin pintapuolisesti määriteltynä – tavalla tai toisella vaillinaisia ja surkeita, unohtuneita ja turmeltuja, niiden rakastamiseksi ja tunnekokemusten synnyttämiseksi tarvitaan jotakin erityislaatuista. Aaltolan (2019, s. 136) mukaan, jotta rakkauden kohteista ei tule korvattavaa kasvottomuutta, tarvitaan ominaisuuksien rinnalle myös jotain muuta – joko ainutlaatuisuuden korostamista tai yhteisiä tarinoita, jaettua historiaa. Ajattelenkin, että tarinoiden kautta luodut paikkaleikit luovat jaettua historiaa. Leikin paikat eivät näyttäydy enää samanlaisina eikä niitä voi enää unohtaa.

Kuten Ylirisku (2022, s. 165) kirjoittaa, on suomalaisen metsän arkitodellisuus pusikkoinen. Mutta juuri siitä syystä hänen mielestään tiheiköissä olisi tärkeää kahlata: ”[...] että tulisi mahdolliseksi kuvitella ja tunnustella ihmis–kasvi-suhteita ja tulevaisuuksia, jotka eivät perustu hyväksikäytölle ja ihmiskeskeiselle hyötyajattelulle.” Tutkimukseni liittyy Yliriskun sanomaan, ja totean, että juuri näiden pusikoiden, tiheiköiden, avohakkuiden ja muiden raiskioiden rakastamiseen meidän tulisi löytää keinoja, ovathan ne vallitseva metsätyyppi ja tyyppillinen paikka kansallismaisemien sijaan.

Pohdin, voisiko turmellun ja haavoittuneen leikkiä taiteella kauniimmaksi. Sara Ahmed (2018) kehottaa teoksessaan *Tunteiden kulttuuripolitiikka* arvioimaan uudelleen suhdettamme haavoihin, niin emotionaaliin kuin fyysisiinkin. Ahmed ehdottaa, että hyvä arpi ei olekaan näkymätön, vaan arpi on selvästi erottuva, kyhmy-

mäinen merkki vahingoittumisesta: tällainen arpi muistuttaa, ettei epäoikeudenmukaisuudesta voi toipua peittämällä vahinkoja. Hän ajattelee, että oikeudenmukaiset tunteet saattavatkin olla niitä, jotka toimivat menneen vahingon nykyhetkisinä jälkinä esiin tulevien haavojen kanssa ja niiden päällä sen sijaan, että peittäisivät ne. Haluan täydentää Ahmedin ajatusta sanomalla, että ruumiiden lisäksi myös paikat haavoittuvat. Ja minua kiinnostaa muuttaa toiminnaksi se, kuinka voimme tehdä perifeeristen ja kaltoinkohdeltujen paikkojen, kuten vaikka ojitettujen soiden ja hakkuuaukioiden, haavoista jotakin siedettävämpää, kenties jopa ikimuistoista. Aivan kuten arvasta tehdään tatuomalla jotakin kaunista, voisi taiteen akupunktuurilla tehdä paikkojen arvasta arvokkaita.

Kuraattori ja kulttuuritoimija Ulla Taipale (2017) esittää urbaanin akupunktuurin olevan ekologisen kaupunkisuunnittelun teoria, joka yhdistää kaupunkisuunnittelua ja perinteistä kiinalaista akupunktioläketiedettä. Lähtökohtaisesti se käsittelee kaupunkeja monitasoisia elävinä organismeina, joista se pyrkii määrittelemään kuntoutusta vaativia alueita ja kokonaisuuksia. Käytin artikkelissani III (Luostarinen & Schrag, 2021) käsitettä *taiteellinen akupunktuuri*, ja se lähestyy samaa näkökulmaa. Taipale (2017) esittelee arkkitehti ja professori John Southerin käsitystä, jonka mukaan kaupunkiakupunktuuri on kuin kirurginen ja valikoiva väliintulo kaupunkien keskusta-alueelle. Sen avulla luodaan mikrinterventioita, jotka eivät vaadi massiivisten infrastruktuurien rakentamista, Souther kuvaa. Sen sijaan, että asukkaat joutuisivat matkustamaan kaupungin ulkopuolelle nauttimaan luonnosta ja viheralueista, niitä rakennetaan kaupunkien jo olemassa olevien rakenteiden sisään (Taipale, 2017, s. 43–33). Toisaalta Kaukio (2022) huomauttaa, että *vibreä akupunktuuri* voi esimerkiksi tarjota keskusteluareenan ympäristöhuolen käsittelylle. Sen ajatuksena on, että uudet ideat, metaforat ja mahdollisuudet voivat muuttaa maailmaa siinä missä konkreettiset taideteoksetkin (Kaukio, 2022, s. 439). Samaan tapaan olen toteuttanut leikki- ja taideinterventioita paikkoihin, joissa niitä ei ole totuttu näkemään: unohtuneille tai muuten marginaaliin jääneille paikoille.

Myös taidekoordinaattori Tuula Isohannia (2008) kiehtoo jättömaatunnelma, sillä joutomaat antavat katsojalleen rakennetun ympäristön vastakohtana mielikuvia ja tilaa jostakin uudesta ja erilaisesta. Toisaalta jättömaailmapiiriin kuuluu hänen mukaansa myös suomalaisesta tuttu hiljainen, vähäeleinen – melankolinenkin – tunnelma ja estetiikka. Paikan menneisyys on Isohannin (2008, s. 96) mukaan vahvasti läsnä maaperässä, ja se sisältää tiedon siitä, miten sitä on kohdeltu. Hän kiteyttää, että tämänyyppisessä karuudessa voi tunnistaa sellaisia arvoja kuten vaatimattomuuden, rehellisyyden ja suvaitsevaisuuden, jotka innostavat huomioimaan sitä, mikä on löydettävissä paikan päällä. Juuri tätä ilmiötä etsin: sellaista vaatimattontaa, hieman nyrjähtänyttä ja nurinkurista. Sitä, kun epäpaikoista tulee käsittämättömän kutkuttavia.

Kivi (2016) haastaa ajattelemaan, että maisema on myös tarina, jos sitä halutaan ja osataan lukea. Se on historiaa: kerrottua, vääristelyä, salattua tai vain ajan salaa-

maa. Paikka ei ole vain menneisyyttä vaan tekijä menneen ja tulevan välissä. Kivi (2016, s. 15–16) kehottaakin ottamaan tavaksi tarkkailla ympärillämme levittyvää villiä ja tilapäistä joutomaata draamallisesti järjestettynä puistona (leikkipuistona, huudahdan minä!): ”Nauttikaamme hätkähdyttävän kirkkaista maisemanäyistä, jännittyneen kuiskailevista hämärän hetkistä ja rennon sopusuhtaisista sommitelmista mieleemme kehyksissä. Lähestykäämme myös rohkeasti kaikenlaisia puistoja tulevaisuuden erämaisina jouto- ja jättömaina, mieluiten tässä ja nyt.” Draamallisesti järjestetyt puistot toimivat samankaltaisesti kuin leikilliset taideinterventiot ja paikan eri kerroksien havaitseminen.

Olin ranskalaisessa periferiassa taiteilijaresidenssissä marraskuussa 2021. Kun kuvailin siellä residenssikoordinaattorille väitöskirjani aiheita, hän – natiivina englannin kielen puhujana – mainitsi heti sanan ”palimpsest”. Viehätyin tästä minulle tuolloin uudesta termistä kovin, sillä koin sen kuvaavan tekemiäni taideinterventiota, ja käytinkin sitä IJETAn maataideteosta käsittelevässä artikkelissani V (Luostarinen, 2023a). Syksyllä 2022 löysin siihen viittavan määritelmän Raivon vuonna 1997 kirjoittamasta luvusta *Menneisyys ja nykyisyys maisemassa* kirjassa *Tila, paikka ja maisema* (Haarni ym., 1997). Raivon (1997) mukaan fyysinen kulttuurimaisema mielletään hyvin usein alueeksi tai näkymäksi, jossa luonnon ja ihmisen pitkäaikaisen vuorovaikutuksen jättämät historialliset jäljet ovat yhä nähtävissä. Hän kuvaa maiseman ja historian välistä suhdetta luonteeltaan palimpsestiseksi, uudelleen kirjoitetun pergamenttikäärön kaltaiseksi. Paikat ja maisemat sekä niiden sisältämät menneisyyden elementit ovat hänen mukaansa ikään kuin pergamenteja, joiden pinnalta on kerta toisensa jälkeen pyyhitty vanha kirjoitus uuden tieltä. Vanhat merkit eivät aina ole kokonaan hävinneet, vaan niitä voidaan havaita siellä täällä, ja vanhaa kirjoitusta ymmärtävä asiantuntija on voinut rekonstruoida jäljelle jääneistä merkeistä kokonaisia sanoja ja lauseita, menneisyyden maisemia tai niiden osia (Raivo, 1997, s. 203). Tämä sopii hyvin ajatuksiini leikin piirtämistä jäljistä kokemusmaisemaan. Vanhat jäljet ovat siellä nähtävissä ja koettavissa, kun niitä havaitaan moniaistisesti.

3.7 Taiteella ja kuvilla paikaksi

Paikasta voi rakentaa merkityksellisen taideteoilla, esimerkiksi osallistavalla ympäristötaiteella, josta hyviä esimerkkejä on Nacer-tutkimusryhmässäni (tarkemmin Nacer luku 4.2) paljon (ks. esim. Huhmarniemi & Hiltunen, 2022; Härkönen, 2022; Korsström-Magga & Jokela, 2022; Stöckell, 2018). Myös valokuvaamalla paikasta voidaan tehdä merkityksellinen, tallentaa paikkojen hetkellinen tunnelma, kuvata niiden yksityiskohtia ja piirteitä, jotka muutoin saattaisivat jäädä huomaamatta. Juuri valokuvaaminen jonkin taideperustaisen tehtävän kautta voi auttaa löytämään uusia puolia ja merkityksiä paikoista, joita on aiemmin pidetty epäkiinnostavina tai

merkityksettöminä. Lisäksi valokuvaaminen voi auttaa löytämään yhteyden paikkaan ja siten lisätä tunnetta sen tärkeydestä. Kun ihminen on itse tallentanut valokuvia paikoista, hän saattaa tuntea syvempää yhteyttä paikkoihin ja siten arvostaa niitä enemmän.

Pohjaan valokuvien käyttöä taideinterventioiden instrumenttina pitkälti Yi-Fu Tuanin (2006, s. 21–23) ajatuksiin. Hän esittää, että valokuvat ovat toisenlainen sijaispaikka ja väittää, että koska valokuvat eivät ole täydellisesti ottajansa kontrollin alaisia, niistä huokuu todellisuudelle ominainen kipeys. Hän myös ehdottaa, että valokuva ei ole todellisuuden representaatio vaan pala todellisuutta. Valokuvissa hetkeen pysäytetty kohde tartuttaa hänen mukaansa tapahtumapaikkaansa elämän sykkeen, jota paikalla ei muuten olisi. Näin valokuvat herkistävät tuntemuksiamme jotakin paikkaa kohtaan – herkistävät paikan tajuamme, hän toteaa. Valokuvat ovat hänen mukaansa myös korvikepaikkoja siinä mielessä, että voimme aina uudestaan vierailta niissä silloin, kun sielumme kaipaa lepoa tai uutta puhtia. Tuan (2006) ajattelee, että paikassa, toisin kuin ajassa, tunnemme olomme kotoisiksi ikään kuin olisimme ei-ajallisia olentoja. Taideinterventiosyklejäni on toisaalta ohjannut Sepänmaan (2006, s. 31–32) ajatus, että sydämen maisema on se paikka, johon olemme kiintyneet. Hän kuvaa sitä itse kunkin yksityisen maailman kiintopisteeksi, jonka menettäminen järkyttää ja jättää jälkeensä kaipuun. Menetys tai sen uhka innostaa hänen mukaansa ympäristöaktivismiin: kiivaaseen taisteluun omansa tai omaksi katsomansa puolesta. Hän toteaa, että maiseman rakkauteen liittyvä vastuu sen säilymisestä ja hyvinvoinnista. Toimintaani on ohjannut ajatus, että tällaisia sydämen maisemia olisi mahdollista taideinterventioilla luoda ja näin aikaansaada empaattista paikka-aktivismia.

Henna Laininen (2018, s. 51–54) työryhmineen ajattelee, että taiteen metsittyminen voi parhaimmillaan lisätä kulttuurista monimuotoisuutta vahvistamalla erilaisia paikallisyhteisöjä ja vaihtoehtoisia elämäntapoja. Monenlaisella syrjäytyvällä ja kummalla on heidän mukaansa arvonsa: metsittyvä taiteilija voi pioneerikasvin tavoin vallata tilaa kapitalistisen järjestelmän jättämältä paloaukealta. He ehdottavat, että työskentelyn avaaminen ei-inhimilliselle merkitsee myös sitä, että ei-inhimilliset ajallisuudet ja rytmit alkavat määrittää taiteen tekemisen ja vastaanottamisen rytmejä. Taiteilija joutuu suhteuttamaan ihmisen elämän ja nopeatempoisen rytmin esimerkiksi puun monisatavuotiseen kasvuun, kivien ja kallioperän miljoonia vuosia vanhaan tietoon tai vuodenaikojen kiertoon, he toteavat. Toisaalta monien metsän eliöiden elämänsä on huomattavasti lyhyempi kuin ihmisen, ja muutosprosessit metsässä voivat olla myös nopeita ja yhtäkkisiä: säätilojen vaihtelu, kukintojen hetkellinen kukoistaminen tai hyönteisten parittelu ilmassa herättävät havainnoimaan katoavaisuutta, he huomauttavat ja toteavat perään, että oleskelu metsässä voi muuttaa aikakäsitystä ja siten myös taiteilijan suhdetta ihmiskulttuuriin. Ymmärrän tämän niin, että taideteot paikoissa voivat siis muuttaa taiteen tekijöitä, taideinterventioihin osallistuneita yhtä lailla kuin paikkoja.

Leppäsen ja Pajusen (2017, s. 251–252) mukaan taiteilijat ja etenkin maisema-maalarit ovat perinteisesti olleet herkkiä paikan hengelle. He esittävät, että mikäli pystymme kokemaan paikan hengen ja se on luonteeltaan myönteinen, palaudumme ja voimistumme tehokkaimmin. Tämä johtuu siitä, että paikkaa ei enää koeta ulkoisena, meistä erillisenä, he toteavat. Paikan hengen tunnustelu ja myönteisesti vaikuttaviin paikkoihin hakeutuminen on heidän mukaansa keskeinen tehtävä luonnosta hyvinvointia hakevalle. He ohjaavat, että tehtävään on syytä asennoitua leikin kaltaisesti, sillä kepeys ja rentoutuminen ovat osaavia oppaita astuttaessa arkirationaalisen piirin ulkopuolelle.

Kuten Taideyliopiston taidehistorian ja -teorian professori Anita Seppä (2023) kolumnissaan julistaa, käynnissä oleva ilmastonmuutos on myös kulttuurinen kriisi, joka edellyttää uudenlaisia kuvittelun ja toiminnan muotoja. Jotta kykenisimme ymmärtämään nykyisten elämänmuotojen täydellisen riippuvaisuuden ei-inhimillisestä luonnosta ja ekosysteemeistä, tarvitsemme hänen mukaansa nopeiden muutostoitien tueksi radikaalisti uudenlaisia kuvitelmia, ja tässä vaativassa luomistyössä taiteilijoilla ja taiteen tutkijoilla on poikkeuksellisen paljon annettavaa.

Tämä saa minut pohtimaan, kuinka voisi lähteä kuvaamaan paikkoja toisin, ilman valokuvauksen tradition tuomaa taakkaa. Valokuvauksen opettaja ja yhteisövalokuvausaktiivi Stevie Bezencenet (1998) kirjoittaa, kuinka maiseman esittämismallit ovat yhä maisemamaalauksen perinteen piktorialismin vaikuttamia noudattaen konservatiivista esteettistä kuvallisuutta. Hän esittää, että valokuvauksen on mahdollista päästä eroon tästä rajaavasta prosessista ja löytää keinot tallentaa suhteemme maahan kuvallisesti. Juuri tällaista vapautumista olen tavoitellut menetelmässäni – vapautumista perinteisistä perspektiiveistä ja tavoista olla paikoissa ja toisaalta nykyaikaamme piinaavasta ilmiöstä: samojen maisemien esittelystä sosiaalisessa mediassa todistaaksemme ollemme siellä kuten kaikki muutkin. Vahvimmin Bezencenetin yhteisölliset ajatukset näyttäytyivät Ärjän tunnekartassa, mutta kaikissa näissä oli nähtävissä hänen peräänkuuluttamansa ”liikkuvan ja vapautetun mielikuvituksen taju, joka on vahvistettu tunteen voimalla, kun meistä tulee matkailijoita visuaalisia aistejamme käyttämällä” (Bezencenet, 1998, s. 138). Minä halusin tuoda mukaan myös muut kuin visuaaliset aistit, eiväthän tunteet mitenkään rajoitu vain näköön, vaikka visuaalisuuteen perustuvan kameran ja valokuvan kanssa työskentelimmekin.

Paikoissa tapahtuva taide voi nimenomaan auttaa muistamaan, että meillä on muitakin aisteja. Jan van Boeckel (2010) on tutkinut, kuinka syväekologisella orientaatiolla toteutettu taiteellinen prosessi voi toimia keinona herkistää aisteja ja avata yhteyden kokemusta luonnon kanssa (*more-than-human-world*) ja toimia siten porttina laajemmalle ekologisen ymmärrykselle (van Boeckel, 2010, 2013; ks. myös Ylirisku, 2021a) Toisaalta Räsänen (2015, s. 358) mukaan transformatiivisen ympäristökokemuksen syntyminen edellyttää henkilökohtaista suhdetta tutkittavaan kohteeseen. Ympäristön taideperustaisen tulkinnan yhteydessä sitä edistetään tutkimalla ympäristön kuvia ja tekemällä omia kuvia. Näitä yhdistellen voisi ajatella, että

yhteyteen paikan kanssa päästäisiin tekemällä siellä omia kuvallisia ymmärrystämme vahvistavia tulkintoja.

Taiteilija ja julkisen tilan suunnittelija Päivi Raivion (Raivio, 2022) kokemuksen mukaan suomalaisissa kaupungeissa elää oletus näkymättömästä auktoriteetista, joka on asettanut yhteisten tilan käytölle tiukat rajat eikä niitä uskalleta haastaa. Rajojen haastamisella ja mielikuvien muuttamisella saisi hänen mukaansa kuitenkin uutta tietoa paikan mahdollisuuksista. Raivion mukaan hänen lähestymistapaansa voisi tiivistää niin, että se venyttää käsityksiä siitä, mitä julkisessa tilassa voi tai on lupa tehdä: on esimerkiksi mahdollista leikkiä ja levähtää paikoissa, joista on totuttu vain kulkemaan läpi. Seurauksena kaupungin sosiaalinen ilmapiiri kohenee ja ihmiset kokevat kaupungin enemmän omakseen. Tämä kokemus saattaa esimerkiksi herättää aktiivisuuden oman arkiympäristön kehittämisen puolesta. Raivio esittää, että totunnaisesta poikkeava toiminta tai elementit auttavat näkemään paikan uudella tavalla ja voivat johtaa ajan kanssa paikan luonteen muuttumiseen. Ne ovat keino kuvitella erilaisia tulevaisuuksia ja havainnollistaa muutoksen mahdollisuutta. Väliaikaisten projektien tavoitteena onkin tutkia erilaisia suuntia ja vaikuttaa kaupunkikehittämiseen pitkällä aikavälillä (Raivio, 2022).

Tässäkin yhteydessä esitän, että tätä muutoksen mahdollisuutta ei tule jättää kaupunkien yksinoikeudeksi, vaan kaikenlaisille marginaalisille tiloille tulee mahdollistaa leikin mahdollistama uudelleennäkeminen. Hauskojen paikkakokemusten ei tarvitse eikä saa olla vain urbaanien ympäristöjen etuoikeus! Katutaide kommentoi urbaaneja paikkoja, korostaa ja muuntaa niitä. Yhtenä käyttämistäni menetelmistä käytin maataidetta. Ehkä maataide voi toimia katutaiteen maalaisserkkuna: hyödyntää luonnonmateriaaleja ja muuntaa katsomisen tapaa. Taiteilija-tutkija Maiju Loukola (2022) puolestaan toivoo, että kuvataiteet löytäisivät monipuolisemmin tilaa kaupunkitilasta: ”Tarvitsisimme erilaisia taiteilijavetoisia tiloja. On tarvetta ja tilaa monille erilaisille tavoille esittää taidetta odottamattomissa paikoissa; kevyesti, impulsiivisesti ja nopeasti. Taiteelle luontaista on se, että se voi poksahdella esille yllättävässä paikassa. Pienikin väliaikainen taiteen tila voi jättää ison jäljen.” Tutkimuksessani haastan ajatuksen, että vain kaupunkitilat tarvitsisivat taidetta. Kyllä periferiäkin, jos jokin, tarvitsee taiteen voimaa. Loukolan kevyesti ja impulsiivisesti poksahdava taide kuulostaa sitä paitsi ihan leikiltä.

Närhinen (2016) korostaa, että arkitodellisuudesta voi paljastua yllättäviä puolia. Jokin tekniseltä ja mekaaniselta vaikuttanut osoittautuu poeettiseksi tai vähäpätöinen ja huomaamaton seikka muuttuu merkitykselliseksi, hän toteaa. Kun katsomme ympärillemme, ympäristö (joku, jotkut tai jokin) tuijottaa meitä takaisin: ”*cela nous regarde*” – asiat koskevat meitä (Närhinen, 2016, s. 358). Samaistun tähän ajatukseen voimallisesti. Minulla on vahvoja tuntemuksia siitä, kuinka maisema tai paikka katsoo minua. Ja juuri sitä tuntemusta haluan tässä tutkimuksessani toteutetuilla interventiovälineillä olla jakamassa muidenkin koettavaksi: kuinka ensisilmäykseltä luotaantyöntävältä tai tylsältä vaikuttanut paikka tempaa kokijan otteeseensa.

Tietokirjailija Leena-Kaisa Laakso (2021) puolestaan pohtii, tunteeko metsä, kun siellä kävellään. Hän viittaa Suzanne Simardin tutkimukseen (2019), jonka pohjalta voimme uskoa, että metsä katsoo meitä. Hän viittaa myös ekopsykologian olemisen kokemukseen. Tällä tarkoitetaan Simardin mukaan tietynlaisen ympäristön aikaansaamaa tilaa, jossa syntyy syvä myönteinen tunne itsestä. Elvyttävien luontokokemusten myötä voimme lumoutua, vapautua tietämisestä ja heittäytyä hetkeen (Laakso, 2021). Musiikkikasvatuksen professori Marja-Leena Juntunen (2022) puolestaan näkee taiteellisen toiminnan työkaluna ahdistuksen ilmaisuun ja toteaa haastattelussa, kuinka kehollinen vuorovaikutus ja leikki voivat tarjota tärkeän tavan kohdata ympäristötunteet ja ilmastohuolet turvallisesti ryhmässä tai ilman vaatimusta verbaaliseen analyysiin.

Björkman (2022) puolestaan toteaa, kuinka metsä ei kuule neuvojamme, vaan meidän on opittava kuulemaan metsän neuvot. Nämä edellä olevat voisimme summata opiksi, että meidän on opittava kuulemaan paikkojen neuvot, ja jotta neuvot eivät unohtuisi, tallennettava ne kuvamuistoiksi. Eli kun katsomme paikkoja ja rajaamme sieltä näkymiä kuviksi, meidän tulisi ajatella myös, kuinka paikka katsoo meitä takaisin ja mitä jää rajauksen ulkopuolelle sekä selkämme taakse. Tämä liittyy vahvasti myös etenkin sosiaalisen median mukanaan tuomaan paikkojen nopeaan suorittamiseen niitä hätäisesti kuvaten, jota Frilander (2023) nimittää osuvasti metsästystrofeiden keräilyksi.

Mäki (2018) toteaa, että taide sisältää runsaasti sanallistettua järkeilyä, mutta taiteen voima on ajattelun laajentaminen sanallistetun järkeilyn tuolle puolen, eli sellaiseen kieleen, jossa merkitykset eivät ole yksiselitteisiä ja lukittuja, ja sellaiseen järkeilyyn, jonka keinot ja päämäärät ovat avoimet. Erityisesti arvojen hahmottamisessa, testaamisessa ja luomisessa sanojen ja pelkän järkeilyn tuolle puolen ylttäminen on hänen mukaansa välttämätöntä. Mäen mukaan taide on tehokkain kokemusmaailmamme muokkausväline ja siten erinomainen uutta luovan, ruumiillisen moraalipohdiskelun muoto. Ehkä tässä valossa taideperustaisilla paikkaleikeillä voisi luoda kokemusten kautta uutta ja tapahtunutta muutosta ymmärtää valokuvilla ja jakaa ajatusta kuvilla myös muiden ymmärrettäväksi.

Paikkakokemustaan voi ymmärtää ja jäsentää hyvin juuri valokuvaamalla. Ismo Luukkonen (2009) kuvaa, kuinka valokuvalla nähdään olevan erityinen suhde todellisuuteen. Valokuvan mahdollisuudet ovat hänen mukaansa kuitenkin rajalliset, sillä se pystyy esittämään todellisuudesta vain yhden näkökulman, joka sekun on tekijänsä valitsema, mutta juuri tässä valokuvan rajallisuudessa piilee myös valokuvaajan merkitys ja mahdollisuus luoda tulkinta. Valokuva on Luukkosen mukaan kiinni todellisuudessa kahdella tavalla: toisaalta kuva on tekijänsä valintojen ohjaama tulkinta todellisuudesta, kuva, toisaalta se on tulosta näkyvän todellisuuden projisoinnista, näkyvän todellisuuden jälki. Nämä kaksi näkökulmaa – kuva ja jälki – ovat läsnä jokaisessa valokuvassa, niiden asema ja keskinäinen suhde vaihtelevat, mutta kumpaakaan ei voi täysin kieltää, hän kiteyttää. Hän korostaa kuinka

poettisen valokuvauksen traditiossa valokuvan näköisyys, sen yhteys näkyvään todellisuuteen on toissijaista. Valokuva on hänen mukaansa kuvallinen esitys, jonka lähtökohta on näkyvässä todellisuudessa, mutta jonka näköisyyttä kuvaaja voi ja saa muokata. Poettisuus tarkoittaa valokuvan kuvallisten keinojen hallintaa ja tietoista käyttöä, kun otetaan kuvia, jotka tuottavat merkityksiä yli sen, mitä kuva esittää, hän linjaa. Esimerkiksi muinaiskohteilla myyttinen maisemantulkinta on läsnä useiden muinaismaisemaa tulkinneiden valokuvaajien töissä, hän huomauttaa. Luukkonen kuvaa, kuinka myyttisen maiseman aikamuoto on preesens – maisema elää jatkuvuuden tilassa. Myyttinen aikakäsitys on syklinen, asiat ja tapahtumat toistuvat ikiaikaisesti, hän toteaa ja jatkaa, että meidän arkisesta aikaperspektiivistämme katsottuna aika näyttää kuitenkin kulkevan vain yhteen suuntaan, ja asioiden tila näyttää olevan niin ikään lineaarisessa alamässä.

Solnit (2020) kuvaa, kuinka hän kasvaessaan tottui pitämään maisemaa jonakin, mihin ihminen saattoi turvata, mahdollisuutena vaihtaa ihmissuhteiden horisontaalinen valtakunta siihen vertikaaliseen linjaan, jonka muodostivat maa ja taivas, aine ja henki. Ajattelen, että nyt kun maisemat ovat yhä nopeammassa muutoksessa ihmisten toimien vuoksi ja tästä aiheutuu usein vaikeita ympäristötunteita, näkökulmamuuutos voi auttaa käsittelemään näitä tunteita. Minun taideinterventioissani näkökulmamuuutos oli keskeisenä maataiteessa ja yhteisöllisissä kuvamosaiikeissa, esimerkiksi Ärjän tunnekartan yhteydessä, toisaalta myös tarinoiden ja kantakuvien uudelleentulkinnissa. Ajattelen, että kun näkökulma muuttuu, muuttuu myös ymmärrys asiasta, ja se voi auttaa myös siihen liittyvien tunteiden käsittelyssä.

Hannula (2022, s. 37) pohtii myös: ”Ehkä kuvat ovat maagisia, muokkaavat ja hiovat kohdettaan väijäämättömästi niin, että ottavat kohteestaan aina mukaansa jotakin, mitä ei enää koskaan saa takaisin.” Tämä on valtava sosiaalisen median kuvatulvan keskellä elämisen haaste: haluammeko tulla yhä enemmän toistemme kaltaisiksi kopioimalla kuvissa olemisen (elämisen) tapoja toisiltamme ja esittää olevamme samankaltaisia, hän jatkaa. Ajattelen, että jaetut ja julkaistut kuvat hiovat myös mielikuvia paikoista. Hannula nostaa esiin taidehistorian professori Margaret Iversenin (2017) pohdinnat, että digitaalisessa maailmassa kaipaamme painautumista vasten jotakin vastustavaa materiaalia. Pelkästä digitaalisesta kokemuksesta puuttuu Iversenin mukaan haptisuus, vastus ja materiaalisuus. Digitaalinen todellisuus on Iversenin mukaansa valuva, antautuva ja amorfinen. On tarve painautua, samaan aikaan yhdistyä ja tuntee ero suhteessa johonkin toiseen (Hannula, 2022, s. 46–47). Ärjän tunnekartta tarjosi menetelmällisesti painautumisen kokemuksia, koska tehtävänannossa kannustettiin kokemaan paikkaa moniaistisesti, ja kuvista saattoikin päätellä kuvaajien esimerkiksi kellineen varvikossa. Myös analogisen kameran käyttäminen, filmin siirtäminen rullaa pyörittämällä ja vain yhtä tarkoitusta varten olevan esineen käyttäminen tarjosivat vastusta ja materiaalisuutta.

Juha Eskola ja Tuija Tervaskanto (2022) kertovat Henki ja elämä -hankettaan kuvaavassa blogitekstissään, kuinka he tavoittelivat paikan hengen elävyyttä, joka

syntyy luonnon ja ympäristön fyysisten piirteiden vuorovaikutuksesta yhteistyössä ihmisten käyttäytymisen ja kokemuksen sekä historiallisten ja utooppisten elementtien ja rakenteiden kanssa. Toiminnallisesti he kuvasivat tätä vuorovaikutusta valokuvaten Polaroid-kameralla, jolla saatiin aikaiseksi vanhan ajan nostalgisuutta huokuvia, paikan henkeä ja osallistujien kokemuksia ilmentäviä otoksia (Eskola & Tervaskanto, 2022). Tässä liikutaan hyvin vahvasti samoissa ajatuksissa ja menetelmällisissä ratkaisuissa kuin toteuttamassani Ärjän tunnekartassa, jossa pohdiskelevaa hitautta haettiin analogisella instrumentilla, kertakäyttöfilmikameroilla. Samoin Sepänmaa (2006, s. 36) on analogian äärellä todeten, kuinka kuvien epätarkkuus on visuaalinen vastine sille, että muisti tasoittelee ja kaunistelee, koska olemme kyvyttömiä näkemään asioita sellaisinaan, paljaina ja alastomina. Juuri tästä syystä varsinkin puhelinten kameroiden yliterävät ja ylivärityneet kuvat häiritsevät minua suuresti, niistä puuttuu muistikuville tyypillinen utuisuus.

Sandgrenin (2022) mielestä valokuva on myös ajan kokemista, jossa mennyt, nykyhetki ja tuleva eivät erotu. Tämä ajan upottava kerroksellisuus yhdistyy hänen mieleensä leikkiin ja sellaisiin kuvautumisen hetkiin, joita hän nimittää kanssaoloksi puutarhan olevaisten kanssa. Hän esittää, että jos taiteellinen kuvantekeminen saa tapahtua omarytmisesti, nämä kanssaoloihin osallistuvat tekijät voi kuulla tarkemmin. Kuuleminen on hänelle merkittävää, sillä näkyväksi tekeminen ei aina tunnu riittävältä: se voi helposti viitata yksiaistiseen eloon ja yhden aistin ensisijaisuuteen aistien oletetussa arvoasteikossa Tämä rinnastuu juuri paikan ehdoilla ja paikkaa kuunnellen tapahtuviin yksinleikkeihin. Samoin se vertautuu Luukkosen (2009) ajatuksiin valokuvan ajan kerroksellisuudesta. Tässä ollaan perustavanlaatuisesti paikan kanssa tietämisen ja yhdeksi tulemisen äärellä, paikan tarinallisten kerrosten havaitsemisessa kuvaamalla.

Alva Noë (2019) pohtii, kuinka näkeminen taiteen tavalla ei olekaan mitään automaattisesti tai ilmaiseksi tapahtuvaa; olemme liiankin alttiita jopa olemaan näkemättä sitä, mikä on. Taide tarjoaa meille hänen mukaansa mahdollisuuden huomata, miten luomme tietoisien elämämme ja tarkennamme maailman havainnoissa: se herättää kysymyksen, miksi näemme niin vähän, vaikka taide suo meille mahdollisuuden näkemättömyydestä näkemiseen tai näkemisestä enemmän näkemiseen tai eri tavalla näkemiseen. Juuri tuota toisinnäkemisen tai toisinkokemisen ilmiötä olen tässä tavoitellut. Kenties ajallemme on siten luontaista suoda tällainen ominaisuus myös paikoille: niillä ei olekaan yhtä totuutta, vaan päällekkäisiä ja limittäisiä totuuksia, joihin kuvakulman voi valita. Valitaanhan sosiaaliseen mediaankin aina edustava puoli ja rajataan arki ja rujous ulkopuolelle. Kuitenkin se kiinnostava elämän makuinen elämä tapahtuu siellä rujoudessa, siellä missä tarinat kohtaavat arjen.

Minulla oli taideinterventioissani käytössä kollaasimainen työskentely, jossa valokuvaus, osallistavuus ja luonto limittyvät toisiinsa leikin liimalla. Pertti Kekarainen (2007) pohtii, voisiko valokuvan ja tilan suhdetta analysoida käsitteillä läsnäolo, mittakaava, objekti ja tilanne, varsinkin kun tilakokemus muodostuu hyvin fragmen-

taarisesti, sattumanvaraisesti, kerroksellisesti ja kaikkiin aisteihin nojautuen. Hän linkittää näitä havaintoonsa siitä, kuinka valokuvan esittämästä tilanteesta puhutaan usein mennessä aikamuodossa: kuvan esittämä kohde on ollut kameran edessä – jotakin on tapahtunut. Valokuva on hänen mukaansa siten ladattu kertomuksella, joka ei liity kuvan itsensä esittämisen tilaan ja katsomisen tilanteeseen (Kekarainen, 2007). Näitä paikkojen moniaistisia ja tarinallisia kerroksia olen yrittänyt taideinterventioissani houkutellessi esiin. Erityisesti Ärjän tunnekartassa tehdyssä näyttelyssä ajallinen kerroksellisuus oli ilmiselvää, sillä paikka oli pysynyt samana, mutta aika ja suhde paikkaan oli kokenut muutoksen. Kaikki taideinterventioini leikkivät myös mittakaavoilla ja perspektiiveillä, eli ne jäsentävät valokuvan ja paikan suhdetta myös siten.

Valokuvataiteilija ja valokuvataiteen professori Marjaana Kella (2007) puolestaan puntaroi, kuinka kuvan ottaja luulee pysäyttävänsä hetken ja siirtävänsä kuvan pois paikoiltaan, mutta samalla huomaamatta jää liikkeen universaali ulottuvuus: kuvaaja itsekkin on kaltevalla pinnalla ja siirtymässä pois paikoiltaan. Kuvaaminen onkin hänen mukaansa leikkiä muutoksen väistämättömyyttä vastaan. Vaikka ei siltä näytä, leikin juoni on kaikille tuttu – muutos on ainoa, joka pysyy, hän toteaa. Kella esittää, että kuva on pysäytys, jonka taakse emme näe, vaikka toisinaan sanat tai toinen kuva voivatkin avata kuvittelulle pääsyn toiseen prosessiin. Kella jatkaa, että kuva on asettumista suhteeseen kohteen kanssa: Valokuvaajan on etsittävä kuvalle kulma, sillä kaikkea ei voi saada yhtä aikaa. Kohde kääntää kameralle vain yhden puolen, profiilin, joka samalla peittää äärettömän määrän muita. Hän korostaa, että tämä rajallisuus on kuvan perustava ehto, sillä mikäli kuvan voisi ottaa kaikkialta yhtä aikaa, ei mitään ylipäänsä voisi näkyä. Me valitsemme, mitä paikassa haluamme tallentaa, minkä puolen näyttää. Minä olen taideinterventioillani halunnut rohkaista löytämään juuri sen epätyypillisen kulman ja heittäytymään täysillä muutoksen leikkiin mukaan.

Harri Laakso (2007) puolestaan toteaa, että valokuvat ovat eräänlaisia nyrjähdysten tapahtumahorisontteja, kohtia, joissa maailmasta rajatun osan ja sen ilmestyksen tarjoama paine asettuu katseen painetta vasten: rajauksen osaobjektit, erilaiset muodot, kasvit, patsaat – kaikki kuvaan yllätetty. Hän esittää ajatuksen, että valokuva on valolla piirtymisen ehdon paljastumista, joka liittyy myös ajan järjestyksen rikkoutumiseen ja taiteen kokemukseen. Hän mukailee Blanchot'ta ja toteaa, että taiteen kokemukseen liittyy myös lumoutuminen, jossa asioita ei enää oteta haltuun, vaan jossa tuo etäisyys itse ottaa näkemisen haltuunsa. Näin taiteen kokemukseen liittyy sekä ajallinen että tilallinen järjestyksen horjahdus (Laakso, 2007). Pohdin, voisiko tämän horjahduksen tai nyrjähdysten aikana olla mahdollista nähdä paikkojen muita ajallisia kerroksia.

Granö (2013, s. 68–69) pohtii, kuinka kuvan rajaama ikkuna maailmaan on aina valikoitu. Ihmiset taltioivat omia tulkintojaan elämästään ja valitsevat ne hetket ja ne kuvakulmat, joita haluavat elämästään muistaa ja esittää. Hän esittää, että sekä

paikan katsominen että paikasta tuotettujen valokuvien tai muiden esitysten katsominen liittyy kertomukseen elämästä, ja sellaisena kertomus ei pysy yhdessä kuvan esittämässä paikassa: ihmisen mielessä paikka sisältää toisen paikan ja paikat kytkeytyvät yhteen niin ajallisesti kuin tilallisestikin. Hänen mukaansa paikassa on muisto jostakin toisesta ja samoin jokainen kertomus on matkakertomus, paikkaan liittyy mahdollisuus lähteä ja tulla. Hän alleviivaa, että kerronnallisuus onkin keskeistä tilallisia teemoja tarkasteltaessa. Kuvallisten matkamuistojen tuottaminen tapahtuneista paikkaleikeistä sopii kauniisti tähän ajatteluun ja saa siitä tukea.

Kuvallisen aineiston, minulle keskeisen, kohdalla on kiinnostavaa pysähtyä myös hetkeksi pohtimaan sitä, miten nyt niin arkipäiväistyneet kuvat oikein meille tulevat: saadaanko kuvia, otetaanko kuvia, tehdäänkö kuvia, annetaanko kuvia. Kuten jo aiemmin pohdin, kyse on pohjimmiltaan katseen suuntaamisesta ja näkemisestä. Mitä nostetaan tärkeäksi, kuinka rajataan, mitä halutaan nähdä. Tässä tutkimuksessa keskeistä on se, kuinka leikin kautta voi laajentaa näkemisen horisonttia ja katsomisen tapoja, ja siksikin on tärkeää pohtia, kuinka kuvat meille saapuvat. Pentti Sammallahten (Mustonen, 2019) näkemyksen mukaan valokuvaajalla on rooli onnekkana tarkkailijana, jolle valokuva ”annetaan, ei oteta”, koska hän on ollut paikalla todistamassa maagista hetkeä. Tällöin kamera on vähemmän tärkeä kuin itse purkautuva kohta. Minua viehättää, kuinka suomen kielessä kuva-kuvittelu-mielikuvitus ovat kytköksissä, eli voisi ajatella, että kuvien ottaminen edellyttää niiden kuvitteluä etukäteen mielen sisällä, ja leikki voi vapauttaa mielen alueita ja mahdollistaa uusien, ei niin tavanomaisten ja ei niin tarkkarajaisten kuvien synnyn.

Barthes (1985) kuvaa, kuinka ”tässä tyylyssä erämaassa äkkiä jokin tietty valokuva tavoittaa minut; se herättää minut, minä herätän sen eloon” ja kuinka tämä synnyttää koko seikkailun. Ajatus kuvan ja katsojan välisestä vuorovaikutteisesta seikkailusta on minusta kutkuttava: että on matka, jonka kuvaaja ja paikka (ja kohde) tekevät ensin, ja sitten ihan toinen matka, jonka kuva ja katsoja tekevät. Barthesin mukaan kuvassa on katsojalle *punctum*, joka pistää ja kirvelee, se herättää kokemaan. Barthes kuvaa kokemusta mieluisan maisemavalokuvan äärellä: hän on varma, että olisi ollut kuvan esittämässä paikassa tai tulisi varmasti menemään sinne. Halu päästä sinne on Barthesin mukaan mielikuvituksellista ja riippuvaista sisäisestä näkökyvystä, joka vie eteenpäin, kohti utooppista aikaa, siirtää jonnekin itsessään. Barthes (1985, s. 112) siteeraa Blanchot’ta: ”Kuvan olemus on olla tyystin ulkopuolella, vailla intiimisyyttä ja kuitenkin saavuttamattomampana ja salaperäisempänä kuin ajatus kaikkein sisimmästä; vailla merkitystä, sillä minkä tahansa merkityksen syvyyteen vedoten; paljastamattomana ja kuitenkin silminnähtävänä, jolla on tuo poissaolo – läsnäolona, josta seireenien houkutus ja lumo muodostuu.”

Yrittäessään tiivistää valokuvauksen keskeistä filosofista ominaisuutta, Vilém Flusser (2000) nostaa keskiöön peruskäsitteet: kuva (*image*), laite (*apparatus*), ohjelma (*program*), tiedot (*information*). Hänen mukaansa ne muodostavat valokuvausfilosofian kulmakivet, joiden avulla valokuvulle voidaan muodostaa seuraava

määritelmä: se on valokuvauslaitteiston ohjelman luoma ja levittämä kuva, jonka näennäinen tehtävä on informoida. Flusser (2000) avaa, kuinka jokainen peruskäsite sisältää alakäsitteitä: Kuva sisältää taikuutta (*magic*). Laitteet sisältävät automaatiota (*automation*) ja leikkiä (*play*). Tieto sisältää muutoksen (*chance*) ja välttämättömyyden (*necessity*). Tieto sisältää symbolisen (*symbolic*) ja epätodennäköisen (*improbable*). Tämä johtaa Flusserin (2000) laajempaan valokuvafilosofiseen määritelmään: se on leikin aikana ohjelmoitujen laitteiden automaattisesti luoma ja jakama kuva, joka perustuu välttämättä sattumaan, kuva asioiden maagisesta tilasta, jonka symbolit kertovat vastaanottajilleen, kuinka toimia epätodennäköisellä tavalla.

Mika Elon kuratoimassa Valokuvan paradokseja -näyttelyssä (Valokuvataiteen museo, 2022) mediatutkijat Jenni Niemelä-Nyrhinen ja Niina Uusitalo (2022) pohtivat kokoamassaan Amnesia-installaatiossa, kuinka kuvat toimivat todisteina elämyksellisistä hetkistä, joiden etsiminen alkaa ohjata elämää ja muodostaa visuaalisesta todellisuudesta materiaalipankin, josta kukin valikoi jaettavaksi sopivia otoksia. Paradoksaalisesti nämä henkilökohtaiselta tuntuvat kuvat päätyvät kartuttamaan sosiaalisen median toisteista kuvastoa. He pohtivat, kuinka kuvien toisteisuus herättää niiden kautta elettyyn todellisuuteen liittyviä kysymyksiä, kuten kuvataanko ymmärtääkseen maailmaa vai eletäänkö kuvataksen ja kuvataanko muistaakseen vai muistetaanko kuvattu (Niemelä-Nyrhinen & Uusitalo, 2022). Fasilitoimillani taideinterventioilla kannustetaan osallistujia ottamaan toisenlaisia kuvia, ei niitä automaattisen toisteisia, jotka napataan pikaisesti mukaan, vaan hie-man heittäytymistä vaativia, mutta samalla myös paikan ääntä paremmin kuulevia.

Valokuvataiteen museon K1:ssä 14.10.2022–5.2.2023 esillä olleet valokuvataiteilija Penelope Umbricon installaatiot tuovat nähtäville leikkisän tavan tutkia vallalla olevaa valokuvien tuottamisen ja kuluttamisen tapaa. Hänen mukaansa käytämme valokuvia usein eräänlaisena pokaalina, todisteena siitä, että olemme tehneet jotain tai omistamme jotain, vaikka sitten nähneet auringonlaskun (Valokuvataiteen museo, 2022; Frilander, 2022b). Umbricon pokaaliajatus rinnastuu ajatukseeni siitä, että leikeistä jää matkamuistoja. Näitä kuvia voisi ajatella myös pokaaleina tai mitaleina, tarravihon tarroina. Niiden avulla tapahtumiin, leikin hetkiin paikoissa voi sitten aina palata ja vahvistaa niiden synnyttämää muistijälkeä. Kaikista esitellyistä taideinterventioista jää myös kuvallisia matkamuistoja retkestä, joka tehtiin paikan tarinallisiin, elämyksellisiin ja tunnekerroksiin. Kuvamuistoilla vaikutukset säteilevät myös leikkijöitä laajemmalle. Kuvia ja videoita jaetaan ystävien kesken eri alustojen kautta, ja siten ne muokkaavat sitä kautta käsityksiä sekä ajattelua. Kuvat paljastavat, millaisia jälkiä jätämme omasta ajattelustamme, ja voivat vaikuttaa siihen, miten näemme ja miten kuviemme vaikutuksen kautta muut alkavat nähdä.

Kuten professori Adam Brandenburger (2019) toteaa: jos haluaa muuttaa tapansa ajatella, pitää muuttaa tapansa nähdä. Hän esittelee, kuinka parhaat keksinnöt sekä tieteessä että taiteessa on saatu vaihtamalla näkökulmaa ja näkemällä tietien tahtoen toisin. Hän kuvaa, kuinka ihmisäivot lähtökohtaisesti yrittävät estää meitä

kiinnittämästä liikaa huomiota. Tätä optista illuusiota kutsutaan Troxler-efektiksi, joka tarkoittaa ilmiötä, että emme hetken kuluttua enää näe perifeerisen näkömme alueella liikkumattomia esineitä tai jos tuijotamme peilikuvaamme riittävän kauan liikkuttamatta silmiämme, se näyttää vääristyvän, hän avaa. Tämä ilmiö kuvaa tapaa, jolla aivot toimivat: neuronit lopettavat aktiivisen toiminnan, kun niillä on riittävästi tietoa muuttumattomasta ärsykkeestä, hän jatkaa. Hänen mukaansa tämä ei tarkoita sitä, että tottuminen olisi yksinomaan hyväksi. Pyrkimystä nähdä toisin voi hyödyntää keinona torjua sisäänrakennettua taipumusta juuttua tuttuun tapaan nähdä ja kokea, hän esittää. Tapa, jolla taiteilijat, yrittäjät ja muut luovat yksilöt saavat oivaluksia, joiden avulla voidaan muuttaa maailmaa, on se, että he eivät kirjaimellisesti näe tavalla, jolla useimmat meistä näkevät, korostaa Brandenburger (2019). Hänen mukaansa heidän toisinnäkemisen menetelmiään hyödyntämällä voimme nähdä sen, mitä kukaan muu ei ole vielä nähnyt ja rakentaa siten tulevaisuutta. Leikillisillä taideteoilla voisimme siis avata mahdollisuuksia nähdä ei-tavanomaisella tavalla.

Se ei-tavanomainen voi olla keino ratkaista kestävyysmurroksen mukanaan tuomia ongelmia. Kulttuuri ei ole pysyvää, se on ennen kaikkea tapa sopeutua, toteaa Satu Jovero (2022) *Ympäristökasvatus*-lehdessä. Joveron mukaan kestävyysmurroksen kynnyksellä ihmiskunnan lippulaivatuote – vaihtuviin tilanteisiin muovautuva kulttuuri – tarjoaa meille työkaluja ja mahdollisuuksia nopeaan sopeutumiseen. Taiteilija-tutkija Maiju Loukola (2022) julistaa, että taiteen avulla voi osoittaa, että maailma voisi olla toisinkin. Loukola on tutkimuksissaan perehtynyt erityisesti selvittämään paikka- ja tilannesidonnaisen taiteellisen tutkimuksen keinoin, millaisia moniäänisyyden ja uneksunnan tiloja kaupungissa on ja voisi olla ja millaisia demokraatisoivia käytäntöjä ne kaupunkitilassa mahdollistavat.

Kenties paikkakokemuksessamme tapahtuu muodonmuutosta ja totutusta näkökulmasta irtaantumista, kun kuvaamme paikkoja uusin silmin: teemme paikan tarinalliset, tunne- tai leikilliset kerrokset etukäteen päässämme kuviksi ja tarinoiksi. Ehkä juuri valokuvaamista on mahdollista käyttää eriytmisenä kellona tai aikakoneena, jonka avulla voi kuulla paikkojen toiset tarinat. Ympäristöissä, paikoissa leikillistä taidetta tekemällä ja paikoissa kuvaleikkejä luomalla voimme havaita ja vangita niiden ajan eri kerrostumia. Näiden taideteosten kautta ja niistä syntyvän kuvaston avulla voimme käsitellä myös ympäristötunteitamme.

3.8 Leikin paikat

Vuosien pyörittelyn, taideinterventiosykliden ja eksymisten jälkeen aloin olla lopputyksyllä 2022, tämän yhteenvedon kirjoitusvaiheessa, lopulta perillä ilmiöstä, jota olen jahtaamassa: ajatuksia leikin paikoista ja paikkaleikkien merkityksistä. Ja juuri silloin julkaistiin Laura Seesmeren, Laura Mellasen ja Anne Pässilän (2022) manifesti, joka kuvaa kutakuinkin sanatarkasti sen ilmiön, jota olen työlläni tavoitellut:

Leikki on hyvästä kaikenikäisille, mutta aikuisen mieli etsii tekemiselle syytä, hyötyä ja tarkoitusta; asioita, joita ei leikkiin lähtökohtaisesti liitetä. Taiteella aikuinenkin voidaan harhauttaa hetkeksi leikkimään. Ja taiteen avulla luodulla leikillä voidaan luoda uudenlaista yhteenkuuluvaisuutta ja saada heterogeeninenkin ryhmä toimimaan yhdessä. Leikki on kaikille sama, yhtä totta ja yhtä paljon kuvitteellista. Leikissä valo ja asetelma muuttuvat. Hetkellisesti kuka tahansa voi olla kuka vaan: asukas voi olla vierailija. Leikin ulkopuoliset hierarkiat ja vallitsevat valtajärjestykset väistyvät hetkeksi. Voimme rennosti väittää asioita, koska oikeastaan se en ole minä, joka väittää, vaan hahmoni/roolihahmoni leikin sisällä. Hetkellisesti mikä tahansa voi olla mitä tahansa: kahvikupilla voi mitata aikaa. Asioiden oikeat tarkoitukset saavat uusia merkityksiä. Taiteen avulla tapahtuvassa leikissä teemme hetkellisesti sopimuksen, jolla pistämme syrjään realiteetteja ja rakennamme yhteiseen vapaaseen tilaan jotain kuviteltua – leikin kuplan. Näin tutkija voi yhdessä tutkittavien kanssa vapautua hetkeksi todellisuudesta ja he voivat yhdessä tarkastella maailmaa uudesta kulmasta. Tähän yhdessä asetettuun leikkiin liittyy myös estetiikkaa, joka auttaa meitä kuvittelemaan ja eläytymään. Leikin luoma estetiikka auttaa vaihtamaan katsontatapaa – leikki luo uuden valon ja kulman. Yhdessä luodun kuplan estetiikka siirtää meidät ja ajatuksemme uuteen kontekstiin ja maailmaan. Kun meitä ympäröivä on uutta, myös ajatuksemme saavat uusia muotoja ja sävyjä. Tutut asiat menettävät merkitystään tai tulevat uudella tavalla tärkeiksi. Toisin kuin pelissä, leikissä ei ole oikeaa tai väärää. Ainoa ehto leikin toteutumiselle on, että siihen osallistujat suostuvat samaan leikkiin ja astuvat kuplaan. Leikin ulkopuolelta tarkasteltuna kuplan sisällä tapahtuva leikki voi näyttäytyä irrationaalisena tai jopa typeränä, mutta leikin jälkeen kuplassa olleen mieli on vähintäänkin kokemusta rikkaampi. Leikissä tehty, kuultu ja nähty jää elämään. Eikä leikin loppuminen pyyhi koettua pois. Parhaassa tapauksessa leikissä on voinut kuvitella enemmän, ja kun näin on tapahtunut leikin tiimellyksessä, pystyy kuvitteluun helpommin myös leikin ulkopuolella myöhemmin. (s. 147)

Sitoudun tähän näkemykseen täysin ja pidän tämän manifestin toteuttamista keskeisimpänä tulevaisuuden tavoitteenani myös tämän tutkimuksen jälkeen.

Leikkipaikka tuo sanana automaattisesti miellelyhtymän lasten leikkien paikkana, mutta aikuisten paikkaleikkien mahdollistaminen pitää sisällään suuren potentiaalin. Garner ja kollegat (2023) muistuttavat, että leikkisiä tutkimusmatkoja tehdään paitsi itsen myös uusiin paikkoihin. Uteliaisuus ajaa tutkimaan asioita ja ilmiöitä sekä seikkailemaan tuntemattomaan. Myös Granön (2004) mukaan leikkipaikat ovat merkityksiä luovia ja kantavia, myös myöhemmin muisteltuina. Reeli Karimäki (2005) kirjoittaa kuvitelluista ja todellisista leikin paikoista. Vaikka hän käyttää aineistona on lasten leikkikuvauksia, monet havainnoista ovat sovellettavissa myös

aikuisten leikkien maailmaan. Karimäen (2005) mukaan lapset rakentavat leikkinsä mihin tahansa, mihin se heidän mielestään luontevasti soveltuu. Lasten käsitykset leikkipaikoista ovat mitä moninaisimpia, eivätkä heitä sido aikuisten ennakkokäsitykset –heille kaikki on mahdollista, hän toteaa. Lapset luovat leikkien paikat osin kuvitteellisesti, jolloin ne eivät ole selvästi muista tiloista eroteltuja, vaan ne syntyvät tietyissä paikoissa tarpeen mukaan, hän lisää ja jatkaa, että lapset määrittelevät itse kulloisenkin leikin rajat ja ulkopuolisen onkin usein vaikea avata reviiriä, mikäli sitä ei ole selvästi rajattu esimerkiksi tavaroilla. Karimäki toteaa, että aikuisia näyttävät kiinnostavan enemmän lasten leikkien fyysiset paikat esimerkiksi turvallisuuskäytöstä kuin leikkien sisällöt tai kuvitteelliset leikin paikat. On sääli, että useat aikuiset näyttävät unohtaneen leikin portaalien paikat.

Kasvatustieteen tutkija Taina Kaivola ja maantieteen oppikirjojakin julkaissut Hannele Rikkinen (2003) kysyvät lasten ja nuorten kokemusmaailmaa ja ympäristömielikuvia käsittelevässä teoksessaan, mistä johtuu se, että ihminen kiintyy erityisellä intensiteetillä lapsuutensa maisemiin ja leikkipaikkoihin. He osoittavat tutkimuksessaan, että lapsuuden paikkakokemukset kantavat pidemmälle aikuisuuteen ja ovat usein merkityksellisempiä kuin myöhemmässä elämänvaiheessa kertyneet kokemukset. Tulokset osoittivat, että niihin liittyy myös henkisen kiintymisen tiloja ja fiktiivisiä mielenmaisemia. Tutkimuksessa kävi ilmi, että luonnonympäristön mielipaikat sijaitsivat usein rantamaisemissa tai metsässä. Luonto oli tutkimuksen nuorille turvallinen ja jopa mystinen ympäristö, jossa oli mahdollista selvitellä ajatuksia ja aistia olemassaolon ajattomuutta (Kaivola & Rikkinen, 2003, s. 183–188). Karimäen (2005) tutkimuksen mukaan lapsuuden leikkipaikka on rajattu alue, ja se rajautuu moniaistisesti. Leikkipaikka on myös vertikaalinen. Tällöin tila tai paikka voi olla leikin lähtökohta, se voi antaa vihjeen leikkiin. Karimäen tutkimuksen leikkikuvauksista voi päätellä, että lapsilla on kyky tehdä leikin kautta paikka toiseksi. Leikkikuvaukset osoittavat, että leikkiympäristölle on monta todellisuuden tasoa, hän kertoo ja jatkaa, että mielikuvituksessa kaikki on mahdollista. Karimäki pohtiikin, että kenties fantasia muuntuu leikin välityksellä, kun leikin toiminta tuo todellisuuden rajoitukset näkyviin ja lapsi valloittaa todellisuuden leikin avulla.

Granö (2004) toteaa, että lasten leikkipaikat muodostuvat ikään kuin useista sisäkkäisistä paikoista. Paikka on hänen mukaansa funktionaalinen, sillä leikki käyttää ja tarvitsee jotakin fyysistä ympäristöä. Paikka voi olla leikin näyttämö, jollain paikka toimii vain ikään kuin kulissina tai leikin paikka voi olla myös reviiri, hän lisää. Hän kuvaa, kuinka paikka voi olla tunnepaikka, mielihyvän ja turvan lähde ja suhde paikkaan on merkityksellinen ja syvä. Aikuinen leikkien muistelijä etsii ja kaipaa hänen mukaansa sitä voimakasta suhdetta, joka lapsena oli paikkaan, jossa tila ja lapsi olivat yhtä, sitä kun leikin virtaus vei ajattomuuden kokemukseen, jossa paikka saattoi muuttua merkitykseltään toiseksi leikin määrittelemän tarpeen mukaan. Granön (2004) mukaan paikka saattoi olla myös leikin lähtökohta ja leikkipaikka syntyi tilan tarjoamien vihjeiden mukaisesti; ympäristön ja leikin suhde oli keskuste-

lunomainen ja sisäkkäinen. Leikkipaikan voi hahmottaa välitilana, rajamaana luonnon ja kulttuurin välillä, hän summaa. Tämä Granön kuvaus vastaa hyvin sitä, mitä olen menetelmällisesti lähtenyt aikuisten taideperustaisilla paikkaleikeillä etsimään.

Ympäristö voi innostaa leikkimään, mutta leikki voi myös tuoda ympäristölle monia uusia ulottuvuuksia. Mannerheimin Lastensuojeluliiton projektipäällikkö Liisa Karlsson toteaa kirjoituksessaan (2003, s. 37) kuinka leikki voi tuoda ympäristöön uusia ulottuvuuksia; me kaikki muistamme paikkoja, jotka ovat jääneet mieliimme merkityksellisiksi sen vuoksi, että niissä leikittiin jotain tärkeää leikkiä. Karlsson jatkaa, kuinka toisinaan todellinen leikkipaikka vaikuttaa kuvitteelliseen niin voimakkaasti, ettei leikkiä voi siirtää toiseen ympäristöön rikkomatta leikin todellisuutta tai leikin kuvitteellista ympäristöä. Ehdotan tältä pohjalta, että leikin kautta voidaan näyttää tutustakin ympäristöstä aivan uusia näkökulmia.

Von Bonsdorff (2006) ehdottaa, että lapsuuden maisemat ovat muistoissamme kauniita ja lapsuuden maailma rikas, koska lapsi osaa elää ja nähdä, arvostaa, omaksua, rikastaa ja rikastuttaa leikkimällä paikoissa. Hän esittää, että paikalla, erityisesti leikkipaikalla, voi olla monille ihmisille yhteinen muisti, ikään kuin muistivarasto, jota eri-ikäiset ihmiset hyödyntävät omalla tavallaan. Lapset sijoittavat leikissä kuvittelemiaan asioita ympäristöön ja aikuiset useimmiten löytävät asioita lapsuuden maisemistaan, hän lisää. Leikin maailma vaatii hänen mukaansa enemmän kekseliäisyyttä ja paikoin yhtä paljon henkistä kestävyyttä kuin aikuisen arjen maailma, ja leikin paikat ovat tästä muistutuksena.

Brotkin ja Pasanen (2017) toteavat, kuinka leikillä on myös kyky tuottaa ympäristöön liittyviä merkityksiä. He kokeilivat lapsuudesta tuttua majaleikkiä uuden paikan muodostumisen kontekstissa. He kutsuivat kampusalueella ohikulkevia aikuisia ihmisiä rakentamaan majoja kanssaan. Leikin kautta heille syntyi uusia tuttavuuksia, ja nuo ihmiset ja tilanteet muistuvat edelleenkin mieleen, kun kyseiset paikat kampusalueella kulkiessa ohittaa. Ennen majaleikkiään he eivät noteeranneet kyseisiä paikkoja lainkaan, ne eivät merkinneet heille mitään. He havaitsivat, että leikkimällä voi luoda uusia ja merkityksellisiä paikkoja. Heidän kokeilussaan leikki loi uuden paikan, leikki loi kohtaamisen ja leikki loi muiston. He toteavat konkreettisesti todistaneensa sen, miten leikki voi luoda uutta. Näiden valossa on ilmeistä, että leikki muuttaa leikkijöiden kokemusta paikasta, pysyvästi ja unohtumattomasti.

Lundman (2012a) lähestyy artikkelissaan *Kaupunki leikkikenttänä* leikkiä merkityksellisenä sosiaalisena ilmiönä, jonka kautta voidaan ottaa kantaa erilaisiin yhteiskunnallisiin kysymyksiin. Hän hyödyntää taiteilija ja pelitutkija Mary Flanaganin (2009) käsitettä *kriittinen leikki*, jossa leikillä on hauskuuden rinnalla myös välineellistä hyötyarvoa. Kriittisessä leikissä yhdistelläänkin usein leikkiä, poliittisuutta, kriittistä ajattelua ja taidetta, ja kriittisen leikin kautta on lisäksi mahdollista luoda erilaisia vaihtoehtoisia leikkiympäristöjä (Lundman, 2012a). Tämä sopii minun ajatteluuni, olenhan tuomassa perifeerisiä ja unohdettuja paikkoja aikuisten leik-

kiympäristöiksi ja pyrin sillä samalla osallistumaan ympäristökysymyksiin liittyvään keskusteluun – ja toimintaan! Kriittisen leikin käsitteen osalta olen hieman kriittinen: jos leikillä on tavoite, voiko sitä enää silloin kutsua leikiksi. Taipale (2022) kysyy, minne leikki vie meidät. Juuri tähän kysymykseen etsintäni kiteytyy, siitä tässä kaikessa on kyse. On tarpeellista kysyä, mikä on se maailma, joka leikin kautta aukeaa, ja voiko sinne tarkoitushakuisesti avata kulkuväyliä, vai pilataanko siten leikin toteutumisen mahdollisuus.

Lundman (2012a, s. 4–5) pohtii myös, kuinka todennäköisesti romanttiset ja utooppiset ajatukset onnellisemmasta elämästä, arjen ja leikin yhdistämisestä tai yhteisen hyvän edistämisestä eivät toteudu. Hän kuvaa, että vaikka leikilliset tehtävät olisivat avoimesti saatavilla internetissä, ne tavoittavat vain pienen osan kaupunkilaisista. ”Kuka tahansa” ei välttämättä halua, jaksa tai kehtaa toteuttaa tehtäviä, tehdä kaupunkitaidetta ja leikkiä julkisesti, hän toteaa. Hänen mukaansa julkisen tilan muut käyttäjät eivät luultavasti ymmärrä tai välitä, mistä kaupunkileikeissä tai tilaan jätetyissä viesteissä on kyse, ja normaalista poikkeava käyttäytyminen saattaa jopa ärsyttää heitä. Omat kokemukseni ovat vahvasti samansuuntaisia. Pelkät internetissä olevat syötteet eivät herätä osallistumisintoa, vaan leikki pitää rakentaa jonkin ohjatun hetken, instituution ja tavoitteellisemman toiminnan kautta. Aikuisten leikille pitää antaa raami ja näyttää se mahdollinen leikin piiri, kupla tai suoja, jonka sisällä leikki mahdollistuu.

Lundman (2012b) esittää, että leikillisen kaupunkitaiteen kautta on mahdollista luoda uudenlaisia välineitä tilan, taiteen ja yleisön väliseen suhteen tarkasteluun sekä kyseenalaistaa perinteisiä näkemyksiä kaupungista ja taiteesta. Vaikka näin tehdyt teokset ovat usein luonteeltaan väliaikaisia ja niissä onnistutaan luomaan hetkellisesti julkisempaa ja sosiaalisempaa kaupunkitilaa, teosten vaikutus ympäristöön hävinnee hänen mukaansa pikkuhiljaa. Lundman huomauttaa kuitenkin, että taideteosten dokumentointi auttaa säilyttämään tapahtumien muistoja. Omaan tekemiseeni peilaten voin tässä yhteydessä pohtia, voiko näillä taideinterventioilla tuoda uusia näkemyksiä marginaalisten paikkojen kokemukseen ja toteuttaako valokuvaan painottuva menetelmällisyyteni muistojen painotusta, kun prosesseissa taltioidaan kuvia, tuetaan sillä sitä, etteivät ne unohdu heti.

Väitöskirjassaan Lundman (2018a) esittelee käsitteen *luova maantiede*, jolla hän tarkoittaa taiteen ja tilan välisiä suhteita sekä erilaisia luovia käytäntöjä, jotka liittyvät maantieteelliseen ajatteluun. Hän osoittaa väitöskirjassaan, kuinka taidelähtöiset toimintatavat ovat hyödyllisiä julkisten tilojen leikkisän tuottamisen kannalta ja kuinka taidetta on mahdollista käyttää osallistuvan kaupunkisuunnittelun välineenä. Lundmanin ajatus on hyvin samansuuntainen omien tutkimustavoitteiden kanssa paitsi että kaupunkisuunnittelun sijaan viitekehikseni on ruraaleissa ja marginaalisissa paikoissa. Väitöskirjansa lektiössä Lundman (2018b) toivoi rentoutta ja leikkisyyttä kaupunkitilan käyttöön ja tuottamiseen. Hän muistutti, että kriittisen leikin avulla voidaan tuottaa uudenlaisia kaupunkikokemuksia, ottaa kaupunkitilaa

väliaikaisesti haltuun, tuoda esille tilaan liittyviä epäkohtia tai etsiä luovia ratkaisuja erilaisiin ongelmiin.

Nordströmin (2018) ja Lundmanin (2018a) innoittamana ajattelen, että ehkä termi ”mielikuvituksen maantiede” voisi olla sangen käyttökelpoinen kuvaamaan sitä paikkakokemusta ja -suhdetta, jota olen tutkimuksellani tavoittelemassa. Ehkä tällä olen toteuttamassa Kortekallion (2022) posthumanistisen purkamisen ja uudelleenorientoimisen työtä ja raivaamassa tietä kielelle, jolla pystytään käsittelemään maailman muuttumista ja ”lahottamaan kriisiaikojen vaikeita tunnerakenteita helpommin sulatettavaan muotoon” (Kortekallio, 2022, s. 386).

3.9 Kohti paikkaempatiaa

Yhtä sykliä analysoivassa artikkelissani (Luostarinen, 2020a) olen ottanut käyttöön käsitteen *paikkaempatia*. Haluan kokeilla käsitteen muutosvoimaa (ks. Pehkonen, 2009). Ajatus paikkaempatiasta liittyy ekopsykologian käsitteeseen, että ihminen on vastavuoroisessa suhteessa luontoon (Hirvi, 2006, s. 12) samoin kuin Relphin (1976, s. 54) ajatukseen empaattisesta paikkasuhteesta, jossa osallisuus tarkoittaa voimakasta kuulumista paikkaan.

Paikkoja kohtaan tunnettava empatia voi auttaa ymmärtämään paremmin ympäristöä ja toimintamme vaikutuksia siihen. Empatia voi myös auttaa meitä tekemään parempia päätöksiä ympäristömme suojelun ja kestäväen kehityksen edistämiseksi. Kun tunnemme empatiaa paikkoja kohtaan, meillä on taipumus huolehtia niistä paremmin ja haluta suojella niitä. Se, kutsutaanko sitä animistiseksi suhteeksi vai paikkaempatiaksi, riippuu vain valinnasta, rajauksesta ja näkökulmasta.

Raevaara (2022a) ja Aaltola (2019) puhuvat eläinyhteydestä. Paljon puhutaan myös luontoyhteydestä. Ehdotan, että siihen voisi lisätä myös paikkayhteyden. Aaltola (2019) kirjoittaa teoksessaan *Häpeä ja rakkaus –Ihmiseläinluonto* seuraavasti:

Tunteet ovat moraalin välttämätön kompassi. Ilman niitä moraalisen taidon lanka katkeaisi, millään ei olisi lopulta hitustakaan väliä ja muuttuisimme välinpitämättömiksi muiden kärsimyksen edessä. Tunteet saavat meidät konkreettisesti ja kokemuksellisesti välittämään asioista. Pelkkä järki ei riitä tähän: keinoäly ei välitä siitä, rojahtaako taivas niskaamme. [...] Yksi tapa lähestyä tätä kysymystä on astua metafyyssisen ”ykseyden” puolelle. Kenties myös muut eläimet ja luonnon asiat ilmentävät jotakin universaalia ja transsendentaalia, nähdyn todellisuuden ylittävää ykseyden kauneutta. (Aaltola, 2019, s. 10, 128)

Aaltolan (2018) mukaan empatian eri muodot käsittelevät empatiaa toisia ihmisiä tai mahdollisesti eläimiä tai muita elollisia kohtaan. Empatia voidaan jakaa useaan alalajiin. Kognitiivinen empatia on hänen mukaansa älyllistä ja analyttistä:

siinä toisen tunnetiloja voidaan tarkastella ilman, että ne vaikuttavat omaan tunnetilaan. Hänen mukaansa affektiivisessä empatiassa aktivoituvat erityisesti peilisolut, jonka seurauksesta toisen tunnetila leviää ja tapahtuu ruumiillinen siirtymä kohti samaa tunnetta. Aaltola on käyttänyt vertausta, että kognitiivisessa empatiassa ikään kuin astutaan sisälle toiseen yksilöön, mutta affektiivisessä empatiassa se toinen astuu sisälle meihin. Jantunen ja kollegat (2019) vertailevat puolestaan empatiaa ja sympatiaa ja määrittelevät eron näin: empatia on pohdiskelevampi, teoreettisempi lähestymistapa: sympatia taas tunteella mukaan menevämpi: se on kykyä jakaa toisen tunteita ja mennä sisään toisen tunnetilaan. Aaltola (2018) puolestaan määrittelee empatian ja sympatian eron: sympatia (myötätunto) viittaa tuntemista toista *kohtaan*, empatia (myötäeläminen) taas toisen *kanssa*. Empatia on terminä lanseerattu 1800-luvulla, jolloin sillä viitattiin esteettiseen kokemukseen, jonka puitteissa katsoja identifioiduu taiteen synnyttämään tunteeseen (Aaltola, 2018). Olen siis empatian alkulähteillä näillä menetelmilläni.

Jantunen kollegeineen (2019) sanoittaa, että empatiassa pysähdytään toisen tilanteen ymmärtämiseen, asetetaan toisen asemaan mutta ei hulahdeta toisen mieltä. He jatkavat, että kuitenkin molemmissa tapauksissa herää tarve auttaa: välitämme siitä, mitä tuolle toiselle on tapahtunut tai tapahtuu. Aaltola (2018) puolestaan toteaa, että empatialla on evolutiivinen rooli, ja se saa meidät toimimaan muiden puolesta; korkea empatiataso liitetään kykyyn kiukustua moraalisesti vääriksi koetuista asioista sekä haluun tehdä jotakin tilanteen korjaamiseksi. Empatia on hänen mukaansa moraalin kulmakivi, sillä se edesauttaa muiden näkökulman tunnistamista. Aaltola kuitenkin kehottaa tarkkailemaan, mistä empatian lajista kulloinkin puhumme ja millainen empatia on missäkin yhteydessä oikeanlainen. Aaltola määrittelee, että yleisin tapa lähestyä empatiaa on miettiä, miltä meistä itsestämme tuntuisi toisen tilalla: vakavasti sairas, varakas pörssihi tai häkissä oleva kettu. Minä lisäisin tähän jatkumoon, miltä minusta tuntuisi olla entinen metsä, josta on tullut parkkipaikka. Tällaista empatiaa kutsutaan Aaltolan (2018) mukaan projektiiviseksi empatiaksi, ja siinä mielikuvituksen ja projisoinnin avulla astutaan toisen saappaisiin.

Aaltola (2018) nostaa kuitenkin esiin projisoinnin ja simuloinnin eron: kun projisoin itseni kodittoman rooliin, korvaan hänen kokemukseni omillani ja kuvittelen, mitä itse tekisin ja tuntisin hänen sijassaan; kun taas simuloin kodittoman elämää, koetan jättää oman näkökulmani, kokemukseni ja tunteeni kokonaan pois, ja minusta tulee ikään kuin hän. Aaltolan (2018) mukaan sekä projektiivinen että simulaatiivinen empatia ovat pedagogisesti arvokkaita: niiden kautta voi harjaannuttaa kykyä hahmottaa, miltä tuntuisi toisen tilalla tai miltä toisesta tuntuu sellaisena kuin hän on; voi olla erittäin arvokas apu tavoitteessa oppia huomioimaan muiden näkökulma. Projektiivisessä empatiassa on hänen mukaansa kuitenkin riski ylimieliseen tai esimerkiksi kolonialisoivaan suhtautumistapaan. Hyväksi reitiksi empatiaan Aaltola (2018) esittelee narratiivit, jotka ovat hänen mukaansa loistava tapa simuloida toi-

sen yksilön kokemuksia ja tuottaa toisesta käsitys subjektina, oman olemassaolonsa keskushahmona. Kertomukset voivat kielen lisäksi koostua vaikkapa kuvataiteesta tai kehollisen kommunikaation kautta, hän havainnollistaa. Hänen mukaansa empatiaa mahdollistava fiktio etsii yhteyksiä todellisuuden rosoisiin pintoihin, liittymäkohtia realismiin eikä siten jää kiiltokuvamaiseksi ja epäuskottavaksi fantasiaksi. Kertomukset tulisikin rakentaa niin, että ne kutsuvat esiin aktivismia eli niiden tulee houkutellessa toimimaan muiden hyväksi myös reaali maailmassa, hän toteaa. Simuloi-va empatia ei kuitenkaan ole välttämättä riittävä empatian muoto, mutta yhdistyessään muihin empatian muotoihin varsin hyödyllinen, kiteyttää Aaltola.

Vaikka ekopsykologia terminä saattaa kuulostaa jälleen yhdelle harhapolulle astumisesta, kuulostavat Hirven (2006) määritelmät siitä hyvin samalta kuin mitä olen posthumanismin paikkaempatian ajatuksella tonkimassa. Hänen mukaansa ekopsykologian viesti on, että rajoittuminen yksilöön ei riitä, vaan on huomioitava kaikessa ihmisen perustavanlaatuinen ja monitasoinen sidonnaisuus luonnon järjestelmiin. Ei ainoastaan ihmisen fyysinen olemus heijasta maapallon erityisoloja vaan myös ihmisen mieli on kulloisenkin kulttuurin ja luonnonolosuhteiden välisen vuorovaikutuksen ja riippuvuuden elävä peilikuva, hän toteaa. Ekopsykologeille yhteinen katsomus hänen mukaansa onkin, että ihminen on vastavuoroisessa suhteessa luontoon. Hirvi (2006) kuvaa, kuinka luonnon kauneuden ja vetovoiman korostaminen voidaan nähdä oikeutettuna reaktiona ongelmakeskeisen tietotulvan ja luonnontuhojen herättämään ahdistukseen ja epätoivoon. Ihminen tarvitsee voimavaroja voidakseen toimia luonnon ja elämän puolesta, hän toteaa ja lisää, että luonnossa ihmisillä herää taianomaisuuden ja uutuuden kokemuksia, jotka muistuttavat taiteeseen liittyviä elämyksiä. Näiden elvyttävien kokemusten turvin ihmiset säilyttävät toivon ja luottamuksen elämään, mikä auttaa selviytymään ja toimimaan, hän summaa. Hirven ajatuksia soveltaen, tarvitsemme siis empatiaa laajemmin kuin vain ihmisiä ja eläimiä kohtaan.

Esittelin paikkaempatia-käsitteen *Research in Arts and Education* -julkaisussa ilmestyneessä artikkelissani (Luostarinen, 2020a). En löytänyt sitä juurikaan käytetyn tällaisessa muodossa, vaikka paikkoihin kohdistuneesta empatiasta löytyikin tutkimuksia. Paikkaempatiaa suoraan samalla yhdyssanalla käsittelee Tatiana Zakharovan (2018) maisterityö Guelphin yliopistosta, mutta hänen määrittelyssään keskeistä on toisten paikassa olijoiden tunnetilojen tarkastelu oman paikkasuhteen muuttamiseksi. Muutoin empaattisesta paikkasuhteesta on kirjoittanut Relph (1976), joka kuvaa osallisuutta ja sivullisuutta, jossa osallisuus tarkoittaa voimakasta kuulumista paikkaan. Relphin (1976) mukaan empaattinen paikkaan kuuluminen (*empathetic insiderness*) vaatii kokijaltaan osallisuutta paikkaan. Se vaatii halukkuutta olla avoin paikan sisältämille merkityksille, hän määritteli ja lisäsi, että ihmisen pitää tietää, tuntea ja arvostaa paikkaan liittyviä symboleita. Empaattinen osallistuminen on hänen mukaansa kyseessä esimerkiksi silloin, kun pyhään paikkaan suhtaudutaan kunnioittavasti, vaikkei kokija itse uskoisi paikan erityisyyteen. Samaan aihepiiriin

liittyy Holmes Rolstonin (2003) toteamus, että luonnon esteettisen ja uskonnollisen kunnioituksen välinen raja ylitetään usein huomaamatta, jossakin ylevän kokemuksen alueella. Metsillä, merellä ja taivaalla on hänen mukaansa kirkkojen kanssa yhteistä se, että ne kutsuvat ylittämään ihmisen maailman ja kokemaan perusteellisen kaikenkattavan valtakunnan. Seamonin (1984, s. 132) mukaan voidaan puhua sisäisyyden vaihtelevista asteista, kuten eksistentiaalinen sisäisyys, paikan syvin kokemus ja siihen liittyvä epäitsetietoinen uppoutuminen paikkaan; tai empaattinen sisäisyys, tilanne, jossa paikan suhteen ulkopuolinen henkilö työskentelee huolen, kiinnostuksen ja empatian kautta ymmärtääkseen paikan ja oppii tuntemaan sen oleellisen merkityksen ja rakenteen.

Uusien käsitteiden luomisen suhteen Samu Pehkonen (2009) vertaa maantieteeseen väitöskirjassaan J.P. Roosin (1997) ajatuksiin pohjautuen tiettyjen tutkijoiden tuottamien käsitteiden arvoa saippuakupliin. Hän kuvaa, kuinka saippuakuplien puhaltelu on yleisesti katsottuna lasten ja lastenmielisten puuhaa, se on leikkiä vailla erityisempää vakavamielistä tarkoitusta, ja aikuisten toimintana se on taidetta enemmän kuin tiedettä: ”Saippuakuplien seuraaminen, saati puhaltelu, ei yksinkertaisesti ole tutkijan arvolle sopivaa. Kun joku arvovaltainen henkilö kuitenkin ryhtyy johonkin yleisesti ymmärrettynä hullutteluun (vaikkapa nyt saippuakuplien puhalteluun), seurauksena saattaa olla fanaattinen seuraajajoukko.” (Pehkonen, 2009, s. 202) Ajattelenkin, että saippuakuplainen käsite voikin olla meriitti, vaikka se olisikin lopulta vain onntto sateenkaaren väreissä kimalteleva kalvo. Niillä tuulen mukana kulkevilla ja vastustamattoman hauskoilla ajatuksilla voi onnistuessaan aikaansaada melioristista muutosta. Eikä niiden muutosvoimaa tiedä ennen kuin kokeilee. Kohti paikkaempatiata siis!

Vuonna 2020 on julkaistu *Taidepolkuja ympäristöempatiiaan* (Kuoppamäki ym., 2020), joka on ajatuksellisesti hyvin lähellä tavoittelemaani, paikkaempatiaksi nimeämäni ilmiötä. Ympäristöempatiata kuitenkin ei kyseisessä teoksessa tarkemmin määritellä, vaan se keskittyy tarjoamaan materiaalipankin taidekasvattajille. Ympäristökasvatusjärjestö FEE Suomen (Jovero, 2022) mukaan ympäristöempatiata voidaan tavoitella myötätuntopedagogiikkaa hyödyntävän ympäristökasvatuksen avulla. Vaikka FEE:n toimintaympäristönä on päiväkodin tai koulun arki, niiden ympäristökasvatuksellisten tavoitteiden osalta samat ajatukset ja mallit ovat uskoakseni sovellettavissa yhtä lailla aikuisten kanssa moninaisissa ympäristöissä toimien. Tämä rinnastuu myös Pihkalan (2022b) ajatukseen, kuinka ympäristöahdistus kumpuaa välittämisestä, ja sen erästä pohjavirettä on kuvattu ympäristöempatiaksi, välittämiseksi.

Kuten Kim-Pong Tam (2013) toteaa, empatiata muita kuin ihmisiä kohtaan voidaan saada aikaan ottamalla toisen eliön näkökulma – tämä lisää samalla halua suojella niitä. Hän ehdottaa käsitettä dispositionaalinen eli taipumuksellinen empatia (*dispositional empathy*) luontoa kohtaan. Hänen määritelmänsä mukaisesti se viittaa ajatukseen ihmisten taipumuksesta ymmärtää ja jakaa luonnonmaailman

emotionaalista kokemusta. Hän esittää, että yksilöillä, jotka pitävät luontoa tuntevana, kokevat vahvempaa dispositionaalista empatiaa sekä antropomorfismia luontoa kohtaan. Fontanilla ja Wright (2016) pohtivat, mitä empatia paikkaa kohtaan tarkoittaa. He taustoittavat, että vaikka voi olla vaikea kuvitella, että paikoilla olisi tunteita, joita voimme jakaa ja ymmärtää, viipyillessämme paikassa alamme kokea sitä, mitä paikka näkee ja kuulee. He esittävät, että huomaamme aistivamme paikan energieettisen läsnäolon ja voimme tulkita jääneiden fyysisten arpien perusteella sen, mitä se on saattanut nähdä tai kuulla menneisyydessä. Goralnik ja kollegat (2017) pitävät empatiaa eettisesti tärkeänä ominaisuutena, kun kyseessä on ihmisen ja luonnon väliset suhteet.

Ympäristötekniikan professori Indrė Gražulevičiūtė-Vileniškė ja kulttuuriperintöön erikoistunut arkkitehti Huriye Armağan Doğan (2023) viittaavat analyysissään moniin tutkimuksiin, jotka todistavat, että empatiaa luontoa kohtaan pidetään tärkeänä suojelun ja ekologisesti vastuullisten asenteiden ja käyttäytymisen kannalta. He korostavat, että käsiteltäessä empatiaa ekosysteemien tai elottomien esineiden kanssa keskeiseen rooliin empatian mahdollistamiseksi nousee juuri mielikuvituskomponentti. He viittaavat Misselhorniin (2009), jonka mukaan mielikuvituksen täytyy jotenkin olla mukana elottomien esineiden empatian syntymisessä. He toteavat oman tutkimuksensa yhteydessä, että empaattinen suhde paikkaan johtaa paikan kestävään hoitoon. He korostavat, että paikan kestävä hoito voi sisältää luonnonsuojelun lisäksi myös sosiaalisia, taloudellisia ja kulttuurisia ulottuvuuksia (Gražulevičiūtė-Vileniškė & Doğan, 2023).

Brown ja kollegat (2019) ovat samoilla linjoilla ajatellen, että empatian ja kestävyiden välillä on suhde, että empatia on läsnä tilassa ja ajassa ja että empatian ja kestävyiden suhdetta välittävät paikka ja identiteetti. He ehdottavat empatiaa keskeiseksi tekijäksi, joka muokkaa ihmisen ja ympäristön suhteita. Heidän mukaansa yksilöiltä vaaditaan empatiaa, jotta nämä ymmärtäisivät ympäristönmuutoksen vaikutusten seuraukset luontoon ja muihin väestöryhmiin. Toisekseen, jotta empatia edistäisi kestävyttä, pitää aikaansaada empatiaa, joka sisältää kyvyn siirtyä paikallisen, kansallisen ja globaalin mittakaavan ulkopuolelle, he jatkavat. Lisäksi he ehdottavat, että empatian laajuus määrittää todennäköisyyden koordinoitua kollektiiviseen toimintaan ympäristömyönteisten päätösten tekemiseksi. Täten empatian läsnäolo luo heidän mukaansa moraalisen sysäyksen toimintaan.

Empathy and Business Transformation -julkaisuun kirjoittamassamme luvussa pohdimme Iso-Ahon ja Vartiaisen (2022) kanssa, voiko syväkartoituksen, tarinankerronnan ja mielikuvituksen ruokkimisen avulla aikaansaada paikkaempatiaa, joka muuttaa kokemuksen paikasta sekä muokkaa toimintaa sen suhteen. Halusimme siis tarkastella rural placemakingia ja muuttaa kyseiset maaseutukohteet houkutteleviksi vierailukohteiksi: *Placemaking* on Perraultin ja kollegoiden (2020) mukaan paikan muuntamista paikasta, josta et malta odottaa pääseväsi pois paikaksi, josta et halua koskaan lähteä. Tämän kiinnostuksen voi yleistää koskemaan kaikkia tutki-

muspolkuni varrella toteutettuja leikillisiä taideinterventioita. Päivi Raivio (2020) määrittelee placemaking-metodin tarkoittavan luovin menetelmin toteutettavaa paikka- ja yhteisölähtöistä kehittämistä. Placemakingin soveltaminen maaseudulla (rural placemaking) on hänen mukaansa potentiaalinen tapa tuottaa merkityksellisempää ympäristöä esimerkiksi paikkakunnan vahvuuksia esiin nostamalla, yhteisöä aktivoimalla ja erilaisia taktisia tekoja mahdollistamalla.

Toteuttamieni taideinterventioiden tavoitteena onkin ollut paikkojen tarinallisen luonteen paljastamisen, esiintuomisen ja kokemisen kautta herätellä empaattista suhdetta paikkoihin. Filosofin Shaun Gallagher (2012) ajattelee, että narratiivit ovat tärkein asia empatiassa, ja tätä ajatusta käsittelemme Iso-Ahon ja Vartiaisen (2022) kanssa luvussamme. Siinä ehdotimme, että tarinat houkuttelevat meitä eläytymään tilanteisiin ja tapahtumiin, myös toisille ihmisille tapahtuviin asioihin. Tarinoiden voidaan näin ajatella edesauttavan tunnistamaan tunteita ja tuntemaan empatiaa – myötätuntoista eläytymistä toisten elämää ja erilaisia paikkoja kohtaan. Helsingin yliopiston aivotutkija Katri Saarikivi (2020) onkin ehdottanut, että empatia mahdollistaa toisten ihmisten aivojen käyttämisen työkalujen tapaan. Juuri tätä yhdessäajattelua tarvitsemme viheliäisten ympäristöongelmien ratkaisemiseksi.

Toteutetuilla leikillisillä taideinterventioilla on tavoiteltu empaattisia kokemuksia. Kuten Bertling (2015) summaa, empatialla on läheinen yhteys esteettiseen kokemukseen, ja se pystyy rakentamaan yhteyksiä ympäristöön. Sinquefield-Kangas (2019, s. 23) yhdistelee omassa tutkimuksessaan mielikuvitusta ja empatiaa ja toteaa, kuinka mielikuvituksella on keskeinen rooli kulttuurin, ihmisten ja ajatusten empatian ymmärtämisessä. Mielikuvitus tarjoaa hänen mukaansa portin, jonka kautta merkitykset ja arvot kietoutuvat yhteen, kun tietoisuutemme pyrkii luomaan ymmärrystä vanhasta ja uudesta. Hän pohtii väitöskirjassaan empatiaa koskevia kysymyksiä taidekasvatuksessa ja tutkimuksessa. Hänen väitöskirjansa tulokset viittaavat siihen, että taidekasvatus voisi luoda vastuullisuuden etiikkaa, kun otetaan huomioon empaattisen käyttäytymisen monitulkintainen luonne. Hän suosittelee, että taidekasvattajat ja tutkijat keskittyisivät empatiaan ja siihen, mitä se tekee. Hänen tutkimuksensa myös viittaa siihen, että taideperustaisten tutkimusmenetelmien ja taiteellisten käytäntöjen käyttö voi auttaa saavuttamaan tämän tavoitteen.

Tiina Raevaara (2022a) kuvaa empatian kokemusta suhteessa eläimiin sekä eläinten kautta. Hän pohtii, että kenties eläimet ovat portti toiseuteen, maailmaan, joka alkaa olla suljettu ihmisiltä. Hän käsittelee myös antropomorfismia. Antropomorfismia on hänen mukaansa myös niin sanottu imaginaarinen antropomorfismi, jossa nähdään tarkoituksellisia tekoja vaikkapa sääilmiöissä. Hän ajattelee imaginaarisen antropomorfismin olevan luonnonuskontojen ja monien luontoon liittyvien kansanuskomusten takana. Raevaara kuvaa empatian kokemusta suhteessa eläimiin, mutta minä koen vaikkapa kaadetun metsän itkun kovana fyysisenä kipuna. Ehkä Teemu Savikurki (2008) ymmärtää tämän, ainakin visuaalisen havainnon osalta. Hänen mukaansa visuaalinen kokemus on niin vahvasti ruumiillinen kokemus, että

sitä voisi metaforisesti verrata kosketukseen. Minulle hakatun metsän itku on tosin muutakin kuin visuaalista, se on hajujen hätähuutoa ja linnunlaulutonta hiljaisuutta ilman oksiston kahinaa.

Kuten ympäristöfilosofi Markku Oksanen (2012) toteaa, ympäristöetiikan teoria, jossa määritellään moraalisen merkityksellisyuden välttämättömät ja riittävät ehdot, on oliopainotteinen. Pidetään luontevana ajatella, että moraalisen merkityksellisyuden kriteerit täyttyvät ensisijaisesti olioiden kohdalla ja moraalinen huomio keskittyy ensisijaisesti olioiden hyvinvointiin, hän toteaa. Mutta entäpä suuremmat ja vaikeammin määriteltävät kokonaisuudet kuten paikat tai maisemat? Oksanen esittääkin filosofi John O’Neillin (2008) näkemyksiin viitaten, että ympäristöetiikan painopiste tulisi siirtää oliosta ja muista yksilöitävistä kohteista sellaisiin prosesseihin, jotka tuottavat ja ylläpitävät olioita ja muita tärkeinä pidettyjä asioita kuten maisemia ja elinympäristöjä (Oksanen, 2012, s. 258). Minua kiinnostaa ajatus luoda empaattisen katsomisen tapa paikkoja kohtaan taideinterventioita hyödyntäen.

Taidekasvattaja Miina Savolaisen (2009) voimauttavan valokuvan menetelmässä kuvattava voi valita, millaisena haluaa tulla kuvatuksi ja kuinka haluaa tulla katsotuksi. Savolainen puhuu myös armollisesta ja rakastavasta katseesta. Ajattelen, että katseen voi suunnata ihmis- tai eläinhahmosta myös paikkoihin, ja taideinterventioiden avulla voisi löytää armollisen ja rakastavan katseen myös unohdettuja paikkoja kohtaan: nähdä jättömaissa jumalaista ja rakastaa raiskioita, nähdä niiden potentiaalinen rikotun pinnan takaa. Savolaisen menetelmä antaa mahdollisuuden kertoa itsestään ehjän ja kauniin, mielikuvituksellisen tarinan, ja minusta on mahdollista laajentaa sitä myös posthumanistiseen suuntaan. Leikillisten taideinterventioiden kautta voi antaa paikoille tarinan, joiden avulla niihin kirjotaan mielikuvituksen värikäs viltti.

Ajattelen siis, että myös paikkoja kohtaan on mahdollista herättää empatiaa, sillä ainakin suomalaisessa kansanperinteessä esikristilliset muistumat paikkojen elävyydestä eivät ole vielä kovinkaan monen sukupolven takana. Ehdotan, että useat tuntevat yhä paikkojen voiman, harvat sitä vain rohkenevat ääneen myöntää. Pyrkimyksenäni on aikaansaada empatian kokemuksia paikkoja kohtaan. Isompana taustavoimana on osaltani olla toteuttamassa myös EU:n biodiversiteettistrategiaa (Euroopan komissio, 2020) jossa vaaditaan, että vähintään kymmenesosa kaikista elinympäristöistä pitäisi suojella ja kolmasosalla toimia niin, että monimuotoisuutta ylläpitävät piirteet säilyvät. Monimuotoinen luonto on arvo, jota ei yksinkertaisesti ole varaa menettää. Ritva Kovalainen ja Sanni Seppo (2021) toteavat K1-gallerian *Pohjoistuulen metsä* näyttelynsä seinätekstissä, kuinka ”monimuotoisuus on eriasteista tietoisuutta, itsetietoisuutta, empatiaa, hoivaa ja lohduttamista. Se on voimakkaita tunteita: surua, iloa, leikkiä. Se on älykkyyden erilaisia muotoja, geenien ja kokemuksen ohjaamaan oppimista, tuhansia muistiin tallennettuja yksityiskohtia.”

Kolströmin (2010) mukaan ekosysteemipalvelut on käsite, jonka tavoitteena on purkaa luonnon suojelun ja sen käytön välistä vastakkainasettelua ja ristiriitaa. Ekosysteemipalveluilla tarkoitetaan ihmisen luonnosta saamia monenlaisia hyötyjä.

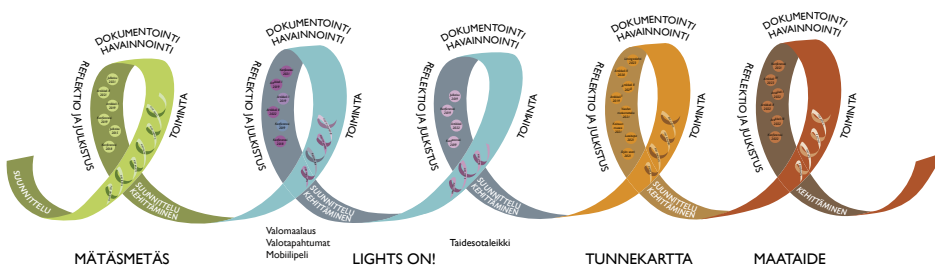
Ne jaetaan kolmeen pääluokkaan: tuotantopalvelut, säätely- ja ylläpitopalvelut ja kulttuuripalvelut (Ympäristöhallinto, n.d). Ekosysteemipalveluissa on tilaa myös säilyttämiseksi, tunteelle, leikille ja tarinoille. Siellä on tilaa empatialle ja kiintymykselle. Toimintojeni tavoitteena onkin pohjimmiltaan tavoittaa metsistä ja muista paikoista se elämän virta, johon voi tarttua ja kiintyä ja siten sitoutua puhumaan puolesta, kun on tunnesiteillä punoutuneena kiinni.

Sitoutuminen johonkin asiaan edellyttää sen kokemista merkitykselliseksi. Jotta luontokohdetta tai muuta paikkaa haluaa suojella, sinne pitää olla tunneside. Kuten Keniger ja kollegat (2013) totesivat katsausartikkelissaan, voi palkitseva yhteys luontoon lisätä halua suojella luontoa. Samoin Soga ja kollegat (2016) osoittivat tutkimuksessaan, että luonnon säännöllinen kokeminen lisää tunnepohjaista kiintymystä ja edesauttaa halua monimuotoisuuden suojeluun. He kannustavat tutkimustulostensa pohjalta, että näiden kiintymyssuhteiden rakentamiseksi tulisi luontoympäristöjä voida kokea eri tavoilla. Myös Aaltola (2019) pohtii, missä määrin muut eläimet ja luonto näkyvät kiintymyssuhteessa. Hän pohtii, onko kaupungistunut nykyyhminen siksi niin haluton tai hidas toimimaan muun luonnon hyväksi, koska lapsuus on erkaantunut niin paljon mutaisista ojanpientareista, etanoiden vanoista ja varisten raakunnasta, että kiintymys muita lajeja kohtaan jää puolitiehen. Aaltola päättelee, että moderni, länsimainen maailma kamppailee mielenterveysongelmien ja yksinäisyyden kanssa osittain juuri siksi, että olemme vieraantuneet liian kauaksi siitä elämän miljööstä, joka meidätkin tuotti. Samoin ajattelee Raevaara (2022b), joka väittää, että ihmisyiden ydin on kohtaamisessa: toisten ihmisten ja kaikkien muiden elollisten olentojen kohtaamisessa. Hän ehdottaa, että jos hyviä kohtaamisia ja syvää luontoyhteyttä on elämässä tarpeeksi, olo on ehjä ja levollinen. Aaltola (2019) ehdottaa niin ikään ratkaisuksi kiinnyttävää ja kiinnittävää yhteyttä ympäröiviin paikkoihin. Ajattelenkin, että juuri paikoissa leikkimällä koetut tarinat voisivat olla tässä kuvassa lankana, joka harsii meidät kiinni paikkoihin.

4 Menetelmälliset valinnat

4.1 Kehittämissyklien kaksoiskierre

Jokaisesta taideinterventiosta on tehty useampi kuin yksi kehittämissykli. Yhdessä ne muodostavat tämän väitöstutkimuksen kokonaissyklit. Olen käyttänyt kaksoiskierrteen kaltaista rakennetta, jossa kukin pääsykli muodostuu sisäkkäisistä sykleistä.



Kaavio 4. Kehittämissyklien kaksoiskierre. Jokainen kehittämissykli muodostuu omista sisäkkäisistä kehittämissykleistään, joissa pienessä mittakaavassa kaikki samat vaiheet kuin pääsykleissä. Pääsykleistä riippuen sisäsyklejä on ollut 3–6 kappaletta.

Tutkimukseni aineistoja on tuotettu suunnittelemalla, toteuttamalla, analysoimalla ja edelleen kehittämällä leikillisiä, taideperustaisia interventioita prosessin kuluessa määriteltyihin paikkoihin, pääsääntöisesti luonto- ja kulttuuriperintökohteisiin. Paikat ovat määrittäneet projektien yhteistyökumppanien toiveista (interventiokokonaisuudet 1–3), tilaisuuksien paikkakuntien (kokonaisuus 4) ja serendipisten kohtaamisten (kokonaisuus 5) kautta. Nämä taideinterventiot saavat aikaan tutkittaviin asioihin liittyviä ja sitä sivuavia asioita kuten paikkaan kiinnittymistä, surrealististen tilojen syntyä tarinoiden pohjalta, roolin ja leikin kautta tapahtuvaa itsensä uudelleen ymmärtämistä, luontoon uudelleenkytkeytymistä ja paikkojen tarinallisten kerrosten visualisointia.

Ensisijaisena tutkimusaineistona toimii se toimintaa konstruoiva reflektioaineisto, jonka olen taiteilija-fasilitoija-tutkijana yhdessä kollegoideni ja kansatutkijoideni kanssa luonut. Lisäksi etsin tutkimuksessani niitä merkityksiä, joita osallistujien tuottamasta, toissijaisesta kuva-aineistosta on havaittavissa eli sitä, miten kokemuksellisuus ja leikin virittämät aistitasot välittyvät tulkitsijalle. Myös eri taideinterventioideni tutkimustulosten esittämisessä kuvilla oli keskeinen rooli, ja erityisesti

nämä osallistujien ottamat kuvat ovat keskeisessä asemassa taiteellisessa osiossani, joka on kolmas aineistoni. Toivon myös, että kaikissa 14 tutkimukseen liittyvässä artikkelissa esitelty kuva-aineisto näyttäytyy sellaisenaan myös lukijoille samanlaisena ilon ja nautinnon lähteenä kuin se minulle on. Prosessi on pääsääntöisesti edennyt siten, että tekeminen on johdattanut teorian äärelle, joka on puolestaan johdattanut näkemään toisin ja jälleen tekemään seuraavaa sykliä.

Olen kirjoittanut kaikki tutkimukseeni liittyvät artikkelini englanniksi, mutta koin, että tämän yhteenvedon kirjoittaminen suomeksi oli tärkeää kahdesta syystä: jotta tieteellistä keskustelua ja taideperustaista toimintatutkimusta voidaan toteuttaa jatkossakin myös suomeksi ja jotta pystyn olemaan nyanssitasolle asti tarkka niiden ilmiöiden muodoista, joita kuvaan. Käsittelemäni aiheet ovat myös tunteiden ja kokemusten kuvaamista, ja muulla kuin äidinkielellä asioita tarkasteltaessa katoaa helposti tietynlainen herkkyys ja syvyys.

Toteutettujen taideinterventioiden paikkoja yhdistävä tekijä paljastui serendipisesti, vailla alusta asti toteutettua aktiivista valintaa. Kokeilut tapahtuivat paikoissa, joiden yhteisenä nimittäjänä voidaan pitää unohtuneisuutta ja marginaalia: näitä leikkilisiä taideinterventioita toteutettiin alikäytetyillä retkeilyalueilla, unohtuneilla kulttuuriperintökohteilla, kiistanalaisissa tai tuhoutuneissa luontopaikoissa, kaupunkitilojen joutomailla. Ne kaikki olivat kohteita, joita ei pidetä sellaisenaan kiinnostavina tai mahdollisina taideleikin paikkoina: takametsät, sänkipellot, hakkuuaukeat ja kuivuneet suot, konferenssikeskusten pihat ja risteysalueet. Kehitettyjen interventiovälineiden tavoitteena oli vapauttaa paikkoja unohtuneesta ikeestä ja samanaikaisesti rohkaista aikuisia leikkimään antamalla heille alibi toimia toisin.

Kehittämäni taideinterventiovälineet liittyvät varsinkin prosessin alkuosan osalta hankkeisiin, joiden projektipäällikköinä toimin Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Myöhemmät taideinterventiot pohjautuvat vahvemmin omaan taiteelliseen työskentelyyni.

4.2 Taideperustainen toimintatutkimus

Tarkastelen tutkimuksessani leikkiä ja paikkaa taiteen kontekstissa ja olen valinnut metodologiseksi lähestymistavakseni taideperustaisen toimintatutkimuksen (Art-Based Action Research, ABAR). Taideperustaisen toimintatutkimuksen avulla pyritään muuttamaan käytäntöjä ja tuottamaan perusteltua tietoa, ymmärrystä ja osaamista muutoksen tueksi (mm. Hiltunen, 2009; Jokela ym., 2015; Jokela & Huhmarniemi, 2020; Leavy, 2018). Edellä mainittujen kirjoittajien mukaan taideperustaiselle toimintatutkimukselle ja a/r/tographylle, jolla tarkoitetaan taiteilijan (artist), tutkijan (researcher) ja opettajan (teacher) roolit yhdistävää laadullista tutkimusmenetelmää, on yhteistä, että käytäntö ja teoreettinen tutkimus ovat rinnakkaisia ja tutkimusaiheet sijoittuvat opettamisen, taiteen ja yhteisöjen välimaastoon.

Vaikka omassa tutkimuksessani ei opettajuus ole keskeisessä roolissa, on se jälkikäteen tarkasteltuna ollut kuitenkin suuremmassa roolissa kuin ajattelin. Lights on! -hankkeen kaikkiin toimintoihin oli sitoutettu suuri joukko Humakin opiskelijoita ja maataideteoksissa lukiolaisilla oli keskeinen rooli. Lisäksi koen monessa tapauksessa taideinterventioiden fasilitointiprosessien olleen hyvin lähellä opettajuuden toimintatapoja. Yleensä tutkijan omaelämäkerrallisuus, itserefleksio, korostuu vahvemmin a/r/tographyssä kuin taideperustaisessa toimintatutkimuksessa, jossa analyttisen reflektion kohteena ovat enemmän toiminnasta kerätyt aineistot kuin omat kokemukset (Jokela & Huhmarniemi, 2020). Tältäkin osin tutkimuksessani on myös a/r/tographyn piirteitä havaittavissa, vaikka sen ydin onkin taideperustaisessa toimintatutkimuksessa.

Olen nojannut Maria Huhmarnimen väitöskirjan taideperustaisen tutkimuksen luokitteluun (Huhmarniemi 2016, s. 36–37), ja vaikka tutkimuksessani on havaittavissa myös piirteitä muista tutkimusmenetelmistä, on se selvästi tämänkin taulukon pohjalta tunnistettavissa sekä toteutustavaltaan että väitöksen muodon osalta täysiveriseksi taideperustaiseksi toimintatutkimukseksi, jossa tutkimuskohteena on yhteisötaiteen ja yhteiskunnallisen nykytaiteen menetelmien ja strategioiden kehittäminen, työskentely koostuu sykleistä, jotka sisältävät kirjallisuuskartoituksia, tavoitteenasettelua, kenttätöitä, aineiston kokoamista ja analysointia sekä arviointia, ja lopulta tutkimuksen esitys ja arviointi tohtorin väitöksen muodossa esiintyy tutkimustekstinä (esim. tutkimusartikkeleina) ja taiteellisen produktion yhdistelmänä.

Jokela (2019) toteaa taideperustaisen toimintatutkimuksen olevan pikemmin metodologinen lähestymistapa kuin täydellinen menetelmä, ja koska se on luonteeltaan tilannekohtainen ja luova; se kehittyy jatkuvasti tarkemmaksi ja muuttuvaksi jokaisen tutkimuksen myötä. Hän toteaa Oxford Encyclopedian artikkelissaan, kuinka nykytaiteen pedagogisilla, dialogisilla ja yhteisöllisillä menetelmillä toteutettu taide herättää tunteita ja vaikutuksia suoraan osallistujiin: ABAR-menetelmä taiteen ja toimintatutkimuksen yhdistelmänä tekee toiminnoista näkyviä, ilmeisiä ja emotionaalisesti saavutettavia. Hänen mukaansa tutkijat oppivat tällä menetelmällä kehittämään uutta tietoa ja käytäntöjä, jotka liittyvät suoraan heidän tutkimustoimintaansa todellisessa maailmassa. ABAR-hankkeille on ollut ominaista myös eri-ikäisten ja eri sukupolvien yhdistäminen sekä pohjoisten paikkojen ja yhteisöjen kulttuurien merkityksen ymmärtäminen, välittäminen ja uudistaminen taiteen avulla, lisäksi menetelmän käyttö paikallisten osallistumisen edistämiseen on toiminut tarpeen mukaan myös erilaisissa dekolonisaatio- ja elvytysprosesseissa (Jokela, 2019).

Olen valinnut metodologiseksi lähestymistavaksi taideperustaisen toimintatutkimuksen, sillä koen sen palvelevan tutkimukseni tavoitteita parhaiten. Taideperustainen toimintatutkimus on tapaustutkimusta ja kehittävää tutkimusta (Jokela & Huhmarniemi 2020). Sillä pyritään heidän mukaansa kohti käytännössä sovellettavaa ja uudeksi osaamiseksi muunnettavissa olevaa tietoa. Taideperustaista toiminta-

tutkimusta on kehitetty vastaamaan soveltavan taiteen tiedonintressiin, ja siinä tähdätään tutkimukseen, joka tuottaa käytännön muutosta sekä pätevää ja perusteltua tietoa, ymmärrystä ja uutta osaamista, jota tämän muutoksen tuottamiseen liittyy, he tähdentävät. Taideperustaista toimintatutkimusta on kehitetty Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnassa esisijaisesti aluekehittämishankkeissa ja niihin liittyvässä tutkimuksessa (Jokela & Huhmarniemi, 2020), ja myös tämä tutkimusmatka lähti liikkeelle aluekehittämishankkeista. Kotiyliopistossani kehitetty taideperustainen toimintatutkimus on nykyisin kansainvälisesti tunnistettu käsitteellä ABAR (Art based action research), ja oma tutkijaryhmäni Nacer toteuttaa tätä tutkimustapaa. Nacer-tutkijaryhmää (Northern Art, Community and Environment Research) johtaa Timo Jokela yhdessä Mirja Hiltusen ja Glen Couttsin kanssa, ja siinä kuvataidekasvatusta ja soveltavaa kuvataidetta tutkitaan ja kehitetään pohjoisessa kontekstissa (Huhmarniemi ym. 2021). Nacer-ryhmän tutkimus heijastaa pohjoisen muuttuvia sosiokulttuurisia olosuhteita ja pyrkii tutkimaan tulevaisuuden suuntia sosiaalisesti ja kulttuurisesti sensitiivisille mutta toisaalta vaikuttaville avauksille, joissa taiteellista työskentelyä ja taideperustaisia menetelmiä sovelletaan paikallisyhteisöjen ja ympäristöjen tarpeisiin (Huhmarniemi ym., 2021). Nacer-ryhmään kuuluu 21 tutkijaa, joista osa on taiteen tohtoreita ja osa jatko-opiskelijoita (Nacer team, n.d.).

Huhmarniemi (2016) määrittelee taideperustaista tutkimusta väitöskirjassaan, ja yhdessä Timo Jokelan (2020) kanssa he avaavat sen vaiheita artikkelissaan. Huhmarniemi toteaa, että taideperustainen toimintatutkimus etenee syklisesti siten, että taiteellisesta interventioista kootaan tutkimusaineisto, jota analysoidaan, reflektoidaan ja käsitteellistetään. Menetelmä kiinnittyy vahvasti ympäristöihin ja yhteisöihin, hän huomauttaa ja jatkaa, että lisäksi siinä huomioidaan muun muassa kohtaamisten tilojen tuottaminen, ympäristön ja yhteisön historia ja taiteen performatiivinen luonne. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa taiteellisten produktioiden tuottaminen on toiminnan kehittämisen menetelmä ja taiteelliset produktiot niihin liittyvine havaintoineen muodostavat tutkimusaineiston, hän toteaa. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa taiteelliset produktiot ovat yleensä tila- ja aikasidonnoisia prosesseja, joiden dokumentoinnista voidaan koostaa tutkimusaineisto (Huhmarniemi, 2016). Tunnistan kaikkien näiden vaiheiden toteutuneen tässä tutkimuksessa.

Jokelan ja Huhmarniemen mukaan (2020) taideperustainen toimintatutkimus on tutkimuksellinen lähestymistapa, jonka tavoitteena on kehittää taiteeseen perustuvia menetelmiä ja hakea ratkaisuja ympäristöissä tunnistettuihin ongelmiin tai malleja tulevaisuusvisioihin. Taideperustainen toimintatutkimus on syklisesti etenevä tutkimus- ja kehittämisprosessi, ja nämä syklit sisältävät suunnittelua, teoreettista taustatyötä, taiteellista työskentelyä tai vastaavia interventioita, refleктоivaa tarkastelua, käsitteellistämistä ja tavoitteiden täsmentämistä, he toteavat. Taiteellinen toimintatutkimus poikkeaa heidän mukaansa perinteisen toimintatutkimuksen syklistä siinä, että tutkimusprosessin aikaiset ja sen tuloksena syntyneet taiteelliset tuotokset dokumentoidaan ja tätä dokumentointia käytetään myös tutkimusaineis-

tona. Silloin kun kerätty tulkinnallinen aineisto on laaja, tutkija voi luokitella, teemoitella ja ryhmitellä aineistoaan myös teoriaansa tukeutuen, eli hänen voi katsoa keskustelemaan aineistonsa ja muun kirjallisuuden kanssa (Jokela & Huhmarniemi 2020). Minun tapauksessani aineisto oli laaja ja tähän dialogiin aineiston kanssa liittyi menetelmällisesti myös kävely.

Huhmarniemen ja Jokelan (2020) mukaan tämänkaltaisen aineiston analyysi ei varsinaisesti eroa muista laadullisista aineiston analyysimenetelmistä, vaan sen lisäksi taideperustaisessa tutkimuksessa on mahdollista soveltaa taiteellista työskentelyä myös aineiston analyysiin ja tulkintaan. Silloin taiteilija työstää esimerkiksi valokuva-aineistosta teoksellisen valokuvakollaasin tai ääninauhoista ääniteoksen tai installaation elementin, he jatkavat. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa taiteellisten produktioiden tuottaminen on heidän mukaansa toiminnan kehittämisen menetelmä ja taiteelliset produktiot niihin liittyvine havaintoineen muodostavat tutkimusaineiston. Taiteelliset produktiot eivät täten tyypillisesti ole tutkimustulosten representointia, lisäksi taideperustaisessa toimintatutkimuksessa korostuu interventioiden toteutuksen osalta osallistavuus tutkija-taiteilijan persoonan sijaan (Huhmarniemi, 2016; Jokela & Huhmarniemi, 2020). Minulla tätä seuraten on esimerkiksi yhdestä taideinterventiosta muodostunut myös tutkimukseni taiteellinen osio, eli taideinterventio Ärjänsaarella on tuottanut aineiston sekä tutkimusartikkeliin (sekä useampiin muihin artikkeleihin) mutta myös näyttelymuodossa esitettyyn taiteelliseen tulkintaan. Näyttelymuoto toteutti melko oppikirjamaisesti taideperustaisen toimintatutkimuksen toimintatapaa, sillä keskeisenä tuotoksena oli osallistava valokuvakollaasi ja aineistona tai lähtökohtana osallistujien kokemukset ja tunteet.

Huhmarniemi ja Jokela (2020) kuvaavat, kuinka taideperustaisen toimintatutkimuksen havaintopäiväkirja on keino, jonka avulla on mahdollista palautella mieleen ja nostaa tarkemman analyysin kohteeksi esimerkiksi tutkimuksen kronologia, keskeiset oivallukset sekä muutoksiin johtaneet tilanteet. Heidän mukaansa tällaisina aineistona esimerkiksi toiminnan valokuva- ja videodokumentoinnit ovat tyypillisiä ja aineistoa analysoidaan yleensä jo toiminnan kehittämisen aikana, eikä vasta lopussa kuten tutkimuksessa tyypillisesti. Taideperustaisen toimintatutkimuksen aineiston tulkinnallinen analysointi on siten päällekkäinen ja samanaikainen prosessin arvioinnin kanssa, eli yhtäaikaaisesti arvioidaan niin toiminnan laadullisia vaikutuksia mukanaolijoihin kuin tehtyjen toimenpiteiden ja prosessin onnistumista, he toteavat. Heidän mukaansa voidaan sanoa, että analyysin tuloksena on aina syventynyt ymmärrys sekä kokemuksista että käytännön toiminnasta ja lisääntynyt tieto niiden kehittämisestä. Tämän tutkimuksen osalta olen palannut havaintopäiväkirjani pariin useissa eri tutkimuksen vaiheissa ja tunnistan vahvasti vaiheiden limittymisen ja päällekkäisyyden omassa tutkimuksessani.

Tällainen toimintatapa johtaa myös tutkimuksen taiteelliseen representointiin, joka omalla tavallaan perustuu aineiston teemoitteluun tai tyypittelyyn (Huhmar-

niemi, 2016; Jokela & Huhmarniemi, 2020). Taideperustaiseen toimintatutkimukseen siis sisältyy heidän mukaansa toiminnan aikaista jatkuvaa prosessiarviointia, joka on toimintaa korjaavaa ja suuntaavaa, sekä tuloksiin kohdistuvaa loppuarviointia. Kerättyä aineistoa kutsutaan reflektioaineistoksi, jolla viitataan siihen, että aineistoa käytetään kehittämisprosessin arviointiin ja jatkokehittämisen tueksi, he kuvaavat. Prosessin lopputuloksia arvioidaan kahdessa vaiheessa eli heti projektin päätyttyä, kun se on vielä tuoreessa muistissa, ja jälkeinpäin, kun kokemusta on kertynyt syvemmin (Huhmarniemi, 2016; Jokela & Huhmarniemi, 2020). Juuri näin minäkin olen laajan aineistoni kanssa toiminut. Aineistoni on pääasiassa valokuvia ja niiden pohjalta olen aina tuoreeltaan kirjoittanut kustakin leikillisestä taideinterventiosyklistä artikkelin ja kunkin pääsyklin sisäkkäisistä sykleistä samoin. Vasta myöhemmässä, tämän yhteenvedon vaiheessa syklien keskinäisiä merkityksiä on analysoitu tarkemmin, ja tästä syklien yhdessä rakentamasta mosaiikista muodostuu tutkimukseni väitös.

Huhmarniemi (2016) kuvaa, kuinka taideperustaisen toimintatutkimuksen erottaa muusta toimintatutkimuksesta etenkin siten, että se sisältää taiteellista työskentelyä osana toimintatutkimusta, mikä poikkeaa perinteisestä akateemisesta tavasta toteuttaa tutkimusta. Tässä taiteellisessa työskentelyssä prosessi on osittain intuitiivinen, kokemukseen ja hiljaiseen tietoon perustuva eivätkä tavoite ja menetelmä ole prosessin alussa välttämättä kovin selkeitä. Taiteellinen tutkimus etenee intuitiivisesti, kokeilun ja erehdyksen kautta ja johtaa odottamattomiin tuloksiin ja yllättäviin oivalluksiin. Tutkimusaihe ja kysymykset ovat minullakin selkiintyneet ja uudelleenmuodostuneet tutkimuksen kuluessa. Huhmarniemen mukaan taiteellisten ja taideperustaisten tutkimusten tekijöillä on taipumusta päätyä tutkimusprosessissa jopa kaaokseen. Tilan ja vapauden tarve voi johtua taiteellisen tietämisen luonteesta ja taiteellisen tutkimuksen tyypillisistä tutkimuskysymyksistä. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa korostetaan kuitenkin enemmän suunnittelun ja teoreettisen taustatyön merkitystä käytännön interventiossa kuin taiteellista tietämistä, intuitiota ja hiljaista tietoa. (Huhmarniemi, 2016; ks. myös Borgdorff, 2009; McNiff, 2013). Minä olen tasapainoillut tässä eri roolien välillä. Kulttuurituottajana olen edellyttänyt tekemiseltäni ja fasilitointiprosesseilta selkeyttä ja johdonmukaisuutta, mutta toisaalta olen tämän tutkimusmatkani myötä päässyt pitkästä ajasta taas myöskin taiteilijan rooliin ja riehautunut sen suomasta luomisen vapaudesta. Tutkijana olen parsinut näitä osia yhteen.

Jokelan ja Huhmarniemen (Jokela, 2015; Jokela & Huhmarniemi, 2020) mukaan taideperustaisen toimintatutkimuksen keskeisenä tavoitteena ei ole kehittää taiteilija-opettaja-tutkijan omaa taiteellista ilmaisua vaan vuorovaikutusta yhteistyöhön osallistuvien muiden taiteilijoiden, tutkijoiden, yhteisön ja osallistujien välillä. Tavoitteet kohdistuvat myös yhteisön voimaantumiseen, yhteiskunnalliseen muutokseen, vastuullisuuden tai yhteisöllisyyden lisääntymiseen, he toteavat. Minun tutkimuksessani keskeisintä on ollut kehittää vuorovaikutusta paikan kanssa.

Tavoitteenani on paitsi paikkaan kiinnittymisen kokemuksen mahdollistaminen myös prosessin kautta tapahtuvat henkilökohtaiset voimaantumisen kokemukset osallistujille ja samalla myös minulle niin fasilitoijana, taiteilijana kuin tutkijana, vaikka se ei olekaan taideperustaisen toimintatutkimuksen ensisijainen tarkoitus.



Kaavio 5. Taideperustaisen toimintatutkimuksen syklit (Jokela & Huhmarniemi, 2020, kaavio 5), joita olen tutkimuksessani noudattanut. Taideperustaisen toimintatutkimuksen syklin vaiheet pääpiirteittäin. Oikea puoli konstruoivaa ja vasen puoli reflektioivaa toimintaa. Käytännön toiminnassa syklin vaiheet limittyvät usein toisiinsa. Kaavio: Timo Jokela ja Mirja Hiltunen, 2020.

Hyväksyin jo tutkimusmatkaani aloittaessani sen tosiasian, että taideperustaisella toimintatutkimuksella ei voida tuottaa absoluuttisia totuuksia tai väitteitä, vaan ehdotuksia hyvistä tavoista toimia. Näitä toteuttamiani taideinterventioita on tämän tutkimuksen kuluessa varioitu eri ympäristöissä ja niiden tuotoksia on analysoitu eri menetelmillä, joten oletan saavani sängen käyttökelpoisia ehdotuksia.

Taideperustaisen toimintatutkimuksen hengessä leikki tuo toimintaan vahvasti kehollisen tekemisen, vaikka lopputuotokset kehittelemässäni taideinterventioissa ovatkin usein kuvallisia: valokuvia, videoita ja muutoksia ympäristössä. Leikeissä minua kiinnostavat osallistavat taideperustaiset leikit, eivät niinkään performatiiv-

viset leikit. Näkökulma on ensisijaisesti toiminnoilla, joissa on mahdollisuus myös hitaalle ja pohdiskelevalle – introvertillekin – yksinleikille. Silti nämä interventiovälineet eivät sulje pois fasilitoitua ja/tai yhdessä tekemisen mahdollisuutta. Syklinen prosessini on edennyt tekeminen edellä. Jokainen, niin pääsykli kuin sen sisäinen syklikin on alkanut reippaalla heittäytymisellä. Tämä on johtanut reflektion kautta teorian äärelle, mikä on avannut näkökulmia ja havainnut näkemään toisin. Tästä innostuneena on taas saatu idea, heittäytytty tekemään ja niin edelleen.

Ajatukseni siitä, millaisia tuotoksia leikillisissä taideinterventioissa syntyi, osuu hyvin Martikaisen (2022; vrt. myös Leavy, 2018; Jokela & Huhmarniemi, 2020) määritelmiin, jonka mukaan taidelähtöisissä tutkimusmenetelmissä taidetta ei lähdekohtaisesti ymmärretä ammattitaiteilijoiden tekemänä taideteoksina vaan kenen tahansa ihmisen taideilmaisullisina tuotoksina. Osallistujien taiteellisen ilmaisun taidot ovat näin ollen toissijaisia. Tätä ilmaisun kynnystä olen ennestään pyrkinyt madaltamaan käyttämällä toiminnoista leikin nimitystä. Martikaisen (2022) mukaan tärkeää onkin juuri se, että tutkimukseen osallistujat saavat mahdollisuuden kartoittaa, ilmaista ja reflektoida ajatuksiaan ja kokemuksiaan taiteen keinoin, ja taidelähtöiset menetelmät painottavat tutkimukseen osallistujan ja tutkijan välistä suhdetta tutkimuskumppanuutena, kanssatutkijuutena. Erittäin arvokkaana näen Martikaisen (2022) ajatuksissa sen, kuinka kanssatutkijuus pyrkii rakentamaan mahdollisuuksia osallistujien maailmasuhteen kriittiselle tiedostamiselle. Erityinen painoarvo on minun taideinterventioissani annettu paikkasuhteen tiedostamiselle ja sen laajentamisen mahdollisuuksien havainnoimiselle. Ja onhan tässä tutkimuksessa nähty myös paikka yhtenä kanssatutkijana.

YLEn (2022) haastattelussa Maria Huhmarniemi totesi, kuinka lapsuudesta tuttuja esineitä voi taideperustaisessa toiminnassa käyttää voimavarana ja itseilmaisun tukena. Tämä toteutuu vahvasti toteuttamissani leikillisissä taideinterventioissa paikkoihin – palataanhan niissä lapsuudesta tuttuihin leikillisiin mielikuvittelun tapoihin. Timo Jokela totesi niin ikään samassa haastattelussa, että taideperustaiselle toiminnalle on tyypillistä, että kuvat ja videot laajentavat paikkasidonnaista taideperustaista toimintaa uusille yleisöille (YLE, 2022). Juuri tämä on tapahtunut minunkin taideinterventioissani: taideperustaisten paikkaleikkien vaikutukset ovat säteilleet kuvallisten matkamuistojen myötä osallistujiaan huomattavasti laajemmalle.

Kuten Jokela ja Huhmarniemi (2020) muistuttavat, taideperustaisessa toimintatutkimuksessa tutkija on aina keskeinen osallistuja tutkimusprosessissaan. Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa ei siis pyritä tutkimaan yhteisön tai tutkimuskohteen kokemuksia ulkopuolisesta näkökulmasta. Näin on myös minun tapauksessani. Ensisijaisen ja keskeisen tutkimusaineiston muodostavatkin minun tutkijana (tai tutkijoiden niissä tapauksissa, joissa taideinterventiot on tehty yhteistyössä yhden tai useamman toisen tekijän kanssa) muistiinpanemat kokemukset, niiden havainnointi ja jäsentely. Jokela ja Huhmarniemi (2020) kuvaavat, kuinka tutkijan omaelämäkerrallisuus, itsereflektio, korostuu yleensä enemmän a/r/tographyssä kuin

taideperustaisessa toimintatutkimuksessa, jossa analyttisen reflektion kohteena on enemmän toiminnasta kerätyt aineistot kuin omat kokemukset. Vaikka tässä tutkimuksessa keskeinen rooli on osallistujien tuottamalla visuaalisella aineistolla, erityisesti tässä yhteenveto-osiossa on myös a/r/tographyn piirteitä.

Keskeisenä aineistonani toimivat siis osallistujien tuottamat visuaaliset kuvastot. Näiden lisäksi olen hyödyntänyt haastatteluita, palautteita ja tilanteissa tehtyjä tallenteita. Visuaalisen aineiston painoarvon olen tietoisesti sallinut, onhan visuaalisten menetelmien avulla mahdollista tutkia vaikeasti sanallistettavia, vaiettuja ja jopa tiedostamattomia arkiajattelun sisältöjä. Hakoköngään ja Martikaisen (2021) mukaan juuri taideperustaisten tutkimusmenetelmien vahvuutena pidetään keinoja tutkia ei-kielellistä, hiljaista, aistillista ja ruumiillista tietoa ja kokemuksia. Myös niille ihmisille, jotka kokevat kielellisen ilmaisun vaikeaksi, erilaiset visuaaliset menetelmät tarjoavat keinon osallistua. Visuaalisten tutkimusmenetelmien etuna ja mahdollisuutena on pidetty sitä, että visuaaliset tuotokset puhuttelevat ja herättävät tunteita, kokemuksia ja muistoja eri tavalla kuin kirjoitettu tai puhuttu ilmaisu. Visuaaliset aineistot voivat tuoda arkipäiväisiinkin asioihin ja ilmiöihin uudenlaisen näkökulman, joka voi edistää kriittistä ajattelua sekä mahdollistaa piiloisten kokemusten esilletulon ja tiedostamisen (Hakoköngäs & Martikainen, 2021, s. 82–83. Ks. myös Sinner, Irwin & Adams, 2019 ja Sinner, Irwin & Jokela, 2018).

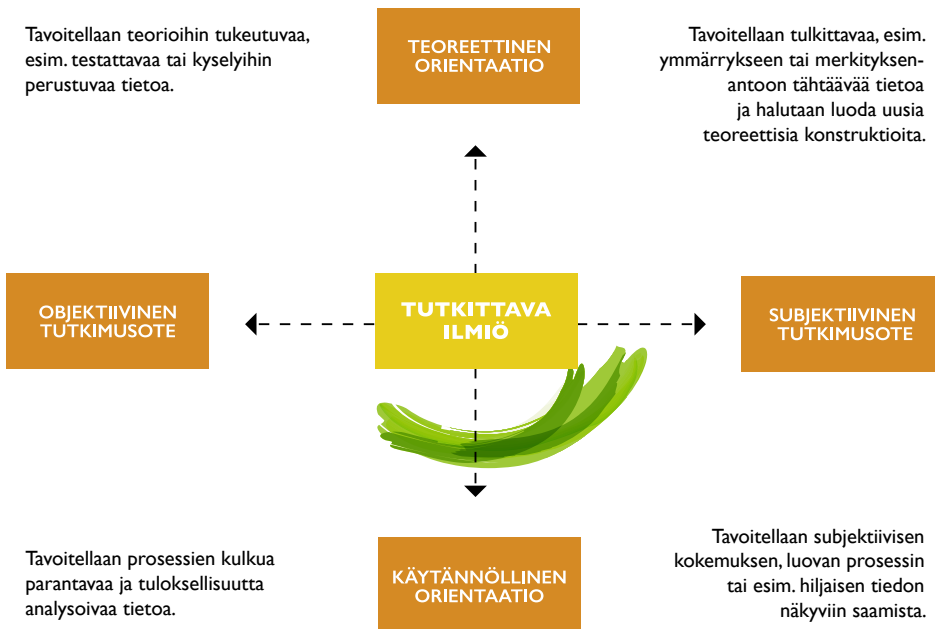
Toteutetuissa toiminnoissa olen ensisijaisesti näiden luonto- ja kulttuuriperintökohteissa tapahtuvien taideperustaisten leikkien suunnittelija, fasilitaattori, mahdollistaja ja aikaansaaja: pla(y)cemaker, kuten artikkelissani IV (Luostarinen, 2020c) määrittelin. Sain tälle määritelmälleni mainiota taustatukea syksyllä 2022 julkaistusta *Kuvataidekoulutuksen visio 2020–2030* -julkaisusta, jossa *Taiteen fasilitaattori* määriteltiin näin (Rosavaara, 2022, s. 27): ”Taiteen fasilitaattori = taiteilija, joka fasilitoi taiteellisia prosesseja, joissa on osallistujia. Taiteen fasilitoinnista puhutaan erityisesti sosiaalisesti sitoutuneen taiteen yhteydessä.” Koen, että tässä on juuri oikea määritelmä taiteilijuudelleni. Roolini on kulttuurituotannon näkökulmasta tarkastellen saattaa taide, osallistujat, tarinat ja paikat leikin avulla yhteen kokemaan jotakin uutta, tunteita herättävää ja merkityksiä luovaa. Fasilitaattorina kiinnostukseni kohteena on ensisijaisesti kunkin osallistujan yksilöllisen luovuuden kannustaminen. Tavoitteena on löytää siten osallistujien kosketus omaan – kenties kadonneeseen – leikin taitoon ja luovuuteen sekä tarjota taideperustaisilla toiminnoilla syttymisen, innostumisen ja flow’n kokemuksia.

Hyvin keskeisessä roolissa tutkimuksessani ovat olleet toteuttamiini leikillisiin taideinterventioihin osallistujat. Ilman heidän innostunutta, paneutunutta ja oivaltavaa osallistumistaan minulla ei olisi aineistoa. Ryytänen ja Rannikko (2021) ovat todenneet, että osallistuva tutkimus kutsuukin aina jollakin tavoin rikkomaan perinteistä tutkija–tutkittava-jakoa. Lisäksi se suuntaa huomion tutkimuksen valta-asetelmiin ja tiedon oikeutuksen ja omistamisen kysymyksiin (Ryytänen & Rannikko, 2021, s. 21). Tässä tapauksessa osallistujani eivät ole olleet vain kansatutkijoita vaan

keskeisesti myös kanssataiteilijoita. Yhtenä kanssatutkijoiden joukkona ovat lisäksi olleet kaikki ne leikillisten taideinterventioiden paikat, joiden ääntä on pyritty aina kuuntelemaan ja kuulemaan. Riikka Haapalainen (2020) esittää, että osallistuvan taiteen yhteenkietoutumisissa nousee esiin suhde, jossa taideteos koettelee ja tuo näkyviin yhteiskunnan, yhteisöjen ja ympäristön välisiä luonnollistuneita ja osin sopimuksenvaraisiakin liitoksia. Hänen mukaansa teoksen osallistavien elementtien myötä avautuu mahdollisuus uudelleenmäärittelyyn ja uudelleenasemointeihin – toisin ajatteluun ja toisin tekemiseen. Hän toteaa, että määritelmällisesti osallistava taide on taidetta, jonka synty- tai vastaanottoprosessit edellyttävät katsojien osallistumista. Osallistava taide kumoo perinteisen taiteilijan ja teoksen vastaanottajan välisen etäisyyden korvaten sen uudellisilla ja toinen toisistaan riippuvaisilla suhteilla – tai vähintäänkin käynnistäen ihmettelyä ja neuvottelua näiden suhteiden painoarvoista ja voimista, hän lisää. Hän esittääkin, että erityisesti ympäristötaiteen teoksessa ei välttämättä tunnista sitä, kuka on taiteilija ja kuka *vain* teokseen osallistuja, eli kenelle teoksen luova prosessi ja tekijyys kuuluu. Kun taiteilija positioituu suhteessa teokseen toisin, merkitsee se symmetrisesti myös asemointimuutoksia taiteen perinteiseen vastaanottajaposition asetuneelle yleisölle, hän linjaa ja jatkaa, että samalla kun katsojan ja taiteilijan väliset erottelut hämärtyvät, hämärtyy tai vähintäänkin heikentyy myös varsinaisen taideteoksen objektiluonne.

Haapalaisen (2020) mukaan osallistuvan taiteen yhteisöt voidaan ymmärtää myös ennalta laadittujen määreiden tai kuvausten sijaan huokoisemmin: ehdotuksina tai lupauksina. Tällöin osallistavuuden ajatus ennakoisi hänen nähdäkseen tilapäisen yhteisön rakentumista teoksen tai sen idean ympärille. Haapalaisen mukaan yhteisön avoimuuden, ennalta määrittämättömyyden ja hetkellisyyden ajatuksen voi myös siirtää ajatukseen paikasta. Haapalainen määrittelee, että osallistuvan teoksen suhde paikkaan ei ole vain tilallinen tai maisemallinen, vaan teos osana ympäristöään tuottaa jatkuvasti uutta tietoa ja dynaamista muutosta suhteessa paikkaan. Tulkitsemme tämän niin, että taidetoimintaan osallistuminen muuttaa väijäämättä osallistujan paikkakokemusta.

Taideperustaisessa toimintatutkimuksessa on tilaa myös luovalle ajattelulle ja ymmärryksen tarkentumiselle. Toimintatutkimukselle tyypillisesti tutkimuskysymykset ovat suuntautuneet uudelleen, tarkentuneet ja jopa muuttuneet tutkimuksen etenemisen ja tutkimusryhmien myötä. Tutkimukseeni on sisällytetty sivupolkuja ja harha-askeliakin, mikä on tavallista myös luovassa taiteellisessa työskentelyssä (vrt. Jokela & Huhmarniemi, 2020). Kehittämistutkimukseeni onkin toimintalähtöistä, sillä olen heittäytynyt taiteellisen intuition johdattamana kentälle fasilitoimaan taideperustaisia leikkejä ja niistä moniaistisesti havainnoinut mahdollisuuksia kunkin toteuttamani taideintervention syklille tai variaatiolle. Olen sitten myöhemmin toteuttanut näitä muunnelmia taideperustaisen toimintatutkimuksen syklistä rakennetta soveltaen. Myös serendipisyydelle, onnekkaille sattumille, on annettu rooli, ja suuntaa on halukkaasti muutettu tilaisuuden tarjoutuessa.



Kaavio 6. Mirja Hiltusen ja Timo Jokelan täydentämä tutkimusotteiden nelikenttä (Jokela & Huhmarniemi, 2020). Nelikenttä pohjautuu Anttilan (2006, s. 23) alkuperäiseen nelikenttään. Oma lisäys vihreällä värillä.

Jokela ja Huhmarniemi (2020) kannustavat taideperustaisen toimintatutkimuksen tekijää pohtimaan tutkimusstrategian tiedonintressiä. Heidän ajattelunsa pohjaa käsityön, muotoilun ja luovan ilmaisun tutkija ja tutkimusmenetelmien uudistaja Pirkko Anttilan (2006) määrittelemiin eri tutkimusstrategioiden tiedonintresseihin.

Kun sijoitan oman tutkimukseni oheiseen Hiltusen ja Jokelan (Jokela & Huhmarniemi, 2020) täydentämään kaavioon, tiedonintressini sijoittuu vahvasti käytännölliseen orientaatioon. Taideperustaisella toimintatutkimuksellani tavoitellaan käyttötoutuutta. Kunkin tutkimussyklini painotus on hieman erilainen, mutta kokonaisuus painottuu subjektiivisen tutkimusotteen ja käytännöllisen orientaation välimaastoon, ja kaikki tutkimussyklit, niistä kirjoitetut artikkelit sekä taiteellinen osio löytyvät kaavioon vihreällä merkitsemältäni alueelta. Tutkimukseni tavoitteena on ymmärrys taideperustaisista interventiovälineistä, joiden avulla osallistujat saadaan kokemaan paikat uusin silmin. Samalla niiden avulla kehitetään keinoja paikan toisinkokemiseen ja synnytetään empatian kokemuksia paikkoja kohtaan.

4.3 Tutkimuksen aineisto

Aineiston keruun suunnittelua ohjasi ajatus, että leikin prosessi voisi parhaiten tallentua valokuvaan. Eli leikinaikaisessa tunnelmassa olisi jotain hattaramaisen tahmeaa ja kokemus voisi tallentua pysäytettyihin hetkiin leikin tapahtumisesta – että leikin taikapiiirin sisältäkin saisi jotakin talteen myöhempää käyttöä varten, kuitenkin liikaa leikin liminaalista suojaa turmelematta. Ajatus rinnastui myös lapsuudesta tuttuun valokuvaaja-leikkiin, jossa valokuvaajaksi valittu leikkijä pyörittää ja jäädyttää muut leikkijät valokuvamaisiin pysäytyshetkiin myöhempää arviointia varten (Leikkipankki, n.d.). Kuvien tahmeus taas liittyy valokuvaaja ja taiteen tohtori Hanna Weseliuksen (2022) Ahmedin (2018) ajatuksiin pohjautuvaan havaintoon, että tunteet syntyvät subjektien ja objektien kohtaamisissa, joihin tunteet kasautuvat ajan kuluessa affektiivisena arvonmuodostuksena, ja tähän liittyen hän lanseeraa *tarttuvuuden* (stickiness) käsitteen. Weseliuksen (2022) mukaan kuvat ovat tahmeita ja tulevat sitä tahmeammiksi, mitä enemmän ne aiheuttavat kohtaamisia ja tunteita, jotka muovaavat meitä. Intentiona onkin ollut tehdä taideperustaisilla leikeillä tahmeita kuvia, jotka tarttuvat osaksi sitä, mitä olemme. Taideinterventioissani paikoissa avattiin leikillä mieliä kuvittelemaan ja näistä kuvitteluista tehtiin kuvia, jotteivät kuvitellut paikan kerrokset pääsisi unohtumaan.

Ensisijainen aineisto, reflektioaineisto, on kuhunkin leikilliseen taideinterventio- sykliin liittynyt valmistelu- ja suunnittelutyöhön liittyvä aineisto, joka pitää sisällään kirjallisia muistiinpanoja, kokousmuistioita, sähköpostikeskusteluita, ääneksi taltioituja muistioita ja erilaisia vihkoihin tehtyjä suunnitteluluonnoksia interventioista ja niiden tuotannollisista ja fasilitointiin liittyvistä suurista linjoista ja pienistä detaljeista. Näiden lisäksi omana kuvallisena reflektioaineistonani, visuaalisina kenttämuistiinpanoinani fasilitointiprosesseista on itse ottamiani valokuvia ja videokuvia yhteensä 1742 otosta.

Toissijaisena aineistonani on taideinterventioissa tuotetut valokuvat. Määrällisesti suurin aineisto ovat osallistujien itsensä ottamat valokuvat. Muutamassa tapauksessa taideinterventioista tehtiin paikalle hankitun valokuvaajan voimin valokuvataltioinnit, jotka sisältävät osittain myös reflektioaineiston kaltaisia kuvia. Minun hallussani oleva taideinterventioissa tuotettu kuva-aineisto muodostuu 6746 valokuvasta ja videoklipistä, lisäksi Mätäsmetäksen partiolaistoteutuksen osalta olen nähnyt noin 350 kuvan kokoisen kuva-aineiston, joka ei ole hallussani. Taideinterventioiden tuotoksina on siis valokuvia tai prosessinaikaisia videotallenteita.

En ole analysoinut jokaista näistä tuhansista kuvista, vaan olen valikoinut niiden joukosta tarkempaan tarkasteluun yksittäisiä esimerkkejä edustamaan kutakin taideinterventiotä. Mätäsmetäksen ja Ärjän tunnekartan osalta kaikki näihin liittyvät osallistujien ottamat kuvat (n = 375 ja n = 2016) on kuitenkin luokittelun osalta käsitelty edellä mainittua partiolaisten tekemää toteutusta lukuun ottamatta. Kyseisiin interventioihin liittyvissä artikkeleissa niidenkin osalta kuitenkin keskityttiin muutaman kuvan tarkempaan tutkiskeluun.

Mätäsmetis-taideintervention vuoden 2014 toteutuksessa samoin kuin 2017 valomaalaustyöpajojen yhteydessä ja 2018 taidesotaleikin yhteydessä tehtiin osallistuneille myös pienimuotoiset kyselyt tukemaan havainto- ja kuva-aineistosta tehtyjä tulkintoja ja johtopäätöksiä. Ennemmin kuin näkyvään toimintaan itseensä nämä kokemukset vaikuttavat liittyvän johonkin sen ulkopuoliseen olemusmaailmaan – merkityksiin, jotka liittyvät leikkiin, taiteeseen ja paikkaan. Niitä onkin lähtökohtaisesti vaikea sanallistaa tai jäsentää tunnusluvuiksi, sillä ne ovat tekijöidensä subjektiivisia ja muodoltaan alati muuntuvia kokemuksia. Nämä kyselyiden tulokset ovat kuitenkin olleet tulosten analyysin tukena, ja olen saanut niistä vahvistusta kuvista tekemilleni havainnoille.

4.4 Merkitysten kätköihin kurkistelua

Koska tietoa leikistä saa parhaiten leikkimällä, olen leikkinyt kuvien ja myös muun reflektioaineiston kanssa piiloleikkiä paikoissa. Ajattelen, että kuvien ja aineiston merkitykset ovat piilossa, tai ensinäkemällä tekee liian itsestäänselviä ja pinnallisia tulkintoja niistä, mutta kun suostuu kuvien kanssa piiloleikkisille innostaviin paikkoihin ja antautuu kolmikantaiseen dialogiin paikan, kuvien ja leikin kautta, paljastuvat näiden merkitysten piilopaikat vähitellen ja askelten rytmisessä muotoutuvat myös sanoiksi. Aineistoa on ajateltu paikkojen kanssa, ja siten sanoitettu aineiston analysoimisen strategia. Olen siis kulkenut kuvat taskussa joko fyysisinä kuvina tai joissakin tapauksissa digitaalisina sarjoina ja kurkistellut niin kivenkoloihin, harittanut horisontin tavoittamattomaan sineen kuin sukellellut surrealistisiin jättömaiden romukasoihin niiden merkityksiä etsiessäni.

Tätä samaa kävelymenetelmää olen käyttänyt kaiken yhteen punovana menetelmänä niin eri taideinterventiosykliden tulosten analysoinnissa kuin väitökseni yhteenvedon kirjoittamisessakin.

Toteutetuissa leikillisissä taideinterventioissa samoin kuin yksittäisten interventioiden aineistoissa ja niistä kirjoitetuissa artikkeleissa analyysimenetelmät ovat vaihdelleet. Se, mikä on kussakin toimintatutkimussyklissä, sen eri vaiheissa, aina toistunut muuttumattomana, ovat kuvien ja reflektointiaineiston kanssa tehdyt kävelyt. Tästä on muodostunut kävelyn, kirjoittamisen ja ajattelun pyhä kolmiyhteys – tai toisaalta kuvien katsomisen, paikkojen kokemisen ja pohdiskelun kolmiyhteys. Ja samaa työtä olen jatkanut tämän yhteenvedon kanssa: kuvallisiin reflektioaineistoihini olen analysoinut aineistojani kävelemällä, aumoitellut ajatuksiani niin palsasoilla pohdiskellen kuin tantereita tarpoen. Kävelen kuvien kanssa oleminen ja kuvien kautta tietäminen on kulkenut ikään kuin menetelmällisenä kattoterminä.

Olen siis tutkinut ja jäsentänyt tietoa tekemällä ja toisaalta niin luonto- ja kulttuuriperintöympäristöissä kuin joutomailla kävelemällä. Toiminnallinen tekeminen ja kävelemällä jäsentäminen ovat toimineet uusien taideinterventioiden kehittämi-

sessä ja tehtyjen interventioiden analysoinnissa läpileikkaavana metodina. Voimistaakseni kuvien ja muun aineiston herättämiä mielikuvia palasin tulkitsemaan niitä samankaltaisiin, mutta kuitenkin stimuloivan uusiin ja yllätyksellisiin ympäristöihin, joissa ne on luotu. Yhdistin aineistoni tarkastelun toiminnalliseen kävelymenettelmään, jonka koin tuovan lisäarvoa tulkinnoille.

Aineistoni tulkinnat pohjautuvat siis pääsääntöisesti serendipisissä sattumaympäristöissä käytyihin ja kävelymenetelmän avulla stimuloituihin joko mielensisäisiin tai parityönä tehtyihin dialogeihin kuvista. Niiden painoarvo ja tekemisen tapa kunkin artikkelin kohdalla on vaihdellut, esimerkiksi artikkelissa I parityönä toteutettua kävelymenetelmää on kuvattu tarkasti, artikkelissa III se oli taustatyön apukeinona, kun kanssakirjoittajan kanssa pidimme verkkovälitteisiä kävelykokouksia eri maissa asuessamme. Kävely on edennyt jaksoittain, joissa ovat vuorotelleet pysähtyminen kuvia katsomaan ja kävely kuvia ajatellen ja paikkaa moniaistisesti samalla tunnustellen. Olen sallinut mielikuvituksen vaeltelun, mutta pyrkinyt aika ajoin kuitenkin palauttamaan ajatuksen käsittelyssä oleviin kuviin.

Österlund-Pötzsch (2011, s. 125–126) kertoo, että kävellessä muodostuu kognitiivinen kokemus, joka perustuu tietoon ja sen saantiin liikkeestä ja kontaktista maahan. Hänen mukaansa liike tekee tietoisiksi kehosta ja myös siitä, miten ruumis on vuorovaikutuksessa ympäristön ja sen ilmiöiden kanssa. Kävelystä muodostuu narratiivinen dimensio, jolloin se on muoto ja mahdollisuus olla vuoropuhelussa yhtä aikaa kuvien ja paikan kanssa, hän kiteyttää. Myös sisällönanalyysin ja luokittelun vaiheita on toteutettu luontoympäristössä niin Mätäsmetäksen kuin Ärjän tunnekartan suuren kuvamäärän kanssa. Kuvien viestille tarjoutui herkkyyttä aivan toisella tapaa metsän rauhassa kuin loisteputkien välkkeessä.



Kuva 4. Mätäsmetäs-kuva-aineiston lajittelua metsäluonnossa, lokakuu 2018. Ruutukaappaus videotallenteesta. Video Minna Hautio.

Kuvakävelyilläni olen siis ollut dialogissa niin paikan kuin kuvien kanssa samanlaisesti. Luukkonen (2017) kuvaa väitöskirjassaan *Valokuvan ajallisuus: Maiseman kerrostumista ajan kokemukseen* erittäin osuvasti kuvien tulkintaa ja niiden kanssa keskustelua. Hän kuvaa, kuinka hänen tutkimuksessaan taiteellisen työskentelyn ja analysoivan kirjoittamisen välillä oli tiivis yhteys, ne kietoutuvat toisiinsa. Luukkonen (2017) korostaa, kuinka tutkimustyöhön kuuluu dialogisuus paitsi tekstien myös kuvien kohdalla. Hän kuvaa, kuinka tulkitessaan valokuvia – omiaan ja muiden tuottamia – hän käy vuoropuhelua kuvan kanssa. Luukkonen määrittelee varsinaisen vuoropuhelun tapahtuvan yhden pään sisällä ulkopuolelta tulevien ärsykkeiden vaikutuksesta ja kuvaa sitä kuvien ja kirjoitusten muodostamaa yhteyttä, jossa kuvat kertovat sitä, mitä sanat eivät voi ja päinvastoin. Vaikka oman työni konteksti on eri, tunnistan tutkimuksellisissa työskentelytavoissa kuvien kanssa samaa. Olen käynyt paitsi sisäistä dialogia kuvista, kolmessa tämä väitöskirjan artikkelissa kuvien analysointi on ollut dialogia kanssakirjoittajan kanssa, ja yhteen niistä (artikkeli I) liittyi myös artikkeliin tarkasti kuvattu kävelymenetelmä yhteisen analysoinnin menetelmänä. Ärjän tunnekartassa dialogi paikan kanssa ohjasi analyysia ja toisaalta mosaiikkien, tunnekartamerkkien, rakentaminen oli aktiivista dialogia kuvaston kanssa. Maataiteen kohdalla dialogi käytiin interventiovaiheessa maamateriaalien, paikan ja osallistujien välillä, ja sitten kuvien kanssa. Maataide-interventioissa kuvat ovat suorimmin sitä, miltä ne näyttävät: esittäviä yhdessä muodostettuja kuvia, jotka voi lukea vain tietystä perspektiivistä, ei meille tutusta, vaan lintuperspektiivistä. Koska keskeistä taideinterventioissani on ollut ajan kerroksellisuuden kokeminen, on kuvia kävellessä tulkitessa ollut kiinnostavaa taivuttaa myös ajatusta ajasta, askelten rytmissä.

Tutkija-taiteilija Mari Mäkiranta (2010, s. 113) haastaa artikkelissaan *Kuvien lukeminen* intentionaalisten ulottuvuuksien analysoinnin mahdollisuuksia sellaisessa taiteellisessa osiossa, jossa kuvaaja on liian lähellä kuviensa tekoprosessia: hän ei siis näe metsää puilta. Näiden interventoiden tapauksessa niiden aikana syntyneen kuva-aineiston analysointi oli tältä osin kuitenkin riskittömämpää, enhän itse ollut arvioidun taiteellisen osion yhdenkään kuvan valokuvaaja vaan tämän osallistavan teoksen fasilitaattori. Mari Mäkiranta (2013, s. 22–23) toteaa, että valokuvan semioottinen luenta voi saada rinnalleen valokuvan monimerkityksellisyyden ja kuvarajauksen ulkopuolisen tilan keskeisyyden kuvatulkinneille. Valokuva voidaan siis hänen mukaansa ymmärtää kuvaa laveammin, esityksenä, joka ei kiinnity vain siihen, mitä kuvassa näkyy, vaan lisäksi siihen, mitä ei näytetä tai mitä ei ole mahdollista visuaalisesti tai verbaalisesti ilmaista. Kuvan ulkopuolisen tilan myötä kuvan tulkintarepertuaariin voi tulla mukaan myös aistisuus: kuvaa ei katsota ainoastaan näköhavaintoihin perustuen, vaan kuva voi herättää katsojassa aistimuistoja, mielikuvia ja ruumiiseen painuneita kokemuksia, joita on vaikea kielellistää, hän toteaa. Mäkirannan mukaan valokuvan analysointi edellyttäne valokuvan merkkiluonteen lisäksi herkkyyttä valokuvan mystisyydelle: valokuva kutsuu tulkitsemaan itseään

paitsi katsojan kokemuspäiriin ja kulttuuristen käsitysten, myös ruumiillis-aistisen merkityksellistämispöressin läpi. Ajattelenkin, että kaikenlainen aistien avaaminen tulkintapöressin yhteydessä saattaa olla avain mystisyyden herkimistämislle, ja siihen olen valikoinut kävelymenetelmän luontoympäristöissä kuvien semioottista tulkintaa tulevaksi menetelmäksi.

Taideperustaiseen tutkimukseen liittyyisi sinänsä jo melko vakiintuneita menetelmiä, kuten photovoice-menetelmä (Wang & Burris, 1997; Photovoice, n.d.), jossa yhteisön jäsenet dokumentoivat yhteisöään valokuvaamalla tutkimusaineistoksi. Minun tapauksessani taideinterventioiden osallistujat kyllä dokumentoivat leikkejään tutkimusaineistoksi kansatutkijoina, mutta photovoice-menetelmästä poiketen he eivät osallistuneet aktiivisesti kuvien analysointiin eikä kyseessä ollut mikään kiinteä yhteisö, vaan löyhä tapahtumanaikainen, usein monipaikkainenkin, leikkijöiden ryhmä.

Kävelyä ja analysointia yhdistämällä hain tulkintoihin kerroksellisuutta: kävelyvaiheessa olin dialogissa aineiston ja omien ajatusteni kanssa. Kyseessä oli eräänlainen monitahoinen vuorovaikutteinen leikki. Sen kautta tavoittelin uusien, yhdistettyjen tulkintojen kautta lopputulosta, joka olisi enemmän kuin yksittäisten tulkintojen summa. Altistaessani itseni kävelyn moniaistisuudelle ja toisaalta monotonisuudelle hain tulkintoihini monimerkityksellisyttä ja halusin murtautua sekä kuva- ja reflektioaineistoni ja konventioideni ulkopuolelle – päästä tulkitsemaan aineistoa oman kokemuspäiriin ja kulttuuristen käsitysten lisäksi myös ruumiillis-aistillisen merkityksellistämispöressin läpi. Pöryn sen avulla pääsemään käsiksi myös omiin, aineiston stimuloimiin aistimuistoihin ja sellaisiin mielikuviin, jotka eivät hevin taivu kielellistettäväiksi. Tämän toivoin nostavan esiin uusia tulkinnan tasoja. Taiteen tohtori ja Lapin yliopiston yliopistonlehtori Mari Mäkiranta (2010) suosittelee, että kuvaa analysoitaessa kannattaa pitää mielessä, että fiktiivisissä kuvastoissa esitetyt tapahtumat voivat olla todella tapahtuneet, mutta kuvien fiktiivisen luonteen vuoksi ne voivat myös vääristää sitä, mitä pidämme todellisuutena ja historiallisina faktoina. Tämä on kiinnostava huomio, onhan useissa leikkillisissä taideinterventioissani luotu vaihtoehtoista todellisuutta ja lisätty historiaan sieltä puuttuvia hahmoja. Eli koska osallistujat kannustettuina loivat kuvien paikan esimerkiksi taruhahmoista tai vähäväkisistä piioista, kirjoitettiin samalla kohteiden historiaa uusiksi.

Käveleminen ajatteluineen linkittyy myös joutilaisuuden käsitteeseen. Joutilaisuus on samalla tavalla hyödytöntä kuin leikki, ja kummastakin kokee helposti syyllisyyttä ja haluaa piilottaa sen muiden arvostelevilta katseilta. Kävelyn voisikin tavallaan ajatella olevan joutilaisuuden ja ajatuksilla leikkittelyn piilotettu muoto, sillä se näyttää näennäisen tehokkaalta – vaikka ei olisi matkalla minnekään. Kuten kirjailija Norton Juster (1961) on todennut, tärkeintä paikasta toiseen menemisessä on sen näkeminen, mitä välillä on. Ehdotan, että siltä väliltä löytyvät sitten ne kuvien ja muun aineiston piilosilla olevat merkityksetkin, kun maltaa niitä etsiskellä.

Usein kätkö oli lähempänä, ihan ulottuvilla, suotta sitä ensin juoksin tavoittelemaan merkitystä tavoittamattomasta kaukaisuuden sinestä. Mutta se paljastui kenties vain matkan kulkemisen kautta.

4.5 Eettiset kysymykset ja tutkijan positio

Olen toiminut tutkimukseeni liittyvissä hankkeissa ja taidetyöpajoissa taideperustaisen toimintatutkimuksen metodologiaa seuraten taiteilijana, tutkijana ja fasilitaattorina nimikkeiden sisältäessä interventioiden ulkoisista vaikutteista johtuen myös tuottajan, innostajan, ohjaajan sekä projektipäällikön. Oma roolini siis sulautuu osaksi aineistojen tuottamisen fasilitoinnista aineistojen analysointiin. Objektivistista näkökulmaa ei tutkittavaan aiheeseen siis ole ollut puhtaasti hyödynnettävissä, vaan väistämättä sekä menetelmällisiä valintoja, teorian rajausta että aineiston tulkintaa ovat ohjanneet myös ajatuskulkuni.

Tutkimukseni liittyy useampaan hankkeeseen, joiden yhteisenä nimittäjänä on uudenlaisten taideperustaisten menetelmien löytäminen unohdettujen kulttuuriperintö- ja luontokohteiden kokemiseen. Väitöskirjani liittyy osittain näissä hankkeissa kerättyyn aineistoon, osittain muun, oman taiteellisen työni aikana kerättyyn aineistoon. Tutkimuksen olen toteuttanut itsenäisesti, samoin kuin tutkimukseni aikana kirjoittamani artikkelijulkaisut. Osa näistä julkaisuista on kirjoitettu yhteistyössä toisen kirjoittajan kanssa, mutta kaikissa olen toiminut pääkirjoittajana ja toteuttanut kaikissa niin aineiston analyysin kuin tulosten kokoamisen. Teoriaosa ja pohdinta on kirjoitettu kussakin yhteisartikkelissa yhteistyössä kunkin kanssakirjoittajan kanssa niiden artikkeleiden, visuaalisten esseiden ja kirjan lukujen osalta, joissa kanssakirjoittaja on ollut.

Aineiston analysoinnin osalta olen pyrkinyt aina huomioimaan ja kirjoittamaan auki oman taustani ja lähtökohtani tulkitsijana. Kuvien kohdalla tulkinnan mahdollisuudet ovat kuitenkin keskeiset ja laajat. Noudattaakseni eettisyyden ja hyvän tieteellisen käytännön periaatteita olen pyrkinyt avaamaan niitä analyysiprosesseja ja menetelmiä, joita olen kussakin tapauksessa käyttänyt, samoin kuin mihin teorioihin olen pohjannut tulkintani ja johtopäätökseni. Tutkimukseni johtopäätöksissä olen pyrkinyt ottamaan huomioon myös muut kunkin taideintervention kohdalla toteuttamani tutkimussyklit ja verrannut aiempien tutkimussyklieni tuotoksia ja analyysini tuloksia niihin. Artikkeliväitöskirjassa on myös ollut tärkeää löytää jokaiseen artikkeliin poikkeava näkökulma toiston välttämiseksi. Olen ratkaissut tilanteen määrittelemällä jokaiseen artikkeliin lähtökohdaksi paitsi eri taideinterventiosyklin myös oman tutkimuskysymyksensä ja vastaan siihen analysoimalla aina eri menetelmän ja eri syklin aineistoa.

Kaikki osallistujat olivat vapaaehtoisia, eikä joukossa ollut haavoittuvassa asemassa olevia osallistujia.

Osallistujilta (ja lukioikäisten osallistujien osalta heidän huoltajiltaan) pyydettiin myös kirjallisena suostumus sekä tutkimukseen osallistumisesta että kuvien julkaisusta tutkimuksellisissa ja taiteellisissa yhteyksissä. Mätäsmetäksen kuva-aineisto on osallistujien luvalla hankkeen julkiselle verkkosivustolle ja Flickr-alustalle-julkaistua julkista verkkoaineistoa, ja Lights on! -hankkeen valomaalausten osalta luvat kuvajilta on pyydetty jälkikäteen. Toki Gillian Rose (2016) nostaa esiin, että julkiseksi tarkoitettu kuvamateriaali ei automaattisesti anna lupaa sen tutkimuskäyttöön, vaikka eri verkkoalustoilla julkaistua kuvaa paljon visuaalisen tutkimuksen yhteydessä käytetäänkin. Mätäsmetäksen osalta osallistujilta on kuitenkin saatu lupa *muuhun käyttöön*, jollaiseksi myös tutkimuskäyttö on tässä yhteydessä tulkittu.

Tutkimukseni aineisto koostuu siis osallistujien ottamista ja vapaaehtoisesti julkiselle verkkoalustalle ottamista kuvista, osallistujien tutkimuskäyttöön vapaaehtoisesti palauttamista kertakäyttökameroiden valokuvista, valokuvaajien dokumentaatiokuvista taideinterventioiden aikana, minun omista visuaalisista ja kirjallisista kenttämuistiinpanoistani sekä muutamista osallistujille suunnatuista palautekeskusteluista. Erityinen ja tärkeä osa aineistoa ovat osallistujien itsensä ottamat valokuvat. Niiden osalta osallistujat ovat Mätäsmetäksen osalta valinneet pääasiassa nimimerkin suoman anonymiteetin, valomaalaustöiden osallistujat, tai ainakin valokuvaajat ja valomaalaajat, ovat taas halunneet tulla nimillä mainituiksi kuviensa yhteydessä. Taidesotaleikistä eteenpäin, kun tutkimukseni oli alkanut, on kaikilta osallistuneilta myös kirjalliset suostumukset tutkimukseen osallistumisesta. Alaikäisten lukiolaisien osalta suostumus on kirjallisesti pyydetty myös heidän huoltajiltaan. Kaikissa yhteyksissä on myös varmistettu kuvissa esiintyviltä ihmisiltä, saako heistä otetut kuvat julkaista, ja nähtäville nostetusta aineistosta on rajattu pois ne kuvat, joiden kohdalla tätä lupaa ei ole saatu.

Aineiston hallinnan näkökulmasta ei-julkisilla verkkoalustoilla oleva visuaalinen aineisto on salasanoin ja kaksoistunnistuksen takana digitaalisina tallenteina. Muusta aineistosta on digitaalinen varmuuskopio lukitussa säilössä.

Interventio	Aineisto	Keruu	Käsitely	Säilyttäminen ja arkistointi	Eettiset periaatteet
Määsärmetäs	Osaillistujien ottamat valokuvat Osaillistujien vastaukset kyselyyn Reflektioaineisto	Vapaaehtoinen lähtäminen verkkoalustalle, jonka yhteydessä suostumksen antaminen uudelleenjulkaisuun ja muuhun käyttöön Kyselyvastaukset Taidemention suuniteluvaiheesta reflektiovaiheeseen saakka koottu reflektioaineisto	Kuvasemiotikka, aineistolähtöinen sisällönanalyysi, kävelymenetelmä, reflektioaineiston analyysi Kyselyn laadullinen analyysi	Julkinen verkkoalusta (flickr) Kyselyvastaukset ja reflektioaineisto salasanojen ja kaksotunnistuksen talana digitaalisina tallenteina Printatut valokuvat lukitussa kaapissa tutkijan hallussa. Tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua. Kyselyvastaukset tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua.	Valokuvattukintoja lähenteään osallistujat sallineet säilyttämisen ja julkaisun julkisella verkkoalustalla pysyvästi, uudelleenjulkaisuun ja muihin käyttötarkoituksiin. Osaillistujien vastaukset ja reflektioaineisto on annettu vakautuksen eteen hienellä on lupa julkaisua kuva ja hienellä on suostumus kuvissa näkyvillä henkilöillä. Tärkeimmät ehdot ovat olleet saatavuus linkin takaa. Osaillistujille tarjotti anonyymiteesti ja useimmat osaillistujat nimeerikillä, evätkä jättäneet yhteyystietojaan. Ystävällisten kuvien kuvaajatiedot eivät siis saatavilla Kysely on ollut anonyymi.
Valomaalaus	Osaillistujien ottamat valokuvat Kyselyaineisto Reflektioaineisto	Myöhemmin pyydyt valokuvia ja tutkimusluvat Myöhemmin tehty verkkokysely Taidemention suuniteluvaiheesta reflektiovaiheeseen saakka koottu reflektioaineisto	Kuvasemiotikka, sisällönanalyysi, kävelymenetelmä, mullausosos reflektioaineiston analyysi Kyselyn laadullinen analyysi	Valokuvat, kyselyvastaukset ja reflektioaineisto salasanojen ja kaksotunnistuksen talana digitaalisina tallenteina Kyselyvastaukset tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua. Allekirjotetut suostumukset tutkimukseen osallistumisesta, kuvien käytöstä sekä varmuuskopioit valokuvista ulkoisella kovalevyllä lukitussa kaapissa tutkijan hallussa. Tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua.	Tutkimus- ja julkaisukäyttöön valittujen kuvien osista sekä kaikilla valokuvilla, valomaalauilla että kuvissa tunnistettavista näkövillistä henkilöillä pyydyttiin kirjallinen suostumus Routelaisen ohjeiden mukaisesti. Onnistusoskus valokuvien säilyy noiden ottailla. Kuvien yhteydessä ilmoitetaan aina kuvaajan ja valomaalauksen nimeet. Kysely on ollut anonyymi.
Taidesotaleikki	Valokuvaajien ottamat valokuvat Osaillistujien kyselyvastaukset Reflektioaineisto Muistiinpanot palautekustelusta	Taidemention aikana otetut kuvat (kaikki ammattikuvaa ja kahden fasiltoijan kuva- ja videoaineisto) ja taidesotaleikin päätteeksi tehty palautekustelu ja verkkokysely Taidemention suuniteluvaiheesta reflektiovaiheeseen saakka koottu reflektioaineisto	Kuvasemiotikka, aineistolähtöinen sisällönanalyysi, kävelymenetelmä, reflektioaineiston analyysi Kyselyvastauksia tuli niin vähän, että niitä ei voinut analysoida tarkemmin. Jotain ystävällisiä vinkkejä annettiin esim. esimerkinomaisesti.	Valokuvat, kyselyvastaukset, reflektioaineisto ja muistiinpanot palautekustelusta salasanojen ja kaksotunnistuksen talana digitaalisina tallenteina Kyselyvastaukset ja muistiinpanot palautekustelusta tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua Allekirjotetut suostumukset tutkimukseen osallistumisesta, kuvien käytöstä sekä varmuuskopioit valokuvista ulkoisella kovalevyllä lukitussa kaapissa tutkijan hallussa. Tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua.	Kaikkia osaillistujilta pyydyt ja saatu kirjalliset luvat kuvien ottamiseen, julkaisuun ja tutkimuskäyttöön. Ammativalokuvaajien kanssa julkaisu- ja tutkimusluvat sovitti toimeksiantajan yhteydessä. Kysely on ollut anonyymi.
Tunnekartta	Osaillistujien keräyktrökameralla ottamia valokuvia Kyselyvastaukset	Tapahuman aikana jaetut keräyktrökamerat ja niiden yhteydessä suostumusten kerääminen Tapahuman päätteeksi tehty verkkokysely Taidemention suuniteluvaiheesta reflektiovaiheeseen saakka koottu reflektioaineisto	Kuvasemiotikka, aineistolähtöinen sisällönanalyysi, kävelymenetelmä, reflektioaineiston analyysi Kyselyn laadullinen analyysi	Valokuvat, kyselyvastaukset ja reflektioaineisto salasanojen ja kaksotunnistuksen talana digitaalisina tallenteina Kuvien negatiivit ja varmuuskopioit valokuvista ulkoisella kovalevyllä lukitussa kaapissa tutkijan hallussa. Tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua. Kyselyvastaukset tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua.	Osaillistujia informoitiin kameroiden jaon yhteydessä tutkimuksesta, joka sisältää sekä osaillistujien ottamien kuvien käytön että sen, että tutkia tarkalleen heidän osallistumisensa prosessia ja dokumentoi sitä muistiinpanon ja valokuvien. Sama tieto oli limattu taranna jokaiseen lemmaraan sekä esillä informoimijulisteena keräyktrökameroiden palautuksen yhteydessä. Palauttamalla kameran palautuspaikkaan osaillistuja antoi suostumuksensa kuvien käyttöön informoimijulisteissa kuvatulla tavalla. Työpaikan oli mahdollista osallistua myös niin, että otti lemmaraan, mutta piti sen itsellään. Koska aineisto oli anonyymistettu, ei lopullisista kuvista tiedettä, kuka on minkälän kuvan ottanut, tiedetään vain kameran ja filmiruudun numero, ilmoitetaan ne aina kuvien yhteydessä (esim. kamera 24, ruutu 9).
Maatalde	Valokuvaajien ottamat valokuvat Osaillistujien kyselyvastaukset Reflektioaineisto	Taidemention aikana otetut kuvat (ammattikuvaa ja osallistujien fasiltoijan kuva- ja videoaineisto) Taidemention päätteeksi tehty kysely Taidemention suuniteluvaiheesta reflektiovaiheeseen saakka koottu reflektioaineisto	Kuvasemiotikka, kävelymenetelmä, reflektioaineiston analyysi Kyselyn laadullinen analyysi	Valokuvat, kyselyvastaukset ja reflektioaineisto salasanojen ja kaksotunnistuksen talana digitaalisina tallenteina Allekirjotetut suostumukset tutkimukseen osallistumisesta, kuvien käytöstä sekä varmuuskopioit valokuvista ulkoisella kovalevyllä lukitussa kaapissa tutkijan hallussa. Tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua Kyselyvastaukset tuhoataan väitöskirjan julkaisemisesta laskien viiden vuoden kuluttua.	Kaikkia osaillistujilta pyydyt kirjalliset luvat kuvien ottamiseen, julkaisuun ja tutkimuskäyttöön taranna aikaisien osalta myös heidän huolehtijilla. Kustannusinformoimissa oli muutama osaillistuja, jotka eivät luvauksilupa a maneet ja heidät jätettiin kuvien ulkopuolelle jo valokuvauksalheissa. Kysely on ollut anonyymi.

Kaavio 7. Kunkin taidemention aineisto, sen keruu, käsittely, säilyttäminen ja arkistointi sekä eettiset periaatteet.

Rahoittajien merkityksen olen tiedostanut ja avoimesti ilmoittanut sen kussakin osa tutkimuksessani. Tutkimussyklit 1–3 liittyivät kehittämishankkeisiin, joiden tavoitteina oli kehittää menetelmiä lähestyä eurooppalaisia luonto- ja kulttuuri-perintökohteita taideperustaisilla interventioilla. Rahoittajina näissä ovat olleet Euroopan Sosiaalirahasto ja Interreg Central Baltic, eli Euroopan unioni. Osallisuuden ja eurooppalaisten arvojen tukeminen ovat tämän rahoitusinstrumentin tavoitteiden mukaista toimintaa ja myös rahoittajan puolelta tuleva intressi. Omaan taiteelliseen työhöni perustuviin menetelmiin (syklit 4 ja 5) rahoittajina ovat toimineet myös Metsähallituksen kautta Koneen säätiö samoin kuin Turun kaupunki (kulttuuripääkaupungin 10-juhluvuoden rahasto) ja Lapin yliopiston kautta Lapin liitto (AKKE-rahoitus). Rahoitettava toiminta on raamitettu etukäteen hakemusvaiheessa, mutta toiminnallinen, tutkimuksellinen ja taiteellinen toiminta on toteutusvaiheessa ollut rahoittajan puolesta täysin vapaata ja omaehtoista.

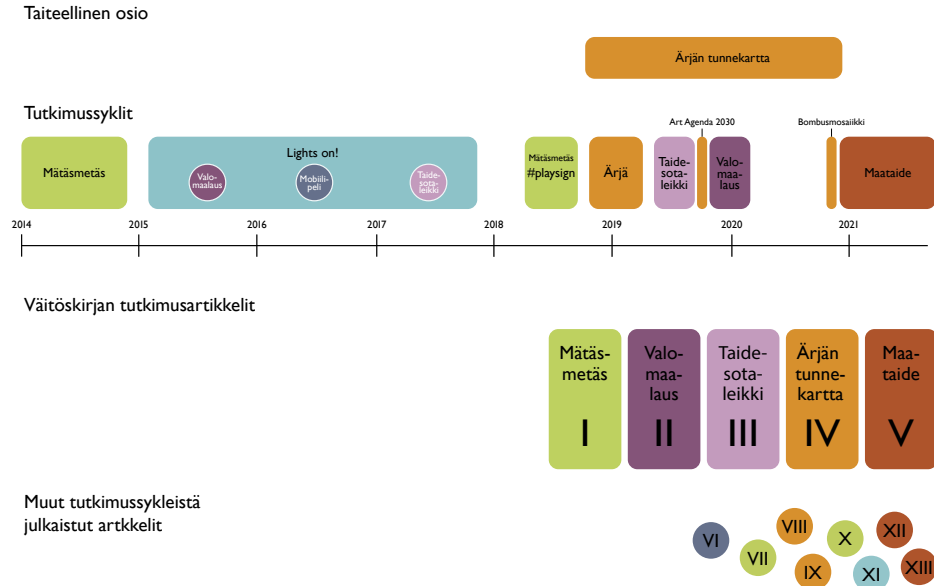
Eettisyyden osalta olen huomionut Hanna Kuuselan (2020) ajatukset kollaboraatiosta taiteessa. Yhteistekijyydessä on aina mukana ajatus siitä, kenen ehdoilla ja kenen nimiin lopullinen teos tulee, hän muistuttaa. Kuusela kuvaakin, kuinka taiteen avainsanoja ovat nykyisin osallistuminen, yhteisöllisyys ja kollaboraatiot. Ympäristötaiteilijat yrittävät aktivoita osallistumaan taideteoksiin, ja yhteisötaiteilijat kannustavat ihmisiä tekemään taidetta yhdessä toistensa tai nimettyjen taiteilijoiden kanssa, hän kuvailee ja jatkaa, että osallistavan taiteen lisäksi puhutaan taiteellisista kollaboraatioista, jaetusta tekijyydestä, kollektiivisesta tekijyydestä, yhteistekijyydestä, yhteisötaiteesta ja kollaboratiivisesta taiteesta. Taidemaailmassa onkin Kuuselan mukaan viime vuosikymmeninä nähty suuri sosiaalinen käänne, eli erilaisten yhteisötaiteen ja osallistavan taiteen muodot ovat tulleet yhä suosituimmiksi. Tämä taiteen sosiaalinen käänne – ja sen mukaiset taideteoriat ja esteettiset ihanteet – ovat hänen mukaansa siirtäneet taiteen painopistettä esille asetettavista valmiista taideteoksista erilaisiin taideperformansseihin, taideprosesseihin ja yhdessä tehtäviin tai koettaviin tapahtumiin. Osallistavaa taidetta voi pitää sisarkäsitteenä yhteisötaiteen, relationaalisen estetiikan ja usein prosessitaiteenkin suuntauksille, hän linjaa. Ilmiöinä ne kaikki siirtävät painopistettä taiteen materiaalisesta olomuodosta sen sosiaaliseen kontekstiin ja purkavat taiteen tekemisen ja taiteen vastaanottamisen oletettua eroa. Vaikka Kuusela (2020) tarkastelee kollaboraatiota hyvin kriittiseen sävyyn, hän kuitenkin näkee, että parhaimmillaan tällaiset hankkeet voivat tosiaankin voimaannuttaa osallistujia, laajentaa yleisön toimijuuden alaa ja juhlistaa amatööriyttä haastaen taidemaailman ulossulkevia mekanismeja. Delegoitu ja osallistava taide voivat hänen mukaansa olla tekemisen ilon ja nautinnon aluetta, jossa ei vaadita erityistaitoja, koulutusta tai kulttuurista pääomaa ja jossa lähes kuka tahansa voi päästä osalliseksi taiteilijuudesta ja taiteen tekemisestä. Kuuselan delegoidun ja osallistavan taiteen määritelmä on hyvin lähellä sitä, mitä tässä tutkimuksessa on kutsuttu leikiksi.

Kollaboraation lisäksi olen tutkija-taiteilija-fasilitaattorina pohtinut myös osallistavan ja osallistuvan taiteen käsitteiden välistä hienonhienoa eroa. Näen eron niin,

että osallistavassa taiteessa taiteilijan, fasilitaattorin tai muun aktivaattorin rooli on suurempi, ja osallistujat on aktivoitu mukaan toteuttamaan jotakin ohjattua toimintaa, kun taas osallistuva taide on proaktiivisempaa ja osallistujalle suuremman toimintavapauden mahdollistavaa. Toteuttamistani taideinterventioista määrittelin, että taidesotaleikki ja maataide samoin kuin valomaalaukset olivat osallistavaa taide-toimintaa, kun taas Mätäsmetäs variaatioineen samoin kuin Ärjän tunnekarttatyö antoivat osallistujille itsenäisen, vapaan ja omassa tempossa tehdyn osallistuvan yhteisöllisen taiteen tekijän roolin. Silti kaikissa näissä on eettisesti pidettävä huoli, etten minä taiteilijana, fasilitaattorina tai tutkijana tule riistäneeksi osallistujien luovaa panosta omiin nimiini tai omaksi hyödykseni tai ohjaa tekemistä palvelemaan omia tarkoituksiani. Tim Stott (2017) haluaa herättää kriittistäkin keskustelua osallistavaa leikkiä hyödyntävää taidetta kohtaan. Hän kritisoi taiteellisia tuotantoja, joita kutsutaan leikiksi tai peliksi järjestäytyneen osallistumisen keinoina ja pyydetään osallistujia osallistumaan aktiivisesti tai jopa viimeistelemään taideteoksia leikkinsä kautta. Olen pyrkinyt parhaani mukaan huomioimaan Stottin kritiikin siten, etten ole hyödyntänyt osallistujien leikkihalua vain edistääkseen omia taiteellisia tavoitteitani. Olen esimerkiksi fasilitointiprosesseissa pyrkinyt ”sticky listener” (Benmergui, 2019) toimintatapaan, jossa en aktiivisesti ohjaa prosessia vaan annan sen tapahtua.

Posthumanistisesta näkökulmasta mietin, kuinka myös paikan äänelle tulisi antaa arvo. Minua viehättää suuresti Ian Cookin toimintatapa, joka pohjaa ajatukseen, että vaikka hän kirjoittaa julkaisunsa yksin, hän ei mielestään ole niiden ainoa tekijä, koska tutkija ei koskaan tee tutkimustaan yksin, vaan yhdessä kaikkien muiden kanssa, myös ei-inhimillisten toimijoiden (vaikkapa papaijan) kanssa (Tani, 2018). Cook julkaiseekin tekstinsä aina ”Cook et al.” korostaakseen tutkimusprosessin kollektiivisuutta, konkretisoi Tani. Koska olen kirjoittanut erityisesti tätä yhteenvedoa yhdessä paikkojen kanssa, olisi hienoa antaa myös niille krediitit julkaisutiedoissa.

5 Tulokset taideinterventioittain



Kaavio 8. Tutkimus aikajanalla.

Artikkeleissani olen lähestynyt tutkimuskysymystäni paikkakokemukseen liittyneiden eri tekijöiden tarkastelulla sekä eri aineistojen kautta. Tutkijana, fasilitaattorina ja taiteilijana olen ollut kiinnostunut eri taideinterventioitten kautta tuotettujen interventiovälineiden toimivuudesta ja aikuisten leikkilisen toiminnan stimuloinnista. Tutkimuspolkuni yhtenä tavoitteena oli taideinterventiovälineiden kehittäminen. Käsitteelin syklien myöhemmissä vaiheissa myös leikin merkitystä ja roolia tunteiden, mukaan lukien ympäristöahdistuksen, käsittelyssä.

Olen toteuttanut tutkimuksen viidessä taideinterventiokokonaisuudessa, joista olen raportoinut eri artikkeleissa (ks. kaavio yllä). Vertaisarvioituja artikkeleita, visuaalisia esseitä ja kirjojen lukuja tähän tutkimukseen liittyvistä taideinterventioista olen kirjoittanut yhteensä 14, mutta olen valinnut kustakin taideinterventioista käsittelyyn vain yhden artikkelin ja käytän näiden muiden julkaisujen havaintoja tukenani johtopäätösteni muodostamisessa.

Käsitteelen seuraavaksi kunkin artikkelin tuloksia. Laajemmin ottaen käsitteelen näissä yhteyksissä siis kutakin taideinterventiosykliä, sillä jokainen artikkeli käsittelee eri leikkilisen taideintervention kautta syntyneitä leikkilisen toiminnan interven-

tiovälinettä, josta on toteutettu useita eri variaatioita taideinterventiosta eri paikoissa ja eri ajankohtina ja lähes kaikista näistä on myös kirjoitettu omat artikkelinsa, joistakin useampiakin. Esiteltyt artikkelien tulokset ovat kunkin artikkelin kohdalla kutakuinkin suoraan artikkeleista, ja yksityiskohtaisemmat tiedot taideintervention toteutuksesta, siihen vaikuttaneista reunaehdoista ja muun muassa analyysimenetelmistä saa aina kustakin artikkelista. Kunkin taideinterventiokokonaisuuden kohdalla käsittelen siis tuloksia pohjautuen paitsi tämän väitöskirjan artikkeleihin, myös muihin kyseisestä taideinterventiosta ja sen eri kehittämissykleistä kirjoittamiini vertaisarvioituihin artikkeleihin, kirjan lukuihin ja visuaalisiin esseisiin sekä muihin yleistajuisiin julkaisuihin sekä pitämiini puheenvuoroihin seminaareissa ja konferensseissa. Tämän lisäksi hyödynnän tulosten yhteenvedon apuna myös artikkelissa käytettyä reflektioaineistoani, jotka ovat pääosin kuva- ja videopäiväkirjoja höystettyinä lyhyillä tekstitäydennyksillä mutta myös muita aineistoja, kuten sähköpostiviestejä, suunnitelmia ja tallennettuja keskusteluita sekä hankkeiden loppuraportteja ja selvityksiä taideinterventioiden rahoittajille. Tarkastelen kunkin taideintervention tavoitteita ja tuloksia sekä paikan että leikin näkökulmasta. Erilaisin taideinterventioin ja erilaisissa paikoissa toteutettujen syklien yhteisiä leikin elementtejä olen tarkastellut vetäen yhteen aikuisten paikkaleikkejä leikin elementtien lähteen, paikan, leikin välineen ja alibin suhteen, joissa taideperustaisuus purkautuu käsitteissä ja interventiovälineen suunnittelun prosesseissa.

5.1 Taideinterventio 1: Mätäsmetäs

5.1.1 Hankkeen esittely

Tutkimuskokonaisuuteni alkoi ESR-rahoitteisesta vuonna 2014 toteutetusta Mätäs-metäs-nimisestä hankkeesta. Sen toimintamuodoksi muotoutui kerätä ja kartoittaa metsäaiheista taide- ja kulttuurisisältöä (kuvataidetta, kirjallisuutta, loruja, kansanperinnettä, sarjakuvaa) ja kannustaa osallistujia tekemään näistä oma tulkintansa valokuvan muodossa. Toimin tässä projektissa projektipäällikkönä ja vastuullisena toteuttajana. Tarkemmin hankkeesta ja sen tavoitteista samoin kuin tämän taideintervention toteutuksesta artikkelissa I.

Evon, Kymäluoman ja Napapiirin retkeilyalueilla oli jaossa 50 erilaista Humakin projektiryhmän suunnittelemaa ideakorttia, joissa kussakin oli esitelty tehtävänanto ja yksi metsäaiheinen kulttuurisisältö oman teoksen valokuvallisen uudelleentulkinnan lähtökohdaksi. Vedin ideakorttityöpajoja ohjatusti myös erilaisille ryhmille näillä alueilla. Tavoitteena oli tehdä valokuvatulkinnat ensisijaisesti mukaan valituilla retkeilyalueilla, mutta omalla kuvatulkinnalla tehtävään osallistumista ei rajattu vain näihin paikkoihin.

Interventio osui taiteen uudelleentulkinnan ilmiöön ajassa: samalla viikolla Mätäs-metäs-korttien julkaisun kanssa julkaistiin taideklassikkojen uudelleentulkintaan

kannustava Europeana-yhteisön *VangoYourself*, vuotta myöhemmin Jeff Hamadan *Remake* (Hamada, 2015). Kuusi vuotta myöhemmin, koronavuonna 2020, ilmiö sai paljon innostusta aikaan sosiaalisen median kampanjana aihetunnisteella #karanteenitaidetta niin Suomessa kuin ulkomailla (Waldorf & Stephan, 2020).

5.1.2 Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen

Hankkeen liikkeellepanevana voimana oli Metsähallituksen Luontopalveluiden havainto, että kävijämäärät eivät jakautuneet tasaisesti eri kohteiden välillä, vaan osa kiinnostavista retkeilyalueista oli alikäytettyjä potentiaaliinsa nähden. Luontopalveluiden intressissä oli löytää jokin uusi ja innostava keino, jolla saataisiin kävijät huomaamaan retkeilyalueiden luonto- ja kulttuuriperintöarvot lisäämään niiden vetovoimaa. Hankkeen taustalla oli toive lisätä kolmen valikoidun retkeilyalueen – Kylmäluoman, Napapiirin ja Evon – käyttöä. Alueiden omistaja, Metsähallitus, piti kutakin kohdetta mielenkiintoisena ja kutsuvana, mutta ne olivat jääneet marginaaliin.

Hankkeen toiminnallisena lähtökohtana oli selvittää, voidaanko taideperustaisella osallistavalla toiminnalla saada osallistujia kokemaan nämä paikat uudella, tunnehohjaisella ja elämyksellisellä tavalla ja voidaanko sitä kautta saada kohteille uusia ystäviä, jotka vierailevat näissä paikoissa yhä uudelleen, kertovat niistä eteenpäin ja jakavat paikoissa otettuja kuvia eri sosiaalisen median kanavissa. Intentiona oli selvittää, voisiko valokuvallisen, metsäaiheisen taiteen uudelleentulkintojen tekeminen näyttäytyä paikkojen leikillisenä kartografiana, jonka lopputuloksena on syntynyt mieleen tunteella piirretty kartta paikasta.

Valokuvallisen leikillisen alibin kautta halusin myös selvittää mahdollisuuksia aikuisten leikin stimulointiin metsäympäristössä. Leikkimisen avulla pyrittiin – raamittamalla ja kannustamalla – avaamaan metsäaiheisen, ikonisenkin kantakuvaston ja kantakirjallisuuden kanssa leikkiminen kenen tahansa ulottuville. Kantakuvasto (Karjalainen, 2009) on osa suomalaista mielenmaisemaa ja metsäsuhdetta. Tämä kanta-aineistolla leikittelyn riemu haluttiin nyt antaa jokamiehen oikeudeksi

5.1.3 Artikkelin tulokset

Humakin monialainen kulttuuritaustainen (kuvataide, kirjallisuus, kansanperinne) työryhmä valitsi 50 metsäaiheista keskeistä teosta suuresta määrästä keräämiään ehdotuksia. Aiheita valittaessa työryhmä kävi läpi satoja taideteoksia, kirjallisuutta, paikallistarinoita ja kansanperinteen ja esihistorian kuvauksia, joista valittiin mahdollisimman monipuolinen valikoima kuvia ja tekstejä. Tavoitteena oli valita tuttuja ja yleisiä, mutta myös yllättäviä ja erilaisia aiheita. Tyylillisesti teokset vaihtelivat proosasta vitseihin, lastenkirjallisuudesta runouteen ja klassisesta maalaustaiteesta naivismiin. Myös mukaan valittujen retkeilyalueiden paikallishistoriaan liittyviä aiheita tuotiin mukaan. Samalla korttien sisältö pyrittiin valitsemaan mahdollisimman monipuolisesti niin, että mukana on useita tyylilajeja, aikakausia ja muotoja

sekä monenlaista ja monella tavalla nähtyä metsää. Tavoitteena oli saada mukaan seikkailua ja metsätöitä, metsää eläinten kotina ja metsästysmaana – mutta myös satujen lähteenä, uuden kokemusten rakentajana.

Ideakorttien sisällöiksi valittiin kulttuurin lajeista kirjallisuus, kuvataide ja kansanperinne, sillä niillä katsottiin olevan välittömin yhteys luontoon. Hautio ja Turpeinen (2015, s. 25) toteavat hankkeen loppujulkaisussa, että metsät ja retket ovat täynnä kertomuksia, kaikki ovat niitä kuulleet, lukeneet ja kertoneet edelleen. Kertomukset vaikuttavat voimakkaasti ja saavat näkemään syy- ja seuraussuhteita – ne ylittävät tuokiokuvat, he toteavat. Kuvataiteisiin kytkeytyvästä visuaalisuudesta he puolestaan toteavat, että se on elementti, jonka kautta maailmaa hahmotetaan monin eri tavoin: vahvojen tunteiden kautta – kuva on maalattu tuottamaan kokemuksen kokaisen tunteen. Lisäksi kuvassa on se hyvä puoli, että sen ymmärtää silloinkin, kun kieli ei ole yhteinen, he huomauttavat. Nämä taiteen ja kulttuurin ikoniset teokset päästettiin irralleen keskelle suomalaista metsämaisemaa, otettiin kamera leikin alibiksi ja seurattiin, mitä tapahtuu. Näiden ideakortteihin valittujen kuvien ja tekstien avulla ihmisten luontokokemuksesta kehittyi leikki, jossa yhteistä kulttuuriperintöä ja yksityistä luontosuhdetta yhdistämällä syntyi dialogi, jonka merkitys näyttäytyi saadun kuva-aineiston valossa vahvana, koskettavana ja merkittävänä.

Minna Haution kanssa kirjoittamassani artikkelissa I, *Play(e)scapes: Stimulation of Adult Play through Art-based Action*, joka julkaistiin *The International Journal of New Media, Technology and the Arts*issa, kuvasimme, kuinka Mätäsmetis-taideinterventiolla haastoimme ihmiset ajattelemaan sekä taiteen että metsän toisin ja ottamaan ne molemmat uudella tavalla haltuun yhdistävän tekijän, leikin, avulla. Taideinterventiossa halusimme kokeilla, voidaanko aikuiset saada leikkimään tarjoamalla siihen innoitusta (taidesisältö), raamit (ohjeet), ylykettä (tehtävä) ja ympäristön (luonto). Kiinnostuksemme kohteena oli myös se, millainen on sisällön ja ympäristön suhde tässä leikissä ja millaisia lisämerkityksiä leikkimiseen mahdollisesti liittyy.

Aineisto muodostui tässä osallistuneiden julkiselle verkkoalustalle uudelleenjulkaisuluvun lataamista omista tulkinnoista sekä omista ohjatusta vetämistäni Mätäsmetis-harjoitteista valituille ryhmille (esim. työhyvinvointiryhmät). Sekä kuva-aineiston luokittelu että muutamasta kuvasta kävely-keskustelumenetelmällä Minna Haution kanssa tekemämme analyysi osoittivat, että leikkiä on metsässä todella tapahtunut. Kuvissa on havaittavissa selviä merkkejä aikuisten leikkiin antautumisesta ja todisteita leikin välineiden käytöstä. Näyttää siltä, että aikuisten leikkiä voidaan stimuloida taideperustaisilla harjoitteilla ja aikuiset leikkijät tekevät hämmästyttävän moniulotteisia ja syvämerkityksisiä kuvatulkintoja, kun heille vain annetaan leikin kautta siihen hyvä syy ja sen myötä vapaus heittäytyä toimintaan. Riitti, että annettiin ideakortin muodossa lupa toimia toisin, lupa vapautua totutuista toimintamalleista, ja metsän käyttö saikin yhtäkkiä uusia kokemuksellisia, toiminnallisia, moniaistisia sekä tavanomaisuuden tuolle puolen kurkottavia käyttötarkoituksia.



Kuva 5. Mätämetäs-kuvissa näkyi sekä riehakasta leikkiin antautumista, leikkivälineiden käyttöä, runollisia ja herkkiä tulkintoja sekä pitkäjänteistä paneutumista esimerkiksi Taistelevat metsot tulkinnan sammaleesta kasvattamisen muodossa. Kuvat nimettömien osallistujien, kesä 2014.

Artikkelissa I totesimme, että analysoidut kuvat osoittavat, että aikuiset saadaan leikkimään taideperustaisen stimulaation avulla hyvinkin erilaisilla tavoilla. Leikkiminen tapahtuu niin leikin välineiden välityksellä kuin antautumalla itse leikkiin eri rooleissa. Lähtökohtateosten tarjoama sytyke yhdistettynä leikkijöiden mielikuvitukseen ja heittäytymiskykyyn mahdollistaa Larsenin (2015) määrittelemän leikin aineettoman rakenteen, jota ilman leikillä ei ole merkityksellistä sisältöä ja se ei voi tapahtua. Luontoympäristö ja itse tehdyt leikin välineet tai leikkijöille valmiiksi annetut leikkivälineet muodostivat leikin tarvitseman fyysisen ulottuvuuden, joka mahdollistaa sen tapahtumisen käytännössä (vrt. Larsen, 2015).

Kuvien ja fasilitointikokemusten perusteella näytti siltä, että leikki avasi uuden ulottuvuuden paikkoihin, jotka olivat auki vain rajatusti, leikin ajan. Leikki mahdollisti myös uudet näkökulmat: mittakaavaleikeissä pitää polvistua metsän äärelle, jolloin voi tuntea sammaleen kosteuden ja haistaa maatuvat lehdet. Yhtäkkiä saattoikin kuulla konkelon narinan, kun kuvan ottamista varten nojasi päätään runkoon. Annetut teoslähtökohdat ohjasivat tarkastelemaan ympäristöä eri näkökulmista – esimerkiksi toukan, tikan tai jäniksen perspektiivistä. Tällaiset moniaistiset kokemukset yhdistettynä leikin aikaansaamaan tunnetilaan voivat muuttaa paikan kokemuksen pysyvästi: leikityt paikat muodostuvat muistin paikoiksi, joiden leikinaikaista ulottuvuutta ei saa enää koskaan pois. Samalla roolin kautta saattoi

saada omakseen itsestä uuden kokemuksen tai ymmärryksen, joka kulkee mukana myös muissa tilanteissa, uutena identiteetin kerroksena.

Koska leikki välittyi kuvista voimallisesti, voitiin tulkita, että metsä tarjoaa myös suojan, jossa aikuinenkin voi leikkiä rauhassa, piilossa tuomitsevilta ja väheksyviltä katseilta. Leikin seurauksena tunneperäinen, kuvallinen kokemukarta metsästä ylipäänsä, sekä leikityistä paikoista, muuttuu. Tämä välittyi vahvasti fasilitoinnin myötä muodostuneesta reflektioaineistosta. Koko prosessin aikana syntyneestä kuvastosta voidaan katsoa muotoutuneen myös uudenlainen metsäleikkien tunnepitoinen kartta suomalaisesta taide-, leikki- ja metsäkokemuksesta. Tämä ajatus johdatti lopulta syklin 4 toteuttamiseen. Näin syntynyt kuvasto voi myös muokata kollektiivista kokemusta lähtökohtateoksista ja metsästä, kun osallistujat jakavat ottamiaan kuvia sosiaalisessa mediassa.

Kuva-aineisto kertoo, että vaikka halutaan leikkiä omassa rauhassa, leikistä voidaan olla myös ylpeitä ja sen tuotokset halutaan jakaa muiden leikkijöiden kanssa sosiaalisen median avulla. Jakamisen kautta leikki luo hyvää mieltä myös kuvien katsojille ja herättää kiinnostusta leikin paikkoja kohtaan. Lisäksi vertaisten leikin näkeminen madaltaa kynnystä antautua leikkiin itsekin. Verkkosivulle lähetettiin 375 valokuvaa, mikä on tämän melko pienen kampanjan huomioon ottaen todella paljon. Runsasta osallistumista selittää se, että oman leikin jakaminen on koettu merkitykselliseksi ja motivoivaksi itsessään. Kuvien lataaminen alustalle muiden nähtäväksi tulkittiin synnyttäneen eräänlaisen hetkellisen uusyhteisön – *me metsässä leikkijät*.

5.1.4 Muiden Mätäsmetäs-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto

Esittelimme Mätäsmetäs-taideinterventiota kollegani Minna Haution kanssa European Forests – Our Cultural Heritage -konferenssissa Itävallan St. Georgenissa joulukuussa 2018. Julkaisu *Put Yourself in the Picture: Art Interpretation as a Tool for Forging Deeper Connections to the Forest* (Luostarinen & Hautio, 2021) julkaistiin edellä mainitun konferenssin julkaisussa lopulta vuonna 2021. Tämän artikkelin keskeisimpänä johtopäätöksenä voi laajan kuva-aineiston pohjalta pitää havaintoa, kuinka leikin aikana olemassa oleva kuvitteellinen paikan kerros aikaansaa emotionaalisen kiintymyksen paikkaa kohtaan. Paikkaperustainen leikki helpottaa aikuisten leikkimaisemaa, eikä leikin fyysinen paikka ole enää sama kuin ennen. Leikissä avautuva ulottuvuus jättää jäljen leikkijän kokemukselliseen maailmaan: kerran nähtyä ei voi olla näkemättä. Tämän seurauksena paikka koetaan pysyvästi leikin jälkeisellä tavalla: paikan näkeminen herättää tunteita ja muistoja leikkikokemuksesta.

Varsinaisen vuonna 2014 toteutetun hankkeen jälkeen kehitin ja testasin Mätäsmetäs-interventiovälinettä edelleen. Keväällä 2019 toteutin uuden sarjan kehittämissyklejä. Mätäsmetäksestä tehtiin räätälöinnit kolmen erityyppisen konferenssin työpajaohjelmaksi. Työpajat toteutettiin osana *Susplace – Exploring places & prac-*

tices through transformative methods -konferenssia Tampereella toukokuussa 2019, eurooppalaisten kansallispuistojen työntekijöille suunnatulla *Europarc Nature on your mind – understanding our values* -konferenssissa Jurmalassa Latviassa syyskuussa 2019 sekä Anna Lindh -säätiön *Celebrating Our Diversity* foorumissa Välimeren alueen kehittämistoimintoihin liittyen Hanasaassa lokakuussa 2019. Tampereella valitsin kansainväliselle konferenssiyleisölle lähdeoteoksiksi Tampere-aiheista taidetta ja näkyviä maamerkkejä, Jurmalassa ja Hanasaassa monikulttuurinen osallistujajoukko työsti tulkintojaan suomalaisen luontoaiheisen taiteen klassikoista. Näitä syklejä analysoin visuaalisessa esseessä *Sculpting Places with Play: Revealing the Alternative Dimension (of Place) with Participatory Photoplay*, joka julkaistiin *Research in Arts and Education* julkaisun teemanumerossa *Art(s) as an Expanding Social Sculpture* vuonna 2021 (Luostarinen, 2021d), jossa totesin Rosenin (2017) ajatuksia mukaillen, että jos aikuiset lähestyvät leikkiä avoimesti, mielikuvituksellinen leikki voi mahdollistaa sitoutumisen oikeudenmukaisempaan tulevaisuuteen.

Mätäsmetäksen ajatuksen innoittamana tein siitä myös uusille urille lähteneen kokeilun, jossa lähdeoteoksina ei käytettykään taidetta vaan liikennemerkkejä ja muita julkisissa tiloissa olevia opasteita. Ajatuksena kokeilulle toimi uteliaisuus, voisiko lähtökohtainen idea siitä, että merkit rajoittavat toimintaamme, kääntääkin niin, että ne olisivatkin kehoitteita toimia toisin ja näyttäytyä siten leikin portaaleina. Tämä kokeilu toteutettiin nimellä #playsign kevään 2019 aikana ensin avoimena verkon kautta jaettuna kutsuna, sitten CounterPlay-festivaalin työpajana sekä myöhemmin, kesällä 2020, myös *The Nordic Summer Universityn Circle 7:n Artistic Research/Performing heterotopia* kesäsymposiumin *Pleasure and Playfulness* työpajana. Analysoin tämän syklin tuloksia *The Journal of Play in Adulthood* julkaisun artikkelissani *Ambiguity of (traffic) signs – playfully interacting with place encouraged by a photoplay* (Luostarinen, 2019a). Tulkinnot olivat tässäkin kokeilussa riemasuttavan kekseliäitä, ja interventioväline tarjosi vapauden leikkiä kaupunkitilojen marginaaleissa, liikenteenjakajissa ja joutomailla ja myös lähiöissä sekä maaseutumaisissa ympäristöissä. Tästä jäi jälkikäteen ajateltuna tunne, että Mätäsmetäksen taiteesta ammentavasta tekemisestä ajaututtiin #playsignin yhteydessä hieman liian vapaamuotoisen hulluttelun pariin, mutta samalla oltiin kuitenkin leikin ytimessä.

Kuitenkin vallitsevalla valtaviin yhteiskunnallisten ja ympäristöhaasteiden aiheuttaman ahdistuksen aikakaudella emme voi sivuuttaa hauskanpidon ja hauskuuden sanoman levittämisen tärkeyttä. Kuten *The Fun Theory* (2009) sanoo: ”hauskuus on helpoin tapa muuttaa ihmisten käyttäytymistä parempaan suuntaan”. Englanninkielisen sanan fun (alun perin fon) perustuu sanaan fond, tarkoittaa jotain, johon olemme kiintyneitä (Sharp & Thomas, 2019, s. 30). Englannissa on jo 1600-luvulta ollut kaksi käsitystä hauskaista: huijaus ja jotain, joka tehdään kiintymyksellä, he toteavat. Suomen kielen *hauska*-sanana etymologia on tuomitsevampi: merkityksiä löytyy tuhlaamisesta ja sopimattomasta käytöksestä (Kotimaisten kielten keskus, 2023). Siitä välittämättä haluan ehdottaa, että olemalla halukas toi-

mimaan toisin löytää ehkä samalla uusia merkityksiä elämälle itselleen. Leikkisästi vuorovaikutuksessa julkisten tilojen kanssa saatamme myös katalysoida ja kylvää sellaista toimintatapojen muutosta, jolla voi olla suurempi vaikutus kuin miltä tällaisella pelleilyllä ensi silmäyksellä vaikuttaisi olevan. Joten täten myös #playsign perustelee olemassaoloaan.

Kehittämissyklissä 1 taideperustaisen toimintatutkijan roolinani näyttäytyi selvimmän fasilitaattorin rooli ja keskeistä toiminnalle oli tämänkaltaisen toiminnan fasilitointiprosessien avaaminen. Tämän kehittämissyklin toiminta samoin kuin artikkeli I loi pohjan koko tämän väitöstutkimukseni kuluessa kehitettävälle leikillisille interventiovälineille, tässä tapauksessa kuvien uudelleentulkinnalle, ja ohjasi seuraavien taideinterventioiden suunnittelua ja toteutusta, joissa hain sitten täydentäviä ja toisaalta koettelevia ja kriittisesti tarkastelevia näkökulmia ensimmäisen taideintervention ja ensimmäisen artikkelin tuloksille. Löydökset Mätäsmetäs-taideinterventiossa ja siihen liittyvässä artikkelissa I toimivat ikään kuin hypoteesina seuraaville sykleille, joille sekä haettiin vahvistusta että toisaalta haastettiin ja kokeiltiin rajoja. Lopulta sykleiltä lähdettiin hakemaan myös taiteellisesti kunnianhimoisempia toteutustapoja. Tästä kehittämissyklisestä seuraavaan kehittämiskohteena siirtyi syvenevä kiinnostus tehdä paikkojen näkymättömiä tarinoita visuaalisesti kohdattavaksi ja sallia oman taiteellisen toiminnan limittyminen tutkimukseen.

Kehittämissykli	Leikin lähde	Leikin paikka	Leikin väline	Leikin alibi
Mätäsmetis 2014	Metsäaiheinen kuvataide, kirjallisuus ja kansanperinne	Retkeilyalueet Kylmäluoma, Evo & Napapiiri Osallistujien valitsemat luontopaikat Pihat Metsä Kaupunkipuistot Parkkipaikat Joutomaa Kansallispuisto Saaristo Suo Pusikko Kallio Jyrkänne Hakkuuaukea	Miniatyyrihahmot Luonnonmateriaalit Kivet Kepit Kävyt Halot Roolivaatteet Taskusta löytyneet esineet Löytömateriaalit Eväät Ihminen roolissa	Tehtäväkortti Kamera Kännykkäkamera Miniatyyrihahmot
Mätäsmetis 2019 Susplace Tampere	Tamperealainen taide	Kaupunkipuisto Patsaat Nurmikenttä	Löytömateriaalit Roskat Ihminen roolissa	Tehtäväkortti Kännykkäkamera Ryhmä
Mätäsmetis 2019 Jurmala	Suomalainen luontoaiheinen kuvataide	Jurmalan ranta-alue = Ranta Hiekka Vesi Patsaat	Miniatyyrihahmot Löytömateriaalit Kepit Kasvit Kivet Hiekka Ihminen roolissa	Tehtäväkortti Kännykkäkamera Ryhmä
#Playsign 2019	Liikennemerkkit	Sekä urbaanit että ruraalit tilat joissa liikennemerkkejä (Turku, Mynämäki, Lieto, Aarhus, Edinburgh, Dublin OH, Kerava, Lahti, Tirana...) Kaupunki Kadut Maaseutu Tiet Liikenteenjakaja Bussipysäkki Risteys Umpihanki Jalkakäytävä Verkkoaite Työmaa-alue	Ihminen roolissa Löytömateriaalit Roskat Kepit Tyynty	Kännykkäkamera
Mätäsmetis 2019 Hanasaari	Suomalainen luontoaiheinen kuvataide	Hanasaari = Kulttuurikohde Taidepuisto Kulttuurikeskus	Löytömateriaalit Kepit Kivet Ihminen roolissa	Tehtäväkortti Kännykkäkamera Ryhmä

Kaavio 9. Taideintervention 1 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.

5.2 Taideinterventio 2, Valomaalaus

5.2.1 Hankkeen esittely

Interreg Central Baltic -rahoitteinen Lights on! -hanke toteutettiin vuosina 2015–2018 suomalais-virolaisena yhteistyöhankkeena. Hankkeen tavoitteena oli nostaa esiin Itämeren koilliskolkan kiehtovaa yhteistä menneisyyttä ja kehittää kulttuuri-historiallisten kohteiden laatua matkakohteina tuomalla tietoisuuteen kahdeksan kulttuuriperintökohteen historia ja tarinat. Hankkeen tavoitteena oli saattaa kohdevaloihin neljä suomalaista (Raaseporin ja Kuusiston rauniolinnat, Rapolan muinaislinna sekä tuolloin vielä yleisöltä suljettu Vallisaari) ja neljä virolaista (Keila-Joan puisto, Lõhaveren muinaislinna, Neerutin ja Varbolan linnavuoret) kulttuuriperintökohdetta. Yhdistävänä tekijänä näillä paikoilla oli, että ne olivat jossakin historian vaiheessa toimineet merkittävänä vallan käytön keskittymänä ja olivat nykytilassaan enemmän tai vähemmän unohtuneita ja marginaalissa.

Kohteiden hallinnoijat, Metsähallitus ja Viron vastaava organisaatio Riigimetsamajandamiskeskus (RMK) kohensivat hankkeen aikana niiden infrastruktuuria, erityisesti valaistusta, kun taas Viljandin kulttuuriakatemia ja Humak keskittyivät taiteen ja kulttuurin keinoihin kohteiden elämyksellisyyden parantamiseen. Humakin vastuulla oli toteuttaa sekä kohteisiin lisätyn todellisuuden mobiilipeli että konseptoida erilaisia valoteemaisia tapahtumia. Näitä olivat muun muassa keväällä 2017 toteutettu valomaalaustyöpajojen sarja ja syksyllä 2017 toteutettu valoteemaisten tapahtumien kokonaisuus.

Humakin osatoteutuksessa, jonka projektipäällikkönä toimin, keskityttiin pilotoimaan toimintamuotoja, joilla paikan historia ja tarinat tulisivat koettavaksi elämysten ja osallistumisen kautta. Kolmen ja puolen toimintavuoden aikana toteutettiin lukuisa joukko erilaisia aktiivoivia kokeiluita erilaisista tapahtumista mobiilipeliin. Tässä tutkimuksessa Lights on! -hankkeen osalta ovat valomaalaustyöpajat ja taidesotaleikki, mutta myös muut hankkeen aikana tehdyt taideinterventiot vaikuttivat tutkimustulosten kokonaisnäköni muodostumiseen.

5.2.2 Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen

Tavoitteena hankkeessa oli kokeilla erilaisia toimintamuotoja, jotka mahdollistavat historian kokemisen uudella tavalla ja menneisyyden tarinoinhin osallistumisen. Kaikki kohteet olivat muinaisia vallan linnakkeita, joissa on historian jossakin vaiheessa käytetty maan ylintä hallinnollista, uskonnollista tai sotilaallista valtaa. Kohteet ovat kuitenkin melko raunioituneita, eikä osassa niistä ei ole juuri mitään vanhoista rakenteista jäljellä, esimerkiksi Rapolassa muinaislinna on ollut puinen, eikä itse linnasta ole mitään enää nähtävillä. Kohteet olivat myös suuren yleisön unohtamia ja myös kävijäkokemus oli paikoin heikko – huima historia vallan keskipisteenä ei vierailijalle auennut. Hankkeen aikana koettiin kokeilukulttuurin hengessä löytää

uudenlaisia osallistavia, pelillisiä ja osallistavia keinoja tuoda menneet ajat kohteissa vierailijoille omakohtaisiksi elämyksiksi.

Lights on! -hankkeen infrastruktuurin kehittämisen valossa tietokirjailija Ville-Juhani Sutisen (2016) ajatus siitä, että rauniotkin ovat hyväksytyjä ja sallittuja vierailukohteita vain, jos ne on tarkastettu, puhdistettu, opastettu ja rajattu, on sangen kiinnostava. Sutisen (2016) mukaan raunioilla vieraileville kaiken pitää olla postikorttimainen lavaste, mikään ei saa oikeasti olla rikki. Hänen mukaansa tekemällä kohteista turvallisia vierailukohteita kadotetaan kenties samalla jotakin, joka auttaa kokemaan paikan maagiset kerrokset, jotain jännittävää ja erilaista. Raunioiden arvo on hänen mukaansa siinä, että ne eivät pakota merkityksiä esiin vaan antavat niiden syntyä vapaasti. Näen kuitenkin, että vaikka hankkeen aikana vierailuista tehtiin turvallisempia, jäi niihin silti tilaa moniäänisten merkitysten luomiselle.

Tavoitteena paikkaan liittyen oli historian kerrosten elollistaminen ja elävöittäminen, tuoda marginaaliin jääneet tarinat valoon ja valon kautta koettavaksi. Hankkeen ja tämän osatutkimuksen tavoitteet olivat siis samansuuntaiset. Pyrkimyksenä oli tuoda uusien narratiivien kautta dekolonisaation näkemys yhdistettynä paikan uudelleennäkemiseen ja sitä kautta paikkaan kiinnittymiseen. Työpajojen jälkeen toteutetussa kyselyssä siihen vastanneet osallistajat sanoivat näkevänsä kohteet nyt aivan uusin silmin.

Huhtikuussa 2017 toteutimme valokuvaaja Kirsi MacKenzien kanssa sarjan osallistavia valomaalaus-työpajoja, yhden kullakin Suomen Lights on! -hankekohteista. Työpajat pidettiin kahdella peräkkäisellä viikolla Kuusistossa, Vallisaarella, Rapolassa ja Raaseporissa. Niiden tavoitteena oli kuvittaa kohteiden tarinoita valomaalauksen keinoin ja luoda siten uutta kuvastoa unohtuneista kulttuuriperintökohteista. Keräsimme yhdessä historioitsijoiden, kansatieteilijöiden ja Metsähallituksen asiantuntijoiden kanssa tietopaketin kustakin kohteesta. Osallistujat saivat ennakoon tietoa paikan historiasta ja siihen liittyvistä tarinoista ja uskomuksista. Kuten Pauliina Latvala (2006) toteaa, historiallisten kerrosten tiedostaminen vaikuttaa myös paikan kokemiseen ja maisemaan liitettyihin mielikuviin. Aluetietoisuuteen kuuluu hänen mukaansa olennaisesti myös emotionaalinen aspekti, jossa paikkaan yhdistetyt mielikuvat ja käsitykset ilmenevät.

Suurimmalla osalla työpajoihin osallistujista ei ollut aikaisempaa kokemusta valomaalaamisesta, joten teknisenä haasteena oli erityisesti oikeiden asetusten löytäminen erilaisista kameroista. Monet kuvausideat syntyivät spontaanisti paikan päällä valojen kanssa leikkimällä, tarinoista ja myyteistä inspiroituen ja asujen sekä muun rekvisiitan kanssa hullutellen. Yhtä kuvaa saatettiin joutua hiomaan pidemmän aikaa, ennen kuin kaikki loksautti sekä teknisesti että taiteellisesti kohdalleen.



Kuva 6. Valomiekoilla harjoittelua Rapolassa ja Raaseporissa, huhtikuu 2017. Ruutukaappaukset videolta, video Nina Luostarinen.

Kuviin luotujen aiheiden puolesta tilaa annettiin paikan inspiroimalle mielikuvittelulle, niinpä kuvissa esiintyy henkiolentoja, enkeleitä, noitanaisia ja muuta liki surrealistista, mitä perinteinen historiankirjoitus ei näistä paikoista tunne. Keväisenä, pimenevänä yönä rauniolla valomaailma selvästi rohkaisi osallistujia roolileikkeihin ja keholliseen hassutteluun valojen kanssa. Leikin suhteen tavoitteena oli mahdollistaa taikapiirin omakohtainen kokeminen eli luoda muusta todellisuudesta vapaa leikin alue, ja fasilitaattorin näkökulmasta näin todella tapahtui. Se vapaan leikkimisen kupla, joka kaikissa työpajoissa syntyi, oli suorastaan käsin kosketeltava

ja fasilitointiaineiston pohjalta yhä uudelleen todennettavissa. Aikuisten maailman jäykät käytöstavat unohtuivat, ja leikin varjolla oltiin vapaita tanssimaan valojen kanssa yhä uudelleen ja yhä innostuneemmin, jotta tavoiteltava tarina saatiin tallentumaan kuvaan ja paikat antoivat illan ja yön mittaan yhä uusia syötteitä. Tarinat, ne kolonialistisetkin, kun ovat myös paikan omaisuutta ja ominaisuutta ja jääneet siihen kiinni. Leikkimällä luotiin näitä kerroksia näkyviksi ja annettiin paikan osaltaan määritellä, millaisia ne voivat olla.

5.2.3 Artikkelin tulokset

Esittelimme työpajojen toteutusta ja tuloksia *Arts-Based Methods for Decolonising Participatory Research* kirjan luvussa *Paint That Place With Light! Light Painting as a Means of Creating Attachment to Historical Locations – An Arts-Based Action Research Project* (artikkeli II), jonka kirjoitin yhdessä Kirsi MacKenzien kanssa. Hänen kanssaan myös suunnittelimme ja toteutimme nämä valomaalaustyöpajat. MacKenzie on valokuvaaja, joten hänellä oli sekä kiinnostus, ammattitaito että kalusto toimia työpajojen vetäjänä. Artikkelin aineisto koostui sekä fasilitaattoreiden reflektioaineistosta, osallistujille tehdyistä kyselyistä että kuvasemiooottisesta analyysistä valituille valomaalauskuville. Noudatimme siinä Mari Mäkirannan (2013, s. 22–23) ajatusta, että valokuvan semioottinen luenta voi saada rinnalleen valokuvan monimerkityksellisyyden ja kuvarajauksen ulkopuolisen tilan keskeisyyden kuvatulkinnaalle. Valokuva voidaan siis hänen mukaansa ymmärtää kuvaa laveammin, esityksenä, joka ei kiinnity vain siihen, mitä kuvassa näkyy, vaan lisäksi siihen, mitä ei näytetä tai mitä ei ole mahdollista visuaalisesti tai verbaalisesti ilmaista. Kuvan ulkopuolisen tilan myötä kuvan tulkintarepertuaariin voi tulla mukaan myös aistisuus: kuvaa ei katsota ainoastaan näköhavaintoihin perustuen, vaan kuva voi herättää katsojassa aistimuistoja, mielikuvia ja ruumiiseen painuneita kokemuksia, joita on vaikea kielellistää, hän toteaa. Mäkirannan mukaan valokuvan analysointi edellyttää valokuvan merkkiluonteen lisäksi herkkyyttä valokuvan mystisyydelle: valokuva kutsuu tulkitsemaan itseään paitsi katsojan kokemuspäiriin ja kulttuuristen käsitysten myös ruumiillis-aistisen merkityksellistämisen prosessin läpi.

Tällä kehittämissykillä pyrimme siis selvittämään, voisivatko kulttuuriperintökohteissa järjestetyt osallistuvat valomaalaustyöpajat lisätä osallistujien tunneperäistä kiinnittymistä näihin kohteisiin. Julkaisun luvussa totesimme MacKenzien kanssa, että prosessin aikana saatujen tulosten perusteella näyttää siltä, että valomaalaustyöpaja toimii interventiovälineenä hyvin tähän tarkoitukseen, tuomaan esiin paikkojen unohdettuja tarinoita ja uskomuksia. Kokemuksemme ja havaintojemme perusteella ehdotimme, että valomaalaus on yhteydessä sekä paikan kokemiseen että sen uudelleenmäärittelyyn ja lisää halukkuutta toimia näiden paikkojen puolesta. Pohdimme, että valotaiteen käyttäminen vaikuttaa toimivan hyvin unohdettujen paikkojen paikkakokemuksen uudistamisen keinona, joka mahdollistaa samalla vaiennettujen näkökulmien esiintuomisen.

Esitimme myös, että tulokset olisivat luultavasti vielä vaikuttavampia, mikäli työpajatoimintaa kehitettäisiin pidemmäksi prosessiksi (esimerkiksi viikonlopun pituinen intensiivikurssi tai säännölliset tapaamiset kuukausien ajan), koska tekniikoiden oppiminen ja tarinoiden tulkitseminen osoittautui varsin vaativaksi kokonaisuudeksi toteutetun työpajan aikana haltuun otettavaksi ja toteutettavaksi. Esitimme artikkelissamme myös arvion siitä, että tällä interventiovälineellä vaikuttaisi olevan myös olevan lukuisia soveltamismahdollisuuksia muihin tarkoituksiin, kuten esimerkiksi työskentelyyn maahanmuuttajien tai syrjäytyneiden ryhmien kanssa, mahdollistamalla taianomaisia ja inklusiivisia kokemuksia heidän paikallisissa arkiympäristöissään ja paikkoihin kiinnittymisen keinona.

Ehdotimme, että valomaalauskuvat voivat toimia siltana unohdetun menneisyyden ja toivottavan tulevaisuuden välillä, sillä näinä aikoina tarvitsemme enemmän kuin koskaan ihmisiä, jotka ovat vahvasti tunnesitoutuneita paikkoihin kuten metsiin ja kulttuuriperintökohteisiin. Helposti toteutettavissa olevat valomaalaustyöpajat ovat mielestämme käyttökelpoinen tapa visualisoida tarinoita, ja nämä visualisoidut tarinat puolestaan lisäävät tunnepohjaista kiintymystä, jonka myöhemmissä sykleissä määrittelin empatiaksi. Syventymällä tutkimaan tietyn paikan kansanperinnettä ja myyttejä roolileikeillä tai tanssimalla valojen kanssa kuvien luomiseksi osallistujat saattoivat saadun palautteen mukaan samalla löytää myös uusia näkökulmia itseensä. Pohdimme myös sitä, että jatkossa olisi syytä harkita työpajojen alkuun rauhallista hetkeä ja pyytää ystävällisesti lupaa myös paikoilta, jottemme syyllistyisi kolonialisoivien asenteiden jatkumiseen paikkoja kohtaan.

5.2.4 Muiden Valomaalaus-taideintervention kaksoisyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto

Valomaalaus-taideinterventiosta tehtiin kehittämissykli *Myrskylän myytit* elokuussa 2020 osana Myrskylän taiteiden yötä. Paikallisilta ihmisiltä kerättiin heinä-elokuun aikana tarinoita, myyttejä ja huhuja paikkoihin liittyen ja tapahtuman aikana ne esiteltiin osana taiteiden yöksi Myrskylän keskustaan muodostettua Valon polkua. Yksi polkuun kuuluva toimintarasti oli valomaalaus-työpaja, jossa osallistujat saivat kuvitella itsensä osaksi jotakin näistä tarinoista ja teetättää siinä valomaalauspotrettinsa. Mukana oli kertomuksia niin käärmekuudesta, vedenalaisista tunneleista kuin näkistäkin.

Myrskylän myyttien kehittämissyklistä on julkaistu visuaalinen essee *Visual Studies* -julkaisussa (Luostarinen, 2023b), ja sen johtopäätöksissä totean, kuinka Myrskylän myytit -prosessista saatujen kokemusten perusteella näyttää ilmeiseltä, että kerätyt tarinat voidaan muuntaa merkityksellisiksi tekijöiksi paikkakokemukselle. Työpajan ohjaajana tunsin olevani etuoikeutettu saadessani tarjota näkemyksiä maagisesta realismista ja paikan kerroksellisuudesta tämän paikan asukkaille. Olen varma, että paikalliset myytit ja paikat nähdään nyt eri tavalla, eivätkä osallistujat tule unohtamaan helposti tuulisen syyskuun yön taiteeseen perustuvan leikkisyyden

hetkiä. Valokuvista oli luettavissa, kuinka valomaalaus on osallistavaa, hauskaa ja leikkisää; siinä on yllätyksiä ja taikuutta – elementtejä, jotka luovat tunteita ja synnyttävät samalla empatiaa paikkaa kohtaan.

Valomaalausta interventiovälineenä esittelin *Participatory Development through Art* konferenssissa elokuussa 2018 Rovaniemellä sekä *Storytelling and the Environment* symposiumissa *George Ewart Evans Centre for Storytelling*issä Walesissa huhtikuussa 2019.

Kaikilla Lights on! -kulttuuriperintökohteilla järjestettiin myös valoteemaiset tapahtumat elokuussa 2017. Itse olin aktiivisimmin mukana Raaseporin tapahtumassa, jonka vetonaulana oli linnan seinään projisoitu videomapping paikan historian vaiheista. Toteutin tuohon tapahtumaan myös yhteisöllisen jokeen toteutetun valoinstallaation. Sen osalta prosessi ei mennyt suunnitelmien mukaan, vaan yleisö otti ohjat omiin käsiinsä ja valitsi leikkisemmän tavan kohdella teoksen osiksi tarkoitettuja pienoivaloja. Olen tätä analysoinut tarkemmin inVISIBILIDADES #15 *Special Issue on Art as Social Sculpture* julkaisun visuaalisessa esseessäni *I will dye my hair for this – Failure in participatory art or emergent turn in play?* (Luostarinen, 2021c) jossa annoin arvoa sille yllätykselliselle käänteelle, että osallistujat eivät seuranneetkaan työpajan ohjeita, vaan halusivat tehdä jotain leikkisempää. Lopputulos olikin hauskempi ja osallistavampi kuin alkuperäiset suunnitelmani. Fasilitaattorina minun tuli siis paikoin antaa tilaa leikille.

Ruodin tarkemmin Lights on! -hankkeen taideinterventiokokeiluita toimittamassani kokoomajulkaisussa *Taiteen valaisemia paikkoja*, joka ilmestyi Humakin julkaisusarjassa hankkeen päättyessä joulukuussa 2018 (Luostarinen, 2018). Lopputulemana voi todeta sen, kuinka koko hankkeen toiminta vahvisti näkemystäni taideperustaiseen ja usein pienimuotoiseenkin tekemiseen. Paikan kanssa vuorovaikutuksessa olo näytti vaativan stimulaatiota ja rohkaisua, mutta vähemmän teknologiaa ja hälyä kuin olin ennakkoon oletanut. Esimerkiksi suurin odotuksin aloitetun lisätyn todellisuuden mobiilipelin kehittäminen ei ollutkaan niin autuaaksitekevää (ks. tarkemmin Kostia & Luostarinen, 2019; Lehto, Luostarinen & Kostia, 2020; Lehto, Suominen ym., 2020).

Kehittämissyklissä 2 taideperustaisen toimintatutkijan rooleinani vuorottelivat selvimmän taiteilijan ja fasilitaattorin roolit ja taiteilijuuden prosessin limittyminen muihin kehittämisen tapoihin. Valomaalaustyöpajoissa suunnitteluvaiheessa korostui taiteilijuus ja kanssataiteilijuus, toteutusvaiheessa fasilitaattorin rooli ja analyysivaiheessa taiteilija-tutkijan rooli esimerkiksi käytetyistä kuvien analyysimetelmistä johtuen. Tästä kehittämissyklisestä seuraavaan kehittämiskohteena siirtyi osallistujien oman leikin suuremman vapauden mahdollistaminen ja fasilitointiin selkeämmin keskittyminen.

Kehittämissykli	Leikin lähde	Leikin paikka	Leikin väline	Leikin alibi
Valomaalaustyöpajat Raasepori, Rapola, Vallisaari, Kuusisto 2017	Historian fragmentit Myytit Uskomukset	Rauniolinna Muinaislinna	Asusteet Roolivaatteet Valomiekat Taskulamput Valonauhut	Kamera Valomiekat Valonauhut Ryhmä
Valomaalaustyöpaja Myrskylä 2020	Paikallisilta kerätyt tarinat, myytit ja uskomukset	Ikivanha puu Ranta Kylä	Asusteet Valomiekat Valolähteet	Kamera Ryhmä Tehtävärasti

Kaavio 10. Taideintervention 2 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.

5.3 Taideinterventio 3, Taidesotaleikki

5.3.1 Osahankkeen esittely

Toukokuussa 2018 toteutettiin edellä esitellyn Lights on! -hankkeen yhtenä paikkakokemusta laajentavana taideinterventiona ArtWarPlay tuolloin juuri yleisökäyttöön avattuun Vallisaareen. Artwarplay, taidesotaleikki oli taideperustainen leikki, jonka suunnittelin ja toteutin yhdessä skotlantilaisen yhteisötaiteilija Anthony Schragin kanssa. Tämän taideintervention tavoitteena oli leikin avulla tutustua paikan historiaan kehollisen toiminnan kautta. Työpajassa osallistujat jaettiin kahteen joukkueeseen, jotka loivat omat mikrovaltionsa sääntöineen ja lippuineen ja yrittivät sitten valloittaa toisen maan.

5.3.2 Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen

Taidesotaleikki kutsui siis aikuisia tutkiskelemaan leikin avulla suhdetta maahan, historiaan ja kansallisuuteen. Tässä taideinterventiossa keskityttiin Vallisaaren ja Kuninkaansaaren paikallishistoriaan, jonka pohjalta leikissä muodostettavat joukkueet loivat omat mikrovaltionsa kummallekin saarelle. Saaria yhdistää toisiinsa kapea kannas. Ennen työpajaa hyödynsimme näiden saarten tutkittua historiaa ja valitsimme sieltä Schragin kanssa tiivistelmät työpajaa silmällä pitäen. Nostimme sieltä erityisesti kiinnostavia pieniä yksityiskohtia esille. Pidimme aluksi Mikrovaltio-taidetyöpajan, jossa kumpikin joukkue sai tehtäväkseen luoda omat valtionsa: suunnitella lippunsa, sopia lait ja säännöt ja perustaa hallinnon ja toimintatavat. Tavoitteena oli lopuksi valloittaa toisen joukkueen saari. Tässä taideinterventiossa paikkaan liittyvä tavoite oli tutkia sitä, kuinka taide ja osallisuus voivat toimia keino-na paikan ja identiteetin käsitteiden havainnointiin.

Leikkiin liittyvä ensisijainen tavoite oli havainnoida näkyvien leikin alibien vaikutusta leikkiin heittäytymiseen. Kaikilla leikkiin osallistujilla oli joukkueen väreissä olevat liivit, mikä erotti heidät muista saarten vierailijoista. Tämän osalta tavoite näyttikin toteutuvan erinomaisesti, sillä leikkiin heittäytyminen oli suorastaan riehakasta ja pidäkkeetöntä. Alkuun suunnittelemattomaksi tavoitteeksi leikkiin

liittyen muodostui ja paljastui tämän intervention myötä leikin ja pelin määritelmällisten ja toiminnallisten erojen tarkastelu, eli missä vaiheessa leikki muuttuu peliksi. Jälkikäteen tarkasteltuna taidesotaleikkien sarja lähestyy määritelmällisesti enemmän peliä, sillä tälle leikille oli määritelty jonkinlaiset väljät säännöt, paikka ja kesto. Vaikka annetun leikillisen tehtävän tavoitteena oli kannustaa luovaan ideointiin ja leikilliseen vuorovaikutukseen paikkojen kanssa, asetti määritelty kilpailullinen asetelma toiminnon pikemminkin pelilliseen viitekehykseen. Ryhmässä tehty leikki on myös helpommin performanssi toisille ihmisille, ja paikka ja paikan kuuntelu jää helposti toissijaiseksi. Vaikka osallistujat loivatkin omia leikille tyypillisesti lennosta muuttuvia sääntöjä, oli näillä leikeillä silti sääntöjä ja tavoite, joten ne taisivat siltäkin osin lähestyä peliksi määriteltyä toimintatapaa. Tässä saatetaan tulla myös kielellisen haasteen äärelle, sillä koska suunnittelin ja toteutin nämä leikit yhdessä englanninkielisen henkilön kanssa koko prosessin ajan englanniksi, ei ”play” sanan kahtalaisen merkityksen (kuten suomen kielessä on pelin ja leikin välillä) määrittelyyn ja analysointiin käytetty alussa riittävästi aikaa.

5.3.3 Artikkelin tulokset

Toteutimme Taidesotaleikistä versioidut syklit myös osana *And then what?*-leikkisymposiumia Glasgow’ssa Skotlannissa maalikuussa 2019 sekä *CounterPlay*-festivaalilla Aarhusissa Tanskassa huhtikuussa 2019. Nämä kaksi vuoden 2019 sykliä toteutettiin urbaanimmassa ympäristössä, ja niissä hyödynnettiin vielä enemmän pelillistä lähestymistapaa ja toisaalta testattiin julkisen leikin rajoja erityisesti aikuisten leikin alibin näkökulmasta. Nämä myöhemmät syklit olivat omaa taiteellista toimintaani, eivätkä olleet enää sidoksissa Lights on! hankkeeseen ja sen tavoitteisiin.

Kirjoitimme Schragin kanssa nämä kokeilut yhdistävän artikkelin *Rehearsing for the future: play, place and art*, joka julkaistiin *International Journal of Play*ssa keväällä 2021 (artikkeli III). Nämä kolme työpajaa tarjosivat materiaalia, joiden pohjalta saatoimme tutkiskella paikkaa, taidetta ja leikkiä koskevia kysymyksiä. Vallisaaressa kaksi merkittävintä sitaattia osallistujilta olivat: ”Se antoi erilaisen kokemuksen. Näin paikan nyt eri silmin.” Ja: ”Huomasin yksityiskohtia, jotka olisivat jääneet näkemättä tavallisena kävijänä.” Molemmissa osallistujat yhdistävät selkeästi leikkikokemuksen ja mahdollisuuden tutkia paikkaa uudella tavalla.

Artikkelissamme (artikkeli III) pohdimme, että keskeistä taidesotaleikin toteuttamisessa oli ikätasoon suhteutettu aikuisten leikkikokemus, joka oli riittävän monimutkainen aktivoimaan aikuiset leikkijät, eikä leikki vaikuttanut aikuisuutta halventavalta tai pilkkaavalta. Halusimme tutkia myös ”tulevaisuuden harjoittelun” ajatusta aikuisten leikin kontekstissa, tarjota mahdollisuuksia leikkiin tulevaisuuden variaatioilla sekä tarjota tilaisuuden havainnoida, miten oma leikkimme sopii yhteen muiden leikkijöiden kanssa. Samalla kyse ei ole pelkästään siitä, miten ihminen mielikuvittelee ja työskentelee (leikkisästi kokeillen) paremman maailman luomiseksi, vaan tämän voi ajatella myös ihmisen kulttuurisena velvollisuutena: roboteilla ja te-

koälyllä ei (vielä, kenties) ole kykyä leikkiin, ja leikkiminen voi olla uniikki tapamme säilyttää ainutlaatuisuutemme ja arvomme.



Kuva 7. Taidesotaleikki ja näkyvät leikin alibit julkisessa tilassa. Kuva: Ilkka Nissilä, 2018.

Kaksi näistä taideinterventiosta tapahtui kaupunkitiloissa ja yksi maaseudulla, eikä aikuisten leikkiin tai taiteellisiin prosesseihin osallistumisessa havaittu merkittävää vaihtelua. Tämä viittaa siihen, että konteksti ei ole riippuvainen tietyistä paikoista, vaan interventioväline voi toimia monissa yhteyksissä ja olla useiden erilaisten kohteiden kanssa käytettävissä. Kaikissa kohteissa ehdotus leikkiaktiviteetista otettiin erinomaisesti vastaan, ja jokaisessa havaittiin myönteisiä tuloksia aikuisten paikkasuhteiden kehityksessä toteutetun taideintervention kautta. Tämä viittaa myös siihen, että interventiovälinettä voivat käyttää monentyyppiset organisaatiot useissa erityyppisissä paikoissa.

Tässä osatutkimuksessa tarkasteltu aineisto, muun muassa palaute ja dokumentaatio osoittavat, että osallistujat vapautuivat normaalista aikuisten käyttäytymisestä julkisissa tiloissa leikin ja sen näkyvien alibien ansiosta ja pystyivät olemaan vuorovaikutuksessa paikan kanssa uudella tavalla. Leikit oli suunniteltu aikuisten ikätasolle sopiviksi, koska ne koostuivat kompleksisista teemoista ja vastasivat

kontekstuaalisesti kunkin paikan erityispiirteitä. Yhdessä nämä antoivat leikkijöille mahdollisuuden kehittää uusia ja myönteisiä paikkasuhteita. Tästä on tulkittavissa, että osallistuvat taiteelliset interventiot tarjosivat alibit leikkiin, jotka rohkaisivat aikuisia luomaan uusia suhteita paikkoihin. Kun tilat olivat julkisia, joissa liikkui paljon myös muita ihmisiä, muodostuivat leikin näkyvät alibit hyvin keskeiseksi elementiksi, jotta leikki saattoi tapahtua.

Kehittämisyksissä 3 taideperustaisen toimintatutkijan roolinani näyttäytyi selvimmän fasilitaattorin rooli.

Nämä taidesotaleikit olivat kaikista taideinterventioistani pelillisimpiä ja performatiivisimpia. Kussakin paikassa leikillä oli säännöt ja määritellyt tehtävät toteutettavaksi. Fasilitointi- ja tuotantoprosessina tämän syklin interventiot olivat työläimpiä sekä interventioiden tapahtumapaikkojen että interventioiden pelillisen luonteen vuoksi. Vaikka yhdessä leikityt paikkaleikit avasivat toisintekemisen kokemusta osallistujille hyvin, tämä sarja avasi myös omaa ymmärrystäni siitä, millaisia paikkaleikkejä haluan olla rakentamassa: jotakin hitaampaa, refleктоivampaa ja myös introvertin leikin sallivampaa. Julkinen hulluttelu (ainakaan urbaanissa) tilassa ei ehkä mahdollista paikan tasojen herkkää kuuntelua vaan leikistä tulee ulospäin suuntautuva esitys tai pelin voittoa tavoitteleva suoritus. Yksityisempi vain kameralle esiintyminen tavoittaa paremmin mahdollisuuden saavuttaa toisia maailmoja, koska näkymän rajaaminen ja uusintaotot ovat mahdollisia. Tämä tutkimussykliin sarja oli erittäin arvokas umpikuja ymmärryksen lisääjänä. Ja tämä umpikuja oli arvokas leikin alibin merkityksen tunnistamisen kannalta, sillä tämän osatutkimuksen kohdalla tunnistin, että aikuisilla leikkimiseen tarvitaan jonkinlainen alibi. Tästä kehittämisyksistä seuraavaan kehittämiskohteena siirtyi halu tutkia, millaisia leikkejä syntyisi, kun ohjaavana ajatuksena olisi hitaampia, refleктоivampia ja paikkaa kuuntelevia leikkejä.

Kehittämisyksli	Leikin lähde	Leikin paikka	Leikin väline	Leikin alibi
Vallisaari 2018	Paikan historia	Pusikko Hiekkatie Ranta Kivikko Penger	Lippu Kankaat Oma keho Löytöesineet	Liivi Ryhmä
Glasgow 2019	Paikan historia	Pylväikkö Portaat Galleria Jätekuilu Katu Huoltoväylä Kassa	Oma keho Löytöesineet	Kamera Tehtäväkortti
Aarhus 2019	Paikan historia	Hissi Raitiovaunukiskot Parveke Kirjasto	Oma keho Löytöesineet	Kamera Kännykkäkamera Tehtäväkortti Ryhmä

Kaavio 11. Taideintervention 3 syklien leikin elementit: lähde, paikka, paikka, välineet ja alibit.

5.4 Taideinterventio 4, Ärjän tunnekartta

5.4.1 Toiminnan esittely

Osana vuoden 2019 Ärjän taidefestivaalia toteutettiin Ärjän tunnekartta -työpajan. Ärjänsaari on toiminut liki koko 1900-luvun metsäyhtiön työntekijöiden kesäviettopaikkana, ja 2000-luvun alun metsäkiistan jälkeen ympäristöministeriö osti Ärjänsaaren metsäyhtiö UPM:ltä valtion luonnonsuojelualueeksi vuonna 2017.

Vuodesta 2018 saassa on järjestetty Ärjän taidefestivaalia. Verkkosivuillaan festivaalia järjestävä Vaara-kollektiivi kuvailee Ärjän taidefestivaalin olevan retkeilevä ja roskaton nykytaiteen tapahtuma, joka toteutetaan Ärjänsaaren ehdoilla ja kokonaisuudessaan ulkona. Festivaalin ytimessä on maapallon tulevaisuus. Taide ja festivaalin käytännöt kietoutuvat ekologisten teemojen ympärille. Vaara-kollektiivi toteaa tapahtuman tavoitteena olevan tuoreiden yhteisöllisten muotojen löytämisen maapalloa koettelevien muutosten kohtaamiseen.

Vuonna 2019 järjestettiin siis vasta toinen Ärjän taidefestivaali. Festivaalia järjestävä Vaara-kollektiivi oli hyvin avoin ja kannustava esittämälläni idealle paikatunteiden kartoituksesta valokuvilla. Työpajan inspiraationa olivat kirjoitukset leikkisistä kartoituksesta (Wilmott ym., 2016) ja taideperustaisesta vastakartoituksesta (kollektiv orangotango+, 2018). Työpajan tavoitteena oli kannustaa osallistujat ottamaan valokuvia siitä, millaisia tunteita he Ärjänsaassa tuona viikonloppuna kokivat, ja muodostaa niistä sitten jonkinlainen vastakartta, kartta, johon myös tunteet mahtuvat. Leikin alibeiksi osallistujat saivat päiväysvanhat kertakäyttöiset lelulta näyttävät filmikamerat, jotka oli saatu lahjoituksena.

Kuten Turun yliopiston tulevaisuuden tutkimuskeskuksen tutkijatohtori Minna Santaoja (2018) kirjoittaa, Ärjässä on maailma: se on hiekkarantoineen ja jyrkkine rantatörmineen hyvin erityinen paikka. Hän kuvaa, kuinka Ärjä on Kainuussa, mutta jollakin tapaa se voisi olla missä tahansa, ja siksi se tarjoaa mainiot puitteet ympäristömuutosten kokemukselliseen käsittelyyn. Ärjä on muotoutunut historian ja luonnonvoimien vaikutuksesta omanlaisekseen, kuitenkin myös Kainuussa näkyvät samat ilmastonmuutoksen jäljet kuin kaikkialla maailmassa. Ärjän taidefestivaalin takana oleva Vaara-kollektiivi on aikaisemmin työstänyt globaalin talousjärjestelmän paikallisia ongelmallisia ilmentymiä, ja Ärjässä keskusteltiin avoimessa nuotiopiirissä ympäristöahdistuksesta ja yhteiskunnan muutoksen mahdollisuuksista. Samoin kuin Santaoja tekstissään, tutkija Panu Pihkala, joka oli Ärjän festivaalilla mukana myös 2019, korosti nuotiokeskusteluissa silloinkin ympäristömuutoksiin liittyvien tunteiden kohtaamisen tärkeyttä, jotta kykenemme muutoksiin ja toimintaan. Santaoja (2018) summaakin, että taiteen keinoin on mahdollista tutkia niitä moninaisia tulevaisuuksia, joissa jokainen voimme nähdä itsemme muuna kuin uhrina.

Viikonloppun työpajan aikana 82 palautuneesta kamerasta saatiin parintuhannen otoksen valokuva-aineisto, jonka luokittelin kuvissa esiintyvien teemojen mukaisesti ja muodostin kunkin viidentoista teeman kuvista mosaiikkimaisen tunnekarttamer-

kin. Nämä tunnekarttamerkit palasivat kesällä 2021 Ärjänsaareen käymään uutta vuoropuhelua paikan kanssa. Ne olivat esillä myös Kajaanin Lussituvalla elokuussa 2021.



Kuva 8. Osallistujien lammasaiheisista kuvista koostettu mosaiikkimainen lammas-tunnekarttamerkki Ärjänsaaressa. Kuva: Nina Luostarinen, 2021.

Koostin tästä kuva-aineistosta myös tutkimukseni taiteellisen osion, joka oli esillä näyttelymuodossa Kainuun museossa syksyn 2021, ja siinä mukaan tuotiin myös kaikki kuvat yhdistävä tunnemaista Ärjästä. Taiteellisesta osiosta tarkemmin luvussa 5.6. Tämä interventioväline osoittautui yllättävän toimivaksi. Prosessin aikana osallistujat heittäytyivät mättäille kellimään, ja syntynyt aineisto teki vaikutuksen paitsi minuun myös muihin sen parissa viipyneisiin, niin osallistuneisiin kuin näyttelyn yleisöihin. Ärjän tunnekartta -kokonaisuus palkittiin myös Kainuun Vuoden Maisematekona 2021. Keväällä 2023 Ärjän tunnekartta oli näyttelynä esillä vielä Limingan luontokeskuksessa.

5.4.2 Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen

Keskeinen tavoite paikan suhteen oli paikan tunnelmien kuuntelu sekä paikan herättämien tunteiden kuuntelu itsessä. Toiminnoilla tavoittelin immersiota paikkaan ja paikan rytmin ja tarinoiden aistimista kehollisesti ja intuitiivisesti.

Syntyneen aineiston valossa tavoite vaikutti saavutetun. Suurin osa kuvista käsitteli ihmisten suhdetta ympäristöön, heterotopiaa, paikan uusien näkökulmien ja näkökulmien paljastamista. Käsitteenä Foucault'n heterotopia viittaa erilaisiin risteäviin ja päällekkäisiin tiloihin (Tennberg, 2020). Heterotopiat ovat paikkoja, jotka tuntuvat jotenkin erilaisilta, Tennberg kertoo. Näyttää siltä, että tällainen tehtävänanto avaa aistit ja rohkaisee havainnoimaan. Karjalainen (2013) ehdotti paikan olevan inhimillisen tulkinnan ja merkityksenannon tulos ja puhuttelevan taiteen olevan merkitysten maailman luovaa näyttämistä. Nämä teemat olivat keskeisiä tässä taideinterventiossa.

Viime vuosien muutokset ympäristössä ovat hälyttäviä, huolestuttavia ja ahdistavia. Nopeasti ajatellen saattaa vaikuttaa siltä, että näin vakaviin asioihin reagoiminen leikillä olisi rienausta. Mutta juuri leikkilisen resilienssin kehittäminen voikin olla ratkaisun avain ympäristötunteiden käsittelyyn. Kuten Heljakka (2020) toteaa: *"When there is play, there is way."* Olisin taipuvainen jatkamaan tätä ajatusta edelleen: niin kauan kuin tapahtuu leikkimistä, on toivoa. Tarvitsemme kaikki mahdolliset tavat kehittää paikkaempatiaa, ja luomalla positiivisia visuaalisia muistijälkiä voimme ehkä muuttaa käsitystä paikoista ja siten aikaansaada toimintaa Pihkalan (2017, 2020) ja Heljakan (2020, 2022b) hengessä.

Toteuttamani työpaja kutsui festivaalin kävijät taltioimaan Ärjänsaaren herättämiä tunteita. Halukkaille noin sadalle osallistujalle jaoin päiväsvanhoina kaatopaikka-kohtalolta taiteen välineiksi pelastetut kertakäyttökamerat, joilla toivoin otettavan kuvia tunteista, visuaalisia tulkintoja siitä, mitä paikka herättää. Tavoitteenani oli tämän valokuvaleikin avulla kannustaa havainnoimaan paikkaa eri näkökulmista ja tunnustelemaan sen herättelemiä aistimuksia. Muoviset kertakäyttökamerat tarjosivat leikille vahvan, näkyvän alibin, jonka suojissa oli lupa toimia toisin.

Erityisesti taidesotaleikin rajun ja riehakkaan performatiivisen leikin jälkeen kaipasin tunnustella runollisen, herkän ja introvertin yksinleikin mahdollisuuksia. Leikin, jossa keskeistä on paikan kuuntelu ja välineen rajallisuuden pakottama hitaus ja harkitsevuus. Aikaa kuvien ottamiseen oli liki kaksi vuorokautta ja ruutuja kamerassa vain 27, eikä otoksiaan ollut mahdollista tarkastella ottamisen jälkeen, vaan ne katosivat kehittämättömän filmin uumeniin rullan ratisevan pyörityksen myötä.

Työpajan aikana otettujen valokuvien keskeisenä aiheena on Ärjänsaaren unenomainen tunnelma, jota vahvistavat vanhentuneiden kertakäyttökameroiden käytön tuomat visuaaliset tehosteet. Serendipisen sattuman kautta käytössä oli väline, joka helpotti esteettistä aikamatkailua ja vieläpä tuotti kuin rakeisen Instagram-suodatimen kaltaisen filmiefektin, mutta ilman digitaalista käsittelyä. Koska analogisilla kertakäyttökameroilla otettujen valokuvien kehitys kesti, visuaalinen data sisälsi hyvin vähän tarkoituksellisesti poseerattuja kuvia, vaan suuntautui pikemminkin kohti moniselitteistä ja lyyristä. Vanhanaikaisen filmikameran käyttö tuntui lisäävän halukkuutta aistia niitä menneitä tarinoita, joita paikka kuiskaa, sekä kuvata paikan

historian herättämiä tunteita. Joutilaisuus leikkiin pukeutuneena kannusti osallistujia kuuntelemaan paikkaa, näkemään puiden latvoja, taivasta ja pieniä yksityiskohtia, joiden ohi he normaalisti kulkisivat. Saarella koetun kollektiivisen hengähdystauon kokemuksen myötä osallistujat altistivat itsensä kuulemaan tarinoita kuiskahtelevaa paikkaa ja kokemaan empaattista kiintymystä ja uudelleenkytkeytymistä siihen. Valokuvien ottaminen taideperustaisen leikin muodossa sai osallistujat immersoitumaan paikkaan etsiessään tunteita, näkökulmia ja merkityksiä. Tämä antoi heille mahdollisuuden kuvitella paikan tarinallisia kerroksia.

5.4.3 Artikkelin tulokset

Vuoden 2020 InSEA Publicationsin traditioiden ja innovaatioiden erilaisia ilmenymiä ja suhteita käsittelevää *Relate North* -kirjan luvussa 11 kuvasin työpajaprosessia fasilitoinnin näkökulmasta ja jäsenin leikin- ja paikantekijän uutta roolia peilaten sitä kartantekemisen traditioon. Nimesin luvun *Pla(y)making: Emotional Mapping as the Confluence of Art, Play and Place*. Se on tässä kokonaisuudessa tutkimusartikkeli IV.

Ärjän tunnekartta oli toiseksi viimeinen kehittämissyklikokonaisuus tässä tutkimuskokonaisuudessani. Kaikki edeltävät syklit ovat vaikuttaneet siihen, miten haluan olla vuorovaikutuksessa osallistujien ja paikkojen kanssa. Minulle tutkimusmatkat paikkoihin ovat elossa olemisen kokemuksen ydin. Tästä lähtökohdasta tarkasteltuna koko Ärjän prosessi oli riemastuttavan mukaansatempaava, ja itse paikka kuiski ainutlaatuisia mahdollisuuksia paikkakokemuksiin. Ärjä oli ikimuistoinen ja tulee olemaan minulle yksi niistä paikoista, joka ei unohdu koskaan. Minulle tunnekarttatyö tällä saarella oli lisävahvistus serendipiteetin olemassaolosta. Vuorovaikutus paikan kanssa ja uppoutuminen paikkaan oli täällä tavattoman luonnollista ja pakotonta.

Tunnekarttatyö näytti toimivan tavoitellusti: osallistujat pystyivät vangitsemaan kuviin saaren ominaisuuksia ja sävyjä. Otetut kuvat kuvasivat ihmeen samansuuntaisesti itse kokemiani aistimuksia ja tunteita. Hänninen (2003) korostaa, kuinka leikkisyyden kulttuurinen dynaamisuus kulminoituu sen kyvyssä tuottaa sosiaalisesti ja kulttuurisesti relevantteja merkityksiä. Tämän valossa näen, että osallistujien ottamat kuvat käsittelevät hyvinkin perustavanlaatuisia tunteita ja olemisen kysymyksiä tässä nimenomaisessa paikassa. Minulle tunnekarttatyö oli voimauttava prosessi, joka sai luottamaan taiteelliseen intuitiooni ja serendipisyyteen sekä uskomaan visioihini leikkilisten taideinterventioiden fasilitoijana. Lisäksi mosaiikkimaisesta tunnekartasta saatu palaute ja näyttelytilan löytämisen helppous ja saatu tunnustuspalkinto valoivat uskoa minuun, että myös taiteen tekijänä voin jälleen luoda jotain merkityksellistä. Yhteenpunotun visuaalisen tunnekuvaston voima yksilöllisten tunteiden sijaan oli yksi merkittävimmistä havainnoistani tämän taideintervention osalta.

Interventiovälineenä tunnekarttatyö osoitti kehittymispotentiaalinsa kiintymyksen ja empatian synnyttäjänä paikkoihin. Tavoitteena oli antaa osallistujille mah-

dollisuus tarkkailla paikan ominaisuuksia: sen runollisuutta, kerrontaa ja tunteita. ABAR pla(y)cemakerin näkökulmasta näyttää ilmeiseltä, että taiteen, paikan ja leikin yhtymäkohdassa voi tapahtua kiinnostavaa paikkojen moniaistista kohtaamista. Tunnekartta vaikuttaakin tämän taideintervention pohjalta toimivalta interventiovälineeltä tunnesiteen luomiseen: kun tulee tietoiseksi paikkaa koskevien tunteidensa monimuotoisuudesta, voi alkaa rakentaa suhdetta paikkaan.

5.4.4 Muiden tunnekartta-taideintervention kaksoissyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto

Tunnekarttatyöpajan aikana kerätyt kuvat ovat ehtymätön tulkintojen, tunteiden ja moniselitteisyyden lähde, mutta samalla ne muodostavat erillisiä polkuja, joita seurata. Niinpä olen tästä aineistosta koostanut kaksi artikkelia, yhden visuaalisen esseen samoin kuin tämän tutkimukseni näyttelymuotoisen taiteellisen osion.

Kuvia saatiin 82 kamerasta yli 2000 kappaletta ja luokittelin ne kuvissa esiintyvien aiheiden mukaisesti. Kuvien luokittelusta ja analyysistä sekä niiden erikoisesta tunnelmasta on julkaistu kirjoittamani artikkeli nimeltä *On the Blue Path of Place Empathy* syyskuun 2020 *Research in Arts and Education* julkaisussa (Luostarinen, 2020a) taiteellisen toiminnan kautta tutkimisen teemanumerossa. Artikkelissa peilasin tuotoksia siihen maagisen siniseen väriin ja tunnelmaan, joka Ärjänsaarella vallitsi mukailen vapaasti Hornungin väri-inventaariota. Hornungin väri-inventaariossa teoksesta poimitaan siinä esiintyvät värit ja esitetään ne kokoelmana väriaitoja. Minä puolestani poimin kuvastossa toistuvat sävyt ja muodostin niistä polkumaisen juonen visuaalisen esseen läpi, hieman kuin Maggie Nelson teoksessaan *Sinelmiä* (2019). Ärjän historian varhaisemmista vaiheista yli tuhat vuotta vanhoine riittipaikkoineen tai perimätiedon mukaan saarella sijainneesta myyttisestä Poronkirkosta ei ole muuta evidenssiä kuin kenties juuri tunnekarttakuvien välittämä unenomainen tunnelma: paikan moniulotteinen menneisyys huokui osallistujiin ja välittyi kuvastosta ja eri todellisuuksien väliset ääriviivat muuttuivat epäselviksi ja liudentuivat toisiinsa.

Lisäksi maistiais kuvat tunnekarttaprosessista julkaistiin taiteellisena kokonaisuutena *Dolce far niente*, Ärjä nimisenä visuaalisena esseenä *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture (IVC)* julkaisussa (Luostarinen, 2021b) joutilaisuuden ilmentymistä ja mahdollisuuksia pohtivassa teemanumerossa #32 toukuussa 2021.

Artikkelissani *On the Blue Path of Place Empathy* pohdin, kuinka osallistujien ottamien kuvien päätrendi on unenomainen tunnelma, joka korostaa Ärjän erityistä ilmapiiriä. Tämä saattaa osaltaan johtua kertakäyttöisten vanhentuneiden filmikameroiden käytöstä, jotka vaikuttavat kuvien värimaiseen. Mutta ehkä myös tarjottu leikin väline mahdollisti aikamatkailun ja salli hitaan tempon ja pohdiskelevan valokuvauksen, koska osallistujat eivät nähneet tuloksia heti ja heillä oli käytössään vain rajallinen määrä ruutuja. Kameroiden leumainen ulkoasu rohkaisi

myös leikkisään suhtautumiseen annettua tehtävää kohtaan: kyseessä ei ole vaikea tai vakava taide, vaan iloinen ja rento tehtävä – vain leikki, johon kuka tahansa saattoi osallistua ja leikin tapaan myös nauttia spontaanista ja muuttaa itse sääntöjä. Ärjän tunnekarttaprosessin aikana syntyneissä kuvissa näkyy paikan monia mittakaavoja ja perspektiivejä. Kuvissa on nostalginen tunnelma, eikä filmikameralla siihen tarvita digitaalisia suodattimia - se vain on siellä, eikä siinä ole mitään teeskenneltyä. Välineen hitaus on saattanut vaikuttaa myös niin, että saadussa visuaalisessa datassa oli hyvin vähän poseeraavia kuvia, mutta runsaasti syvällisiä, moniselitteisiä ja runollisia otoksia. Suurin osa valokuvista ei ollut sosiaalisen median kuvien kaltaisia ”hyvältä näyttäviä”, vaan intuitiivisempia ja merkityksellisempiä. Tällä tavoin valokuvaamalla aikaa jäi myös pohdiskeluun ja yksinoloon. Eristäytyminen hälystä mahdollisti kiireettömän näkökulmien valinnan ja rajaamisen, ja viipyily leikillisen tehtävän parissa tuotti uusia oivalluksia. Tällainen leikillinen interventioväline kannustaa hitaaseen kulkemiseen ja yhteisöllisyyden rakentamiseen samalla ympäristöä säästäten. Se on myös tapa viestiä arvoista, luonnosta ja perinnöstä. Myöhemmin, kun syntyneet kuvat saatettiin yleisön katseen alaisiksi, kuvasto houkuttelee myös uusia kävijöitä. Tämän kaltaiset visuaaliseen taiteeseen perustuvat osallistuvat leikkisät interventiot luonnon- ja kulttuuriperintökohteissa voivatkin siis tuottaa käyttökelpoisen keinon herkkien luontokohteiden kestäväan markkinointiin ja käyttöön. Vierailijoille se tarjoaa tavan, joka mahdollistaa toisinnäkemisen, paljastaa paikan syvempiä kerroksia ja antaa tekosyyntä käyttäytyä oudolla tavalla ja löytää leikillisiä paikan ominaisuuksia, eli kamera toimii tässä leikin alibina. Syntyneiden kuvien katsojille se tarjoaa runollisen tunteiden heijastuman sekä joutilaisuuden estetiikkaa tällä luonnonmukaisella saarella.

Esittelin Ärjän tunnekarttaa interventiovälineenä myös kahdessa konferenssissa. Kesäkuussa 2021 oli ensin vuorossa *International Congress of Arctic Social Sciences (ICASS X)* ja elokuussa 2021 *STREAMS Transformative Environmental Humanities*, molemmissa otsikkona toimi Ärjä *Emotional Mapping – a participatory photoplay performed in rural nature conservation island*.

Kehittämissyklinä Ärjän tunnekartasta toteutin yhteisöllisen tunnekartan teoksen *Agenda – Art 2030* kokonaisuuteen. *Agenda – Art 2030* teossarja avasi YK:n Kestävän kehityksen tavoiteohjelmaa taiteen ja tieteen keinoin lokakuussa 2020 ensimmäistä kertaa. Minun kokonaisuuteeni tämä sopi teemallisesti hyvin, onhan *Agenda – Art 2030*:n slogan ”*Kun voit kuvitella sen, siitä on jo tullut mahdollisuus!*” *Agenda 2030 Tunnekartta* teos oli rakennettu pelimäiseksi seppo.io-alustalle, ja osallistujia kehoitettiin seuraamaan Töölönlahden ympäristöön levittyvää reittiä ja ottamaan valokuvia YK:n Kestävän kehityksen tavoiteohjelman herättämistä tunteista kunkin rastin kohdalla. Osallistuneista kuvista oli tavoitteena muodostaa Ärjän esimerkin mukainen mosaiikkimainen tunnekartta, jonka osasina ovat yksittäiset osallistujien ottamat kuvat, ja julkaista kartta sitten sähköisesti. Osallistuneita kuvia tuli lopulta sen verran vähän, vain muutamalta kymmeneltä osallistujalta, ettei

karttaa voitu niistä muodostaa. Oletuksena oli, että viikon teos Helsingissä tuottaisi kuvia monin verroin verrattuna kaksipäiväiseen teokseen syrjäisessä Kainuun saares-
sa, mutta Agenda Artin ongelmaksi muodostuivat pääkaupunkiseudun tapahtuma-
tarjonnan virrasta erottuminen, itsekseen suoritettavaan tehtävään motivoituminen,
hyytävän kylmä vuodenaika puhelimen käyttämiseen ja ajankohdan rajusti nousevat
koronartartuntaluvut aikana, jolloin rokotuksia koronaan ei vielä ollut saatavilla. Eli
ideana niin hyvä, että tuli valituksi tiukan seulan kautta ohjelmaan, mutta olosuhteiden
vuoksi tästä syklistä muodostui umpikuja.

Kesällä 2021 Ärjän tunnekartan mosaiikkikuva-ajatusta varioitiin osana Metsä-
hallituksen *Luonnon konserttisali* tapahtumaa. Luonnon konserttisali on latvialai-
nen tapahtumakonsepti, joka levittää luontotietoutta elävän musiikin, visuaalisen
elämyksellisyyden, tarinallisuuden ja ympäristökasvatuksen keinoin. Suomessa tämä
toteutettiin ensimmäistä kertaa elokuussa 2021 kahtena peräkkäisenä elokuun vii-
konloppuna Kajaanissa ja Punkaharjulla. Sankarilajina oli kartanokimalainen, *bom-
bus hypnorum*. Elokuun tapahtumia ennakkomarkkinoimaan heinäkuussa pystytet-
tiin tapahtumapaikoille taiteilija Markku Hernetkosken luomat kimalaisen siivet.
Ihmisiä kehoitettiin ottamaan selfie siipien kera: ”Aivan kuten kimalaisyhteisössä,
myös ihmisyyhteisössä on voimaa. Tehdään yhdessä suuri Bombus-mosaiikki, jossa
sinä olet yksi tärkeä tekijä muiden joukossa! Kuvaa itsesi kimalaisena tai nappaa kuva
maailmasta kimalaisen silmin. Tyyli vapaa! Kuvia käytetään Luonnon konserttisali-
-tapahtumassa yhteisöllisen taideteoksen tekemiseen.” Ohjeet olivat esillä taulussa
siipien vieressä, ja niitä jaettiin eri sosiaalisen median kanavissa. Tapahtumien aikana
siipien vieressä oli henkilökuntaa kannustamaan osallistumiseen. Kajaanissa nämä
olivat toisen asteen opiskelijoita (olin itse samanaikaisesti esittelemässä Ärjän tun-
nekarttaa Lussituvalla) ja Punkaharjun tapahtumassa olin itse.

Kun olin itse agitoimassa ihmisiä osallistumaan, saimme Punkaharjulta paljon
enemmän kuvia tapahtuma-aikana, vaikka Kajaanin siipirasti oli huomattavasti
keskeisemmällä paikalla ja Kajaanissa tapahtumaan osallistujia oli moninkertaises-
ti Punkaharjuun verrattuna. Kaiken kaikkiaan kuvia tuli yhteisölliseen käyttöön
noin 150, mutta lukuisat osallistujat näyttivät ottavan kuvan siipien kanssa vain
omaan käyttöönsä. Esittelin Bombus-mosaiikin tavoitteita, toteutusta ja tuloksia
SEYOUTH Mirroring communities through Art and Design konferenssissa loppuvuo-
desta 2021. Keskeinen tausta-ajatus oli Ärjän tunnekartasta jatkojalostettu oivallus
siirtää huomio egosentrisyydestä ekosentrisyyteen. Koen, että tämä Punkaharjulla ja
Kajaanissa toteutettu työpaja oli oivalluksen jäljillä, mutta se ei ole konseptina vielä
valmis, vaan tarvitsee vielä useampia kehityssyklejä hioutuakseen. Kaiken kaikkiaan
minua kiinnostaisi työskennellä jatkossa yhteisöllisten karttamerkkien samoin kuin
tunnekarttatyön parissa, sillä näen niissä suuren kehityspotentialin.

Kehittämisyksikössä 4 taideperustaisen toimintatutkijan roolinani näyttäytyi
selvimmin taiteilijan rooli. Taiteilijana tässä, kuten kaikkien muiden syklieni
taiteilijuudessa keskiössä oli osallistava ja osallistuva taiteen tekeminen. Myös

tuotantoprosesseja tuli tarkasteltua, sillä tämän interventiokokonaisuuden kaikki syklit toteutuivat osana isompia tapahtumia, joiden tuotantoihin oma interventio tavoitteineen ja reunaehtoineen tuli sopeuttaa. Tästä kehittämissyklistä seuraavaan kehittämiskohteena siirtyi paikan kanssa tietämisen ajatuksen tarkastelu sekä toisaalta kiinnostus palata alun mittakaavamuunnosten pariin.

Kehittämissykli	Leikin lähde	Leikin paikka	Leikin väline	Leikin alibi
Ärjä 2019	Paikan historia tarinat ja uskomukset	Ranta Metsikkö Teltta Kahvila Riippumatto Nuotiopaikka Lammashaka	Lelumainen kerta-käyttökamera Kivet Kepit Puunrungot Hiekka Oksat Lehdet Oma keho	Kertakäyttökamera Festivaali
Töölonlahti 2020	Agenda 2030 tavoitteet	Kävelytie Ranta	Maamerkit Rooli	QR-koodit Mobiilipeli
Punkaharju ja Kajaani 2021	Tutkimustulokset kimalaisista	Siipirasti Metsä Ranta Kukkapenkki Niitty	Siivet Naamiaispuku Rooli	Siivet Kamera Kännykkäkamera Ohjelmarasti

Kaavio 12. Taideintervention 4 sykliä, luovuuden lähteenä toiminut aineisto, paikka, leikin välineet ja käytetyt alibit.

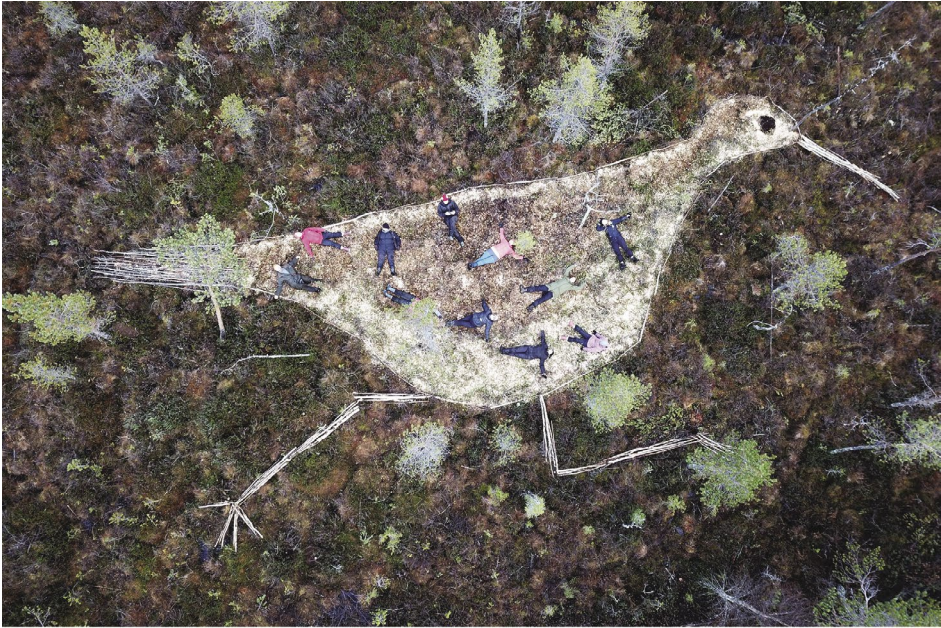
5.5 Taideinterventio 5, Maataide

5.5.1 Toiminnan esittely

Kaikki tutkimusmatkallani toteuttamani leikilliset taideinterventiot johtivat yhä voimallisemmin ajatukseen siitä, kuinka yksin olemme suhteessa maisemaan ja paikkoihin. Meitä ympäröivän maailmantilanteen turbulenssissa oli alkanut tuntua yhä enemmän siltä, että yksittäinen teko tai kokemus ei välttämättä näyttäydä merkittävänä, mutta yhdessä niistä on nähtävissä suurempi kokonaisuus, joka voi muuttaa ymmärtämisen ja tekemisen tapoja. Yksittäiset taiteen uudelleentulkinnat ovat hauskoja sinänsä, mutta vasta jaettuina niistä syntyy kokemusten kartta. Yksittäiset valot raunioilla yössä eivät ehkä näy mihinkään, mutta valoilla yhdessä maalatut kuvat jäävät muistoihin. Yksittäiset paikkatunteet eivät ole ehkä yksittäistä sosiaalisen median julkaisua merkityksellisempiä, mutta yhdessä niistä rakentuu

suuri tunnekartta merkitsemään maisemakokemusta. Eli eniten minua aiemmissa taideinterventiosykleissä oli puhutellut lopputulos yhteisen kuvan muodostamisesta, ja tämä johti vielä yhteen taideinterventiosykliin, muodonmuutosmaataiteeseen. Siinä ajatuksena oli lähteä suoraan rakentamaan yhtä suurta yhteistä kuvaa luonnonmateriaaleilla ja heittäytyä lopussa osaksi paikkaa.

Näiden ajatusten syntyyn vaikutti osaltaan myös koronapandemia, joka sulki ihmiset koteihinsa ruutujen ääreen. Tekemisen mittakaava muuttui, liikunta väheni ja digitaalisuudesta tuli valtavirtaa. Tein ensimmäiset maataidekokeilut loppusyksyllä 2020 ja olin todella innostunut taidemuodon potentiaalista. Miten nopeasti saakaan aikaiseksi näyttävän näköistä, kun droonilla voi kuvata ylhäältäpäin, ja tuoda tarvittavan näkökulmamutoksen mukaan: miten tulla osaksi jostain isompaa kuvaa ja nähdä paitsi materiaalit lähietäisyydeltä nähdä myös isompi kuva. Tähän prosessiin tuli mukaan myös havainto siitä, kuinka ilmastonmuutoksen vaikutukset lajikatoineen ja siitä seurannut ympäristöahdistus on lisääntynyt radikaalisti aivan viime aikoina. Pohjaan havaintoni lisääntyneeseen ympäristöahdistukseen paitsi tutkimuksiin (Clayton & Karazsia, 2020; Crandon ym., 2022; Pihkala, 2020) myös satoihin ammattikorkeakouluopiskelijoiden tuottamiin ”tulevaisuuden muistelu” tehtäviin, joita olen arvioinut vuodesta 2018 lähtien osana työtäni Humanistisessa ammattikorkeakoulussa. Näissä teksteissä toiveikkaat tulevaisuudennäyt olivat lyhyessä ajassa muuttuneet synkiksi dystopioiksi. Samaa kuvaavat Seppä ja Johansson (2021), kuinka tietoisuus hallitsemattomasti etenevästä ilmastonmuutoksesta on muuttanut myös suhdettamme aikaan. Moderneille eurooppalaisille kulttuureille tärkeät tulevaisuusutopiat on syrjäyttänyt lyhyessä ajassa uudenlainen tuomiopäiväretoriikka, jonka läpäisee tulevaisuuden pelko sekä uskomus, että ihmiskunta on etenemässä kohti suurta katkosta tai täydellistä tuhoutumista. Myös Matilda Jokisen (2023) haastattelema historioitsija Peter Frankopan katsoo, että länsimaat erottaa muista maista se, että meillä ei ole enää uskoa parempaan tulevaisuuteen.



Kuva 9. Linnuksi muuttuvassa maisemassa. Liro-maataidetyöpajan lopputulos ja osallistujat osana linnunkuvaa. Yläkuva Antti Kurola, alakuva Antti Stöckell, lokakuu 2021.

Kiinnostukseni kohteenani oli siis palata kaiken pandemian pakottaman ylitse-pursuavan digitaalisuuden jälkeen luonnonmateriaalien pariin ja antaa osallistujille leikin ja taiteen tekosyy raahata kiviä, kaivaa multaa ja heittäytyä turpeeseen kellimään. Maataidetyöpajani pohjautuivat muinasiin muodonmuutostaruihin eläimen hahmon ottamisesta. Työpajoissa leikittiin luonnonmateriaaleilla, muodostettiin aina jokin paikkaan liittyvä eläinhahmo ja lopuksi sukellettiin osaksi tätä hahmoa. Työpajasyklejä pidettiin Punkaharjulla, Sauvossa, Turussa ja Rovaniemellä. Kantavana ajatuksena niissä oli se, että vain muutaman tunnin työllä ja ihmisvoimin kannettavissa olevin taakoin saamme aikaiseksi jotakin niin suurta ja merkittävää, että se on nähtävissä satelliitista saakka. Tämä jos mikä on toivoa antava ajatus! Yhdessä tekemällä voimme kenties vielä vaikuttaa asioiden kulkuun, vaikka yksittäiset tekomme vaikuttaisivatkin pieniltä ja omasta perspektiivistämme näkymättömiltä ja merkityksettömiltä. Samalla suhteemme leikin paikkaan muuttuu, kun aiemmin merkityksettömälle ojitetulle suolle, takapihalle tai rantapellolle muodostuu jotakin vaikuttavaa ja merkityksellistä.

5.5.2 Tavoitteet ja toiminta paikan ja leikin suhteen

Tavoite paikkaan liittyi ympäristötunteiden käsittelyyn ja meliorismin aikaansaamiseen. Kuten Hannu Linkola (2013) pohtii maisemavalokuvaa suomalaisessa maantieteessä 1920-luvulta 1960-luvulle käsittelevässä väitöskirjassaan, tuon aikakauden maisemavalokuvista ja niitä ympäröivistä teksteistä on huokunut valtava optimismi, lähes pakahduttava usko hetkeen, asioiden ja esittämistapojen tärkeyteen, tulevaisuuteen, johonkin ehyeen, hallittavaan, johonkin minkä voi selittää ja kuvata. Ajattelen, että paikkoja yllättävästä perspektiivistä kuvaamalla voimme kenties luoda toisenlaisia tapoja katsoa paikkoja ja ehkä niitä uudella tavalla katsomalla myös luoda uutta tulevaisuususkoa.

Maataide on myös paluuta johonkin todella vanhaan: Perun maataide (Cascone, 2021) ja Turun teokseni inspiraationa toimineet kalkkiteokset (Hows, 2018) ovat todella vanha taiteen tekemisen muoto – ehkä tämä maadoittaa meitä jollain syvällä tavalla, jota emme osaa sanoittaa. Tunnistamme kenties geneettisellä tasolla yhteisen suuren maataiteen tekemisen tavat, ja se saa meissä onnistumisen kokemuksia aikaan.

Suomalaista maataidetta käsittelevässä väitöskirjassaan Hanna Johansson (2005) kuvaa, että maataiteessa luonto on elementti, joka sekä kuuluu meihin ihmisiin että ylittää meidät. Hän kuvailee maataideteoksia, jotka on tarkoitettu sisään astuttaviksi: kokeakseen teokset katsojan on mentävä ruumiillisesti mukaan, mikä ravistelee tuttua käsitystä subjektin suhteesta ruumiiseen, ja tämä mahdollistaa teoksen muutoksen staattisesta välineestä ajalliseksi ja materiaaliseksi. Johansson (2005) viittaa myös maataiteen indeksisaalisuuteen, joka toimii jälkeenä, fyysisenä osoituksena tapahtuneesta. Minua kiinnostaa myös maataiteen olemus näkyvän ja haihtuvan välimaastossa. Teokset eivät ole pysyviä, mutta kuitenkin pidempiaikaisia kuin performanssit. Johansson (2005) ehdottaa, että maataiteessa on kysymys subjektin

ja maailman välisessä suhteissa tapahtuneista ajallisuuden ja tilallisuuden käsitysten muutoksista. Hän nostaa esiin telelänäolon eli kameroiden yleistymisen taiteenteossa. Johanssonin väitöskirjan kirjoitusajankohdan jälkeen maataiteen tekoon on auennut teknologisen kehityksen myötä vielä täysin uusi perspektiivi droonien yleistymisen myötä. Johanssonin (2005) mukaan maataide tekee näkyväksi ihmisen maailmassaolemisen tapaan liittyviä siirtymiä ja muutoksia. Maataide näyttäytyy hänen mukaansa postmoderniin murrokseen liittyvänä ristiriitaisena taidemuotona. Toisaalta maataiteen kautta on haluttu ilmaista mahdollisimman välitöntä ruumiillista kokemusta maailmasta ja toisaalta sen esittämismuodot ja -käytännöt ovat kiinni jälkimodernin taiteen käsitteellistyneessä kaanonissa, hän toteaa.

Johanssonin (2005) esittelemistä maataiteen paikkasidonnaisuuksien eri lajeista tunnistan omien teosteni funktionaalisen paikan idean, jossa paikkasidonnaisuus nousee aktiivisesta kulttuurisesta toiminnasta ja ohjautuu sosiaalisesta tai ympäristöllisestä näkökulmasta käsin lähestyen aktivistista luonnetta. Minun teosteni lähtökohtana on ollut tuoda jokin vaarantunut eläinlaji huomion keskipisteeseen ja samalla nostaa jokin paikka marginaalista keskiöön. Johansson myös avaa, kuinka maataiteilijat lukivat mytologioita ja käyttivät niiden kertomuksia teoksissaan. Juuri myyttiset muodonmuutostarut Kalevasta muihin eurooppalaisiin eepoksiin olivat minunkin maataideteosteni innoittajina ja lähtökohtina. Koen myös, että Sintosen (2022) kuvaamaa eloisaa ympäristöön uppoutumista tapahtui näiden muodonmuutos-maataidetyöpajojen aikana.

Kuten Lucy Lippard (2014) on Aino Frilanderin (2023) suomentamana todennut, maataiteen tehtävä on tarkentaa maisemia, jotka ovat liian avaria kokemattoman silmän hahmotettaviksi, tai antaa meille näkymiä kosmokseen yhdistäen paikat, joissa me seisomme, paikkojen kanssa, joissa emme koskaan tule seisomaan. Frilander (2023) kuvaa myös, kuinka Lippard uskoo, että suuresta mittakaavasta kiinnostuneet taiteilijat voivat nykyään saada aikaan jotain järkevämpää teoksilla, jotka pyrkivät ennallistamaan, kunnostamaan ja suojelemaan maisemaa. Frilanderin (2023) mukaan kokemustamme muokkaavat ilmakuvat, jotka suurimmalle osalle ihmisiä ovat ainoa tapa tutustua näihin teoksiin.

Tavoitteeni leikin suhteen liittyi ympäristötunteiden käsittelyyn leikin kautta. Kiinnostukseni kohteenani oli siis palata luonnonmateriaalien pariin ja antaa osallistujille leikin ja taiteen tekosyy raahata kiviä, kaivaa multaa ja heittäytyä turpeeseen kellimään. Palattiin siis leikin alkulähteelle (Piironen, 1998) ja taiteen metsittymisen pariin (Laininen, 2018). Toteuttamani muodonmuutos-maataidetyöpajat pohjautuvat muodonmuutostaruihin eläimen hahmon ottamisesta.

Karjula (2020) soveltaa Turnerin ajatusta siitä, miten liminaalitulassa vallitsee erityislaatuinen yhteisöllisyys sekä tasavertaisuuden kokemus. Juuri tämän koin tapahtuneen kaikissa maataidetyöpajoissa, ja tämän yhteisöllisyyden kautta voidaan kenties käsitellä parhaiten haastavia ympäristötunteita. Pihkala (2022b) on laatinut ehdotuksen ympäristöahdistuksen prosessimallista. Sen keskeinen idea on hänen mu-

kaansa se, että ympäristöahdistuksen käsittelyssä tarvitaan kolmea ulottuvuutta: toimintaa, suremista ja etäisyyden pitoa. Sureminen ja muiden tunteiden kohtaaminen tarkoittaa kohdistettua huomiota tunteisiin esimerkiksi kehollisen liikkeen, luovan kirjoittamisen tai maalaamisen kautta, hän toteaa. Toiminta viittaa kaikenlaisiin tekoihin, joiden kautta edistetään planetaarista kestävyyttä kuten yhteisönrakennusta, ilmastoaktivismia tai kaupunkien luontoalueiden ennallistamista, hän lisää.

Pihkalan (2022b) mukaan tunteiden kohtaaminen heijastaa sitä, että vaikka suru jatkuu, muille tunteille on nyt enemmän tilaa, eli esimerkiksi iloa on helpompi kokea, kun tunnekuormia on saanut prosessoitua. Haastan Pihkalan ajatuksia sen suhteen, että ehdotan, että surua voi käsitellä myös iloisen toiminnan kautta. Leikki voi olla väline myös surun käsittelyyn ja toisaalta leikinkään ei aina tarvitse olla iloista ja riehakasta, vaan hiljaisen ja haikean leikin kautta voi pysähtyä jonkin asian äärelle. Onhan lastenpsykologiassa leikkiterapian ja nukketerapian avulla käsitelty vaikeita asioita nimenomaan leikin kautta (esim. Hiitola, 2000; Schaefer ym., 2012). Dosentti ja tutkijatohtori Antti Malinen kutsuu Paula Tiessalon haastattelussa (2023) leikkiä tavaksi olla maailmassa. Maailmanlaajuisten huolten keskellä leikkiminen on erityisen tärkeää, Malinen toteaa. Hänen mukaansa poikkeusoloissa leikki voi toimia emotionaalisenä turvapaikkana, johon lapsi pystyy vetäytymään ja elvyttämään omia voimavarojaan (Tiessalo, 2023). Näin on myös aikuisilla, kunhan aikuiset vain suostuvat leikkiin.

Koska aiemmin olen todennut, että leikki on kuin taide, soveltuu tähän myös kirjailija Emmi Itärannan (2021) pohdinta, että kenties tärkeintä taiteen tekemisessä onkin siihen sisältyvä oletus siitä, että jokin tulevaisuus on olemassa. Hänen mukaansa taiteen tekeminen itsessään edustaa radikaalia toiveikkuutta: se on kieltäytymistä kyynisyydestä, se on rivien väliin kätkeytyä tulevaisuususkoa, se viestii, että ei ole luovuttanut, sillä taide tuo maailmaan jotakin, mitä siinä ei ennen ollut. Hän pohtii käyttävänsä taiteen tekemiseen kymmeniä, satoja, tuhansia tunteja ainoasta elämästään, mutta ajattelee sen olevan sen arvoista: kun minua ei ole, ehkä on yhä maailma, jossa joku tunnistaa teoksessani jotakin merkityksellistä. Samaa tavoittelen tämän tutkimusmatkani osalta: kun se on päättynyt, joku, edes taideinterventoihin osallistuneet, näkevät niissä merkityksellisyyttä.

Piironen (2004b) nostaa esiin ajatuksen siitä, kuinka maataiteessa keskeinen sisältö näyttää olevan palautuminen lapsuuden leikkeihin ja tiedostamattomaan. Materiaalit ja toiminnot viittaavat hänen mukaansa alkukantaiseen ajatteluun ja kollektiiviseen alitajuntaamme, ja mukana on alkumateriaalia, joka kuuluu keskeisesti leikkeihin. Myös omaa ruumista käytetään taiteenteon välineenä (Piironen, 2004b). Juuri tämä tapahtui kuten teimme Muodonmuutos-maataidetyöpajoissa: hyödynsimme paikalta löytyviä luonnollisia hylkymateriaaleja, joista muodostimme eläimen vartalon. Lopuksi käytimme omaa ruumistamme pieninä suuren kollektiivisen teoksen yksityiskohtina olemalla linnun sulkia, kalan suomuja tai hyönteisen pistin. Piironen ajattelu resonoi erinomaisesti taideperustaisen tutkimuspolkuni

kanssa, jossa viimeisimpänä, ikään kuin loppupäätelmäinterventiona, palattiin lapsuuden leikkimateriaalien ja maataiteen pariin. Lopuksi palataan alkuun, ympyrä sulkeutuu, tullaan yhteen yksinkertaisen kanssa ja sulaudutaan myös fyysisesti osaksi paikkaa.

5.5.3 Artikkelin tulokset

Maataideartikkelissani V (Luostarinen 2023a) käsittelen toista toteuttamaani maataidetyöpajaa. Se toteutettiin syyskuun alussa osana Turun päivää ja juhlistamaan Turun kulttuuripääkaupunkivuoden 10-vuotisjuhlallisuuksia. Eläinhahmona tässä työssä oli silakka, mikä liittyi Itämeren tilan heikentymiseen ja silakoiden koon pienenemiseen. Kesäajan yhteisöllisenä kampanjana oli toteuttaa oma maataideteos osaksi silakoiden parvea, ja tämä iso yhteinen teos toteutettiin Aurajoen varrella olevalle sänkipellolle – Itämeren valuma-alueelle – maanparannuskalkilla. Prosessista on koottu visuaalinen essee *IJETA International Journal of Education Through Art* -journaliin *Art, Sustainability and Partnerships* teemanumeroon, joka julkaistiin keväällä 2023 (Luostarinen, 2023a). Suursilakka, pituudeltaan 70 metriä, sai paljon huomiota, jopa kuvallista palstatilaa Turun Sanomissa. Työpajan prosessikuvista koottiin Turun kaupungin lähiövisiotyöhön liittyvä näyttely, joka kiersi kevään 2022 Turun lähiöiden yhteiskäyttötiloissa. Suursilakka nousi vielä uudelleen lehtiotsikoihin liki vuotta myöhemmin, kun se näkyi yhä maisemassa mahdollista asunomessualuetta esiteltäessä.

Koroisten kipsikalala selvisi talvesta

Hanne Yli-Parkas
Turun Sanomat

Luminen, vetinen ja lämpötiloiltaan edestakaisin saavaa talvi ei onnistunut tuhoamaan lähes 70-metrissä suursilakkaa Koroisten pellolta. Viime vuoden syyskuussa pelolle piirrettiin maanparannuskalkilla ja vapaaehtoisten voimin tilaideeteos osana Turun päivän juhliltaan.

Taiteilija Nina Luostarisen halusi muistuttaa teoksellaan turkulaisia Itämeren silakoiden ja muiden kalojen huonoista elinolosuhteista. Samalla pyrittiin herättämään ihmisiä siihen, että merta voidaan myös suojella.

Muistutus oli suunniteltu vain väliaikaiseksi. Nyt näytälänsä kuitenkin siltä, että kala on selvinyt ainakin yhden talven yli. Silakan ääriävät näkyivät komeasti asunomessusuun-



Tilaideteos säilyi huomattavasti pidempään, mitä tekijät kaavailivat.

nitelmistä kertovan *Turun Sanomien* jutun kuvassa, joka otettiin dronella huhtikuun lopulla (TS 3.5.2022).

Tieto teoksen säilymisestä yllätti Turun suomalaisen yhteiskoulun lukion (TSYK)

kuvataiteen opettajan Marja Haapakankaan, joka oli oppilaineen mukana tekemässä teosta.

–Se oli tarkoitus olla tavallan graffitimainen työ, ajatuksen oli, että se sulautuisi pikku-

hiljaa luontoon, Haapakangas tiivistää.

TSYKin oppilaat myös suunnittelivat teoksen ja auttoivat sen dokumentoinnissa jälkikäteen.

–Se oli hieno projekti. Meitä

FAKTA

Yhteisöllinen maataideteos

■ **Taiteilija** Nina Luostarisen Suursilakka-maataideteos toteutettiin yhteistyössä TSYK:n lukion kuvataiteen opiskelijoiden kanssa.

■ **Yhteistyö** oli osa lukion Muotoilut ja rakennetut ympäristöt -kurssia.

■ **Silakan** esikuvana olivat Britannian kalkkiviteokset eli

geofyfit, jotka ovat useita satoja vuosia vanhoja.

■ **Turun** maaperä ei ole kalkkikiveä, joten teokseen käytettiin Nordkalkin kalkkia.

■ **Teoksen** ääriävät hahmoteltiin ensin narulla, jonka jälkeen muoto tarkistettiin dronella.

■ **Taideeteos** nävinyt välimies-tään, kun pelto kynnetään.

oli mukana kuusi opiskelijaa, ja ohikulkijoitakin oli mukana lopulta aika paljon.

Haapakankaan mukaan teosta ei ole tarkoitettu erityisemmin ylläpitää jatkossakaan. Taiteilija Luostarinen ilahtuu samoin kuuluttuaan, että kala on yhä näkyvillä, mutta korostaa myös teoksen väliaikaisuutta.

–Ajatus oli, että se kestäisi noin viikon. Teos liittyi Turun päivään ja siihen hetkeen, ja peltohan on viljelykäytössä. Olin siinä uskossa, että pelto olisi kynnetyt pian ja maanparannuskalkki olisi sekoittunut maahan siinä samalla. Mutta ellei peltoa jätetä kesänollet, niin sitä mukaa kun maaperä sekoittuu, teoskin häviää.

Kuva 10. *Sinnikäs suursilakka. Turun Sanomat, 2022.*

Tässä visuaalisessa esseessäni V (Luostarinen, 2023a) pohdin, kuinka suursilakka, joka oli maan tasolla sänkipellosta näkymätön kuvio, symboloi sitä tosiasiaa, että ympäristönmuutos saattaa ehtiä hyvinkin vakavaksi ennen kuin huomaamme sen toden teolla. Muutosokeuden vuoksi emme ensiksi huomaa mitään, ennen kuin

ympäristöhuoli yhtäkkiä ottaakin meistä vallan. Muutossokeudeksi kutsutaan ilmiötä, jonka vuoksi emme pysty havaitsemaan suuriakaan eroja, jos muutos on hidasta ja asteittaista. Mytologioissa muodonmuutos eläimeksi voi olla hyvin hienovaraista; samoin tässä työpajassa näimme maassa tekemämme muutoksen vasta lopussa, kun droonit mahdollistivat teoksen näkemisen lintuperspektiivistä ja koimme muodonmuutoksen kalan suomuiksi. Sitten yllättävästä, laajemmasta näkökulmasta paikan kerroksellisuus paljastui. Samalla näimme, että toimintamme oli saanut aikaan hämmästyttävän suuren muutoksen. Koska artikkeli oli visuaalinen essee, kuvat puhuivat puolestaan.

Kuten Bertling (2015) osoitti, paikkaperustainen taide voi edistää ekologisia paradigmoja ja empatiaa ympäristön suhteen. Sinquefield-Kankaan (2023) mukaan materiaalit ovat keskeisessä roolissa, kun halutaan luoda olosuhteita, joissa taide synnyttää empatiaa. Tämän maataideintervention aikana näytti ilmeiseltä, että viheliäisiä ongelmia ja ympäristöahdistusta on mahdollista käsitellä leikkisällä, hausalla, esteettisesti miellyttävällä ja taktiililla tavalla. Leikkisillä, taiteeseen perustuvilla interventioilla voimme kylvää empatiaa muuttamalla toiseksi olennoksi ja alkaa melioristisesti uskoa kykyymme muuttaa maailmaa.

5.5.4 Muiden maataide-taideintervention kaksoisyklin taide- ja tutkimustekojen tuoma tieto

Ensimmäinen maataideinterventioini järjestin Punkaharjulla toukokuussa 2021. Maataidetyöpaja järjestettiin ennakkomarkkinointitempauksena elokuusta Luonnon konserttisali -tapahtumaa varten pölyttäjäkadon tematiikkaan liittyen. Työpajaan osallistui Savonlinnan taidelukiolaisten ryhmä. Teos, jättiläismäinen kartanokimalainen, toteutettiin Metsämuseo Luston takaniitylle, ja siinä käytettiin lähialueelta löytyneitä materiaaleja: vain olkipaali ja kuorma kiviä tuotiin läheiseltä maatilalta täydentäviksi materiaaleiksi.

Työpaja onnistui yli odotusten. Lopputulos oli vaikuttava ja työpaja sai hyvin positiivista palautetta siitäkin huolimatta, että osallistujat olivat vain puolivapaaehtoisia lukion valinnaiskurssin osallistujia, joiden piti työskennellä tiheysateessa. Jo tämän ensimmäisen syklin osalta näytti selvästi siltä, että tällä interventiovälineellä on suuri potentiaali tuleville versioinneille. Sitä voitaisiin käyttää huomion kiinnittämiseen pölyttäjäkadon lisäksi muihin tärkeisiin aiheisiin sekä ryhmähengen rakentamiseen. Osallistavia maataidetyöpajoja voisi suunnitella eri teemoilla paikallisten kiinnostusten perusteella. Olisi mielenkiintoista järjestää niitä samanaikaisesti eri paikoissa ja osoittaa yhteistyön voima: vaikka liikutankin vain tätä yhtä kiveä, kuinka suuren merkityksen se saakaan aikaiseksi, kun meitä on monta. Jos vaikka kuvittelee, että tällaisia kimalaisia tehtäisiin samanaikaisesti eri paikoissa; nämä voisivat muodostaa parven, joka voidaan nähdä lentokoneista ja satelliiteista alleviivaamaan kiireellisiä toimia, joita tarvitaan pölyttäjäkadon pysäyttämiseksi. Työpajan kulusta ja syntyneen teoksen myöhemmistä muodonmuutoksen ja maatumisen vaiheista julkaistiin

artikkelini *Collective Metamorphoses: Shifting Shape for Connection* teoksessa *Documents of Socially Engaged Art* (Luostarinen, 2021a). Osallistujat vastasivat myös nimettöminä kyselyyn työpajan päätteeksi, ja samat havainnot kuin artikkelista nousivat myös siitä: yhdessä ulkona tekeminen, vaikka raskaskin, oli osallistujista erittäin palkitsevaa ja maanpinnalta vaikeasti hahmotettava teos akvarellimaisine sävyineen oli hämmästyttävän upea, kun se lopulta nähtiin ilmasta käsin kuvattuna.

Lokakuussa 2021 toteutettiin syksyn värikkäistä lehdistä Sauvon kunnan kouluilaisten kanssa Sauvon vaakunassa esiintyvä hakkinen, eli naakka, syksyn lehdillä koulun pihalle. Tapahtuma oli osa Innovatiiviset tapahtumat Sauvossa kokonaisuutena. Tämä työpaja toimi minulle fasilitointitaitojeni kehittämisen etappina, mutta koska kaikilta osallistuneiden lasten huoltajilta ei saatu tutkimuslupaa, sitä ei tarkastella tässä enempää.

Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan *Metsän ekosysteemipalvelut luovien alojen kestäväenä potentiaalina* hankkeessa luotiin uusia taiteeseen perustuvia ja metsässä toteutettavia palveluja – niin kutsuttuja metsäkohtaamisia – luovien alojen asiantuntijoiden sekä matkailu-, hyvinvointi- ja hoiva-alan yrittäjien yhteistyönä. Tähän hankkeeseen liittyen lokakuussa 2021 toteutin Rovaniemen Sierijärvellä ennallistettavalle suolle liro-teemaisen maataidetyöpajan. Sen aikana poistettua puustoa haketettiin ja hakkeesta sekä puiden rangoista muotoiltiin kahlaajalintu liro, joka on suojelubiologien mukaan yksi niistä lajeista, jotka hyötyvät tämänkaltaisista ennallistamistoimenpiteistä. Tässä työpajassa kohdattiin paikkaa esteettisesti. Työpajan päätteeksi sulauduimme itse osaksi lintukuvaa, sulimme sen suliksi ja näin toivotimme lirot tervetulleeksi takaisin kunnostetulle suolle. Teimme heille lintuperspektiivistä katsottavissa olevan kutsun laskeutua pesimään. Samalla työpaja sai osallistujat ymmärtämään, kuinka vain muutaman tunnin työ voi saada aikaan näkyvän muutoksen, kun työskentelemme yhdessä ja katsomme käsillä olevaa asiaa toisesta, yllättävästä ja suuremmasta näkökulmasta. Tani (1997) esittää, että maantieteessä, kuten elokuvien alussa, maailmaa lähestytään ensin lintuperspektiivistä. Hahmotetaan ensin ylhäältä suuret kokonaisuudet ja etsitään yleisyyttä. Humanistisen maantieteen näkökulma on kameran sukellus kadun tasolle, yksittäisen ihmisen kokemuksiin, hän toteaa. Tutkimusprosessissani havaitsin päinvastaisen järjestyksen. Ajallisesti ensimmäisissä taideinterventioissa osallistujat tuottivat runsaasti lähikuvia, ja kuvien rajaus muuttui osatutkimuksien myötä kaiken aikaa laajemmaksi. Alun Mätäsmetäs-erikoislähikuvista päädyttiin lopun maisemakuviin, maataiteesta otettuihin droonikuviin eli kamera nousi lähikuvasta lopuksi posthumanistiseen paikan kanssa käytävään keskusteluun ja ison kuvan näkemiseen. Silti samanaikaisesti oltiin fyysisen moniaistisesti aina paikan kanssa yhteyksissä.–

Työpajan tavoitteena oli antaa yksi esimerkki Pihkalan (2020) tavoitteelle, kuinka käsitellä ympäristöahdistusta. Samalla työpaja osoitti, että yksin tekemme saattaa tuntua merkityksettömältä, mutta yhdessä saamme ympäristössä huomattavan muutoksen aikaiseksi. Tälläkin työpajalla havainnollistettiin, että haastavien asioiden

käsittely on mahdollista myös leikillisen toiminnan kautta. Tällä kertaa työpajassa oli metsäekosysteemipalveluihin liittyvä taiteeseen perustuvien konseptien kokeilu yhteistyössä paikallisen matkailu- ja hyvinvointipalveluita tuottavan yrittäjän kanssa. Tuloksena oli paitsi metsäympäristön konkreettinen kohentuminen niin havainto, että tämä työpaja oli toimiva muoto työhyvinvointipäivän viettoon.

Olen esitellyt liro-työpajaa kahdessa Metsäkohtaamisia-webinaarissa sekä tiedekeskus Pilkkeen näyttelyssä Rovaniemellä helmikuussa 2022. Työpajaprosessia on esitelty myös hankkeen julkaisussa *Linnuksi muuttuvassa maisemassa* nimisellä tekstillä (Luostarinen, 2022b) sekä posterilla AMASS konferenssissa helmikuussa 2022, jonka teemana oli *Dialogical Arts Through Sustainable Communities: Acting On The Margins, Redefining Empowerment*. Sierijärven työpajaa on analysoitu myös IMAG #13: *Climate Literacy for Art Educators* numeron visuaalisessa esseessä *Becoming bird* (Luostarinen, 2022a). Leikin ja maiseman teemoja käsitelimme myös Antti Stöckellin kanssa kirjoittamassamme yhteisartikkelissa *Lupa leikkiä metsän sylissä: taideperustaisten metsäkohtaamisten tarkastelua aikuisen leikin näkökulmasta*, joka julkaistiin hankkeen loppujulkaisussa (Stöckell & Luostarinen, 2022). Stöckellin kanssa (2022) kirjoitetussa tekstissämme pohdimme, hyvin myös kaikkia taideinterventioitani summaavasti, kuinka vastaavan työskentelyn myötä eri tavoin esimerkiksi metsätalouden tai luonnontuhojen jäljiltä virkistysarvoiltaan kärsinyt paikka voidaan nähdä inspiroivaksi mahdollisuudeksi uusille toiminnoille, joissa osallistujat pääsevät toimimaan paikan myönteisen muutoksen puolesta. Muodonmuutostarinoihin, maataiteeseen ja näkökulmamuutokseen perustuva toiminta voi nähdäksemme luoda arvopohjaltaan kestäviä, esteettisesti ja henkisesti virittyneitä tapoja kohdata paikka. Korostamme kuitenkin, että uutta toimintaa kehittävä on suotavaa tunnistaa paikkansa ja suhteensa muihin inhimillisten ja ei-inhimillisten toimijoiden muodostamassa sekametsässä. Taideperustaisen leikin tai leikkiperustaisen taiteen toisin näkevin silmin aiemmin arvottomana ohitettu voi näkemyssemme mukaan näyttäytyä käyttökelpoisena ja uusiutuvana, kun vain uskoo leikin lumoon ja voimaan. Rohkaistuessamme leikkimään paikan sylissä ja taiteen nimissä (tai tekemään taidetta leikin nimissä) voimme oppia itsestämme ja toisistamme sekä meidän ja paikan yhteydestä (Stöckell & Luostarinen, 2022).

Kehittämissyklissä 5 taideperustaisen toimintatutkijan roolinani näyttäytyi selvimmin taiteilijan rooli. Prosesseista tarkastelin myös fasilitointiprosesseja, sillä tämän interventiokokonaisuuden kahdessa syklissä osallistujat olivat nuoria aikuisia, mikä muutti fasilitoinnin orientaatiota. Taiteilijuuden muotona tässäkin oli osallistava ja osallistuva taiteen tekeminen, jossa työpajoihin osallistuneet kollektiivisesti määrittivät, miltä tekemämme teos näytti.

Kehittämissykli	Leikin lähde	Leikin paikka	Leikin väline	Leikin alibi
Punkaharju 2021	Uutiset Tutkimusraportit Muodonmuutostarut	Takapiha	Kivet Multa Oljet Kaarna Oksat Risut Lehdet Hiekka	Ryhmä Ämpärit Kottikärryt Lapiot Sahat Oksasakset Työkäsineet
Turku 2021	Uutiset Tutkimusraportit Muodonmuutostarut	Sänkipelto	Maanparannuskalkki Ämpärit Lapiot Kottikärryt Riistanauha	Ryhmä Ämpärit Lapiot Kottikärryt
Sierijärvi 2021	Uutiset Tutkimusraportit Muodonmuutostarut	Ojitettu suo	Oksat Haravoidut lehdet Turve Rangat Hake	Syrjäisyys Ryhmä Pressut Oksasakset

Kaavio 13. Taideintervention 5 sykliä, luovuuden lähteenä toiminut aineisto, paikka, leikin välineet ja käytetyt alibit.

5.6 Taiteellinen osio: Ärjän tunnekartta -näyttely

“Ärjän karun kauniit yksityiskohdat herättivät haikeutakin, mutta hoitavia tunteita.” (Nimetön osallistujapalaute)

Ärjän tunnekartasta rakentui väitöskirjani taiteellinen osio, näyttelykokonaisuus, joka teki näkyväksi yhdessä luodun tunnekartan. Se toimii kiitollisuudenosoituksena kaikille paikallisille osallistujille, jotka epäroimättä heittäytyivät mukaan leikkiin ja tuottivat näyttelyssä esillä olevan koskettavan kuvaston. Näyttely tarjosi yhteisesti rakentuneiden mosaiikkikuvien avulla läpileikkauksen niistä kuviksi puetuista tunteista, joita saarella taidefestivaaliviikonlopun aikana koettiin. Yksittäisten osallistujien kuvitetut tunteet, kokemukset ja kertomukset muodostavat tunnekartassa suuremman kokonaiskuvan ja jaetun narratiivin. Jokainen kuva on yhä olemassa sellaisenaan omana tärkeänä tarinanaan, mutta minäkeskeisen kuvakerronnan sijaan on nähtävissä kuvaleikin aikaansaama joukkovoima ja yhdessä kertomisen tenho. Taustalla on ajatus, että yhdessä tuotettu kuva valaa uskoa myös paikan hyväksi toimimiseen yhdessä. Minua ilahdutti aineistossa maisemassa viipyily ja se, kuinka kuvista näkyi, miten moni on heittäytynyt fyysisesti ja leikkisästi osaksi paikkaa, kelimään määttelille ja katselemaan rähmällään pieniä yksityiskohtia ja näkemään niissä maailmoja.

Helsingin yliopiston dosentti Timo Kaitaro (2015) valottaa surrealismia metodista inspiraatiota: Surrealismi tuottaa poikkeamia odotetusta turvautumalla olemassa

oleviin ja vakiintuneisiin rakenteisiin ja merkityksiin. Paikalle, johon tavanomaisesti sijoitetaan jotain tiettyä, laitetaankin jotakin aivan muuta. Tämä jokin muu haetaan odotustemme suhteen mahdollisimman kaukaa niin, että yhdistelmä ravistelee mieltä ja pakottaa ajattelemaan tavanomaisesta poikkeavalla tavalla. Näin taiteilija antautuu eräänlaiselle sattumalle, jonka onnekkuus voi ilmetä luovien mahdollisuuksien lisääntymisenä, hän toteaa. Tätä sattumanvaraisuutta hyödynsin erityisesti taiteellisen osioni mosaiikkikuvia muodostaessani. Lajittelin itse kuvat teemoittain, mutten voinut tietää, mikä kuva päätyisi mihinkin kohtaan lopullisessa mosaiikissa, kuuntelin vain kuvien dialogia ja sallin menneen puhua. Myös Venetsian Biennaalisissa 2022 palkittu Sonia Boyce käyttää mosaiikkimaista rakennetta töissään ja puhuu hiljaisesta dialogista, jota käydään sekä aikalaisten että eri sukupolvien välillä. Hän korostaa, että on tärkeää pitää yllä yhteyttä menneeseen ja nykyaikaan loikatakseen työssään tulevaisuuteen (Frilander, 2022a).

Minä kävin dialogia Ärjän kuvaston kanssa kävelen, hiljentyen, ja annoin karttamerkkikollaasien muodostua niille sopivassa tempossa. Kuvataiteilija, taiteen maisteri Eeva Hannula (2022) pohtii kollaasimaista työskentelyään Flusserin teorioiden valossa. Filosofi Villem Flusser ajattelee, että kuvat kuuluvat maagisen ajattelun piiriin, joka ei tunne lineaarista kausaliteettia tai loogisia suhteita, joten kuvissa olevat asiat voivat luoda yllättäviä suhteita toistensa kanssa (Hannula, 2022). Hannulan (2022) mukaan kollaasien tekeminen mahdollistaa valmiiden representaatioiden purkamisen ja uudelleenajattelun. Kollaasimuoto, kuvien leikkaaminen, sekoitus ja haltuunotto ovat hänen mukaansa keinoja käsitellä kuvien päivittäistä hyökyä, yritys puhkaista tai edes hipaista niiden luomaa rinnakkaistodellisuutta. Hannula (2022) toteaa, kuinka kollaasin muoto mahdollistaa vallan ottamisen: kuvan ruumis rakentuu uudelleen ja voin määrittää ulkopuolelta määritettyä näkyvää toiseksi. Hän puhuu valokuvakollaasien tekemisestä vuorovaikutteisena tilana, jossa käsien hiljainen tieto, valo, valokuvafragmentit ja erilaiset objektit saavat tilaisuuden puhua. Minä nostaisin mukaan myös esimerkiksi kuvien ja negatiivien tuoksun Ärjän tunnekartan kollaasien tekemisen yhteydessä. Kuinka intuition vallassa vain tiesin, mihin ryhmään mikäkin kuva kuului. Kuvien kanssa dialogin käyminen ja niille antautumisen kokemus oli hyvin meditatiivista, kun kuvien lajitteluun tuli samanlainen poljento kuin askeleisiin pitkällä kävelyllä. Tämän myötä syntyi monotonian mieltä avaava vaikutus. Kuvien lajitteluun uppoutuminen ja niiden kielen kuuleminen oli minulle retriittimäinen kokemus, matka toiseen maailmaan ja todellisuuteen.

Mosaiikkikuvat vierailivat suurikokoisina karttamerkkeinä Ärjän taidefestivaalilla heinäkuussa 2021, mikä mahdollisti kahden vuoden takaisten tunnelmien uudelleenkeskustelun paikan kanssa. Ärjänsaarella näyttelyn näki arviolta 150 henkilöä. Ärjänsaarella ollut näyttelyaineisto oli esillä myös Kajaanin Linnanvirta-puistojuhlan aikana Lussitivassa elokuussa 2021, jossa siihen tutustui arviolta 450 henkilöä. Varsinainen, pääosin eri aineistot esittelevä, näyttely oli esillä Kainuun Museon Gal-

leriahuoneessa 8.9.–7.11.2021. Tänä aikana sen näki 1 432 kävijää. Lisäksi näiden näyttelykokonaisuuksien yhdistelmä oli esillä Limingan luontokeskuksessa keväällä 2023, jossa sen näki 3 685 henkilöä.

Näyttely nosti luokitelluista kuvista parrasvaloihin kokonaisuuden, jonka nimeksi tuli *Yksin maisemassa*. Se tavoitti ja välitti jotakin olennaista paikan ainutlaatuisesta tunnelmasta ja tuo esiin Haanpään ja Laakkosen toteamuksen, kuinka maiseman sisältämien kysymysten edessä ihminen on edelleen pieni ja yksinäinen olento (Haanpää & Laakkonen, 2018). Toimintaa ei ohjattu tähän suuntaan, vaan tämäkin kuvasarja syntyi spontaanisti ja intuitiivisesti saaren yksinäisissä kolkissa, kokijoiden omista näkemyksestä.

Mietin tässä samalla myös Rebecca Solninin *Eksymisen kenttäopas*-teoksen (2020) kuvausta. Juuri tämänkaltainen tunnelmavälittyi *Yksin maisemassa*-kokonaisuudesta:

Yksinolon kauneus avoimella tiellä saattoi minut eräänlaiseen välitilaan. Se johdatti itsetutkiskeluun tavalla, johon tarvitaan ulkoilmaa, sillä sisäisyys ja ulkoinen maailma ovat nivoutuu yhteen tiukemmin kuin tavallisesti ymmärretään. Maisemaan synnyttämä tunne on kuohuttava ja läpitunkeva, sen tuottama ilo muistuttaa kipua, kun horisontin sininen on syvimmillään tai pilvet loihdivat niitä mahtavia ohimeneviä asioita, jotka on paljon helpompi muistaa kuin kuvailla. (Solnit 2020, s. 143)

Olenkin taiteellisissa prosesseissa kokenut, että vuorovaikutus paikan kanssa toimii parhaiten yksin, ilman toista ihmistä. Muunlaiset eläimet eivät yhteyttäni häiritse, mutta ihmiselle suotu huomio ja vuorovaikutus sulkee joitain kanavia, joilla paikkaa voi aistia.

Kuten Rebecca Solnit (2020, s. 156) pohtii: kaupungissa yksin oleminen merkitsee toisten ihmisten puutetta tai paremminkin oven tai seinäntakaista etäisyyttä heihin, mutta syrjäisissä paikoissa yksin olemista ei leimaa muiden ihmisten poissaolo vaan jonkin muun läsnäolo. Ihmistä ympäröi eräänlainen humiseva hiljaisuus, jossa yksin toimiminen on yhtä luonnollista kuin mille tahansa muulle eläinlajille, ja sanat tuntuvat oudoilta kiviltä, ne voi kääntää tai jättää kääntämättä, hän toteaa. Juuri saman olen kokenut tämän yhteenvedon kirjoitusmatkallani. Kun olen reittini varrella syystä tai toisesta yöpynyt kaupunkien vuokratuissa asunnoissa, on helposti ollut todella yksinäistä, vaikka ympärillä on ollut paljon (vieraita) ihmisiä, mutta yksin luonnossa kävellen tai autossa tai riippumatossa yöpyen olen ollut vain jonkin hyvän ja rauhoittavan seurassa ilman kaipuuta mihinkään muuhun.

Parhaat yksinleikit tuottavat kenties moniaistisimmat yhteydet paikkoihin. Samoin kuin sienimetsällä ei voi samalla puhua puhelimeen tai vain osa saaliista löytyy seuran kanssa. Parhaat löydöt tulevat sekä alitajunnasta että sienikoriin, kun on tilaa ja aikaa, herkkyyttäkin, kuunnella paikkaa ja sen antamia hiljaisia vihjeitä. Näillä leikkilisten taideinterventioiden kautta kehitetyillä interventiovälineillä haluan

herkistää osallistujia aistimaan paikkoja. Marjo Heino (2023, s. 64–65) pohtiikin väitöskirjassaan yksinolon merkitystä taiteen tekemiselle, yksinäisen työn tekijänä hän pitää yksinoloa ja yksinäisyyttä tarpeellisenä lähtökohtana, sillä se on hänelle hiljaisuutta ja luova tila. Heino tunnistaa yksinäisyyden myös kuuntelemisena ja kuuntelemiseen asettumisena, mikä on hedelmällinen lähtöasenne muiden kanssa työskentelylle, vuorovaikutukselle ja dialogille. Taideinterventioiden kuluessa tuotettu kuva-aineisto toisaalta kertoo, että vaikka halutaan leikkiä omassa rauhassa, leikistä voidaan olla myös ylpeitä, ja useissa eri taideinterventioissa tuotokset haluttiin jakaa muiden leikkijöiden kanssa muun muassa eri sosiaalisen median kanavien kautta. Parhaiten vuorovaikutus paikan kanssa toimiikin myös taiteellisen osion valossa niin, kun on jokin annettu tehtävä, joka kehottaa pysähtymään, havainnoimaan ja leikkimään paikan ominaisuuksien kanssa, ja performanssi tapahtuu paikalle ja korkeintaan kameralle, ei toisille ihmisille.

Koska taiteellinen toimintani tavoitteli myös leikin tuoman alibin sallimaa kepeyttä ja iloa, jatkui leikki myös tässä näyttelyssä: kohteet eivät olleet vain staatistisesti katsottavissa ja jäykkiä näyttelyesineitä, vaan mosaiikkilampaat toimivat yhteisöllisen tunnekartan käpylehtiminä, vapaasti leikittävinä. Näyttely tarjosi myös mahdollisuuden luoda vielä yhden kerrostuman Ärjän kuvastoon, kun museovieraililla oli mahdollisuus kuvauttaa itsensä Ärjän maisemissa digitaalisesti vaihtuvan taustakuvan edessä.

Näyttelyn sijainti Kainuun museossa, historiallisten kokoelmien kainalossa, tarjosi peilauspinnan taiteellisen työni tavoitteille paljastaa paikkojen tarinallisia ja historiallisia kerroksia taideperustaiseen immersioon perustuen. Näyttelyn yhteydessä olikin mahdollista kurkistaa myös vanhoihin kokoelmakuviin Ärjänsaarelta sen toimiessa Kajaani-yhtiön lomaviikkoalueena satakunta vuotta sitten. Vastakaisilla seinillä oli vanhoja kesänviettokuvia suurella joukolla ja uusia kuvia, joissa oltiin yksin maiseman kanssa.

Ärjän tunnekartta palkittiin Kainuun Vuoden maisematekona 2021. Itä-Suomen maa- ja kotitalousnaiset perusteli valintaa teoksen laaja-alaisuudella, innovatiivisuudella, vahvalla yhteisöllisyydellä ja tärkeän asian puolesta puhumisella taiteen keinoin. Taiteellisen produktion lausunnossaan Anne Keskitalo puolestaan arvioi, että näyttelyssäni olin onnistunut tuottamaan taiteelliseen osioon esille olennaisia seikkoja paikan kokemisen teoreettisesta kehiksestä merkittävän menetelmäkehitystyön kautta.

Ärjän tunnekartan kokonaisuus muodostui koko taideperustaisen kehittämisprosessini taiteelliseksi pääteokseksi ja merkittävimmäksi taideinterventioksi. Vaikka sen lopputuotos näyttäytyy minulle kaikista toteuttamistani taideinterventioista vaikuttavimpana ja syvällisimpänä, leimasi sen tekemistä leikinomainen keveys ja vaivattomuus, asiat vain loksahelivat paikoilleen. Silti väitän, että tämä sujuvuus ei olisi ollut mahdollista ilman edeltäviä kehityssyklejä. Niiden kautta mahdollistui ymmärrys, ja ne avasivat serendipisyysikkunan tälle teokselle ja taideinterventiolle.

Näin jälkeensä syklejä tarkasteltaessa näyttää siltä, että Ärjän tunnekarttaan saakka tieto oli keriytynyt sisäänpäin – tässä kohdassa se vaikutti kuitenkin kiertyvän ulospäin ja manifestoituvan toimivana keinona. En olisi myöskään ollut fasilitoijana, tutkijana tai taiteilijana valmis tälle taideinterventiolle ilman aiempia syklejä ja niistä opittuja asioita.

Työpajaa varten kertakäyttökameroiden saaminen on vain yksi esimerkki siitä, kuinka onnelliset sattumat johdattivat kehittämistä eteenpäin. Olin etsinyt lainaan digitaalisia kameroita paikannusominaisuudella, mutta niitä ei ollut mahdollista saada hankittua riittävä määrä. Sen sijaan yllättäen tarjoutui mahdollisuus saada vanhentuneita kertakäyttöisiä filmikameroita laatikkotolkulla. Tämä osoittautui todella onnekaaksi sattumaksi, sillä kameroiden leumainen ulkomuoto, filmikameroiden pakottama prosessin hitaus, ja se, ettei kuvia voinut ottaessa nähdä, toi interventiovälineeseen runollisen aspektin ja ulottuvuuden. Sävy maailma ja rakeisuus olivat jo aikamatka sinänsä, kuten tämä filmille kuvaamiseen ajautuminen serendipisesti. Kuvataiteilija ja taiteen maisteri Maija Annikki Savolainen (2022) ylistää niin ikään filmille kuvaamista: digitaalisen sensorin rakenne ei myöskään muutu herkästi valon vaikutuksesta. Kukin kuva, eli pysäytetty valokimppu tallentuu elektroniseen järjestelmään hetkeksi, jotta se voidaan siirtää systeemissä eteenpäin ja korvata seuraavalla annoksella valoa, hän toteaa. Savolainen kuvaa, kuinka näytöt, muistikortit ja mikropiirit esittävät meille tulkintaa sensorin mittaamasta valosäteilystä, joka on ensin hajotettu ykkösiksi ja nolliksi, ja tämän jälkeen uudelleenkonstruoitu taustavalaistulle näytölle lukemina, eli digitaalisen kuvaamisen prosessissa valo ikään kuin liudentuu osuessaan sensoriin ja jatkaa kulkuaan numeraalisessa muodossa elektronisen laitteiston sisällä sen sijaan että se jähmettyisi kiinni valoherkän emulsion molekyyli-rakenteisiin. Savolainen (2022) ajattelee, että juuri tästä matemaattisesti täydellisestä valon imitaatiosta ja kuvapinnan huolellisesta häivyttämisestä johtuen digitaalinen kuva tuntuu usein liioitellun realistiselta (Savolainen, 2022). Ärjän tapauksessa liioitellun realistinen ei sovi silloin, kun tavoitellaan tunteiden kuvia ja jäljitetään paikan mystistä tunnelmaa. Filmille kuvaaminen oli tässä tapauksessa enemmän kuin sopivaa.



Kuva 11. Ärjän lelumaiset kertakäyttökamerat valmiina kuvaamaan osallistujien tunteita. Työpajan kulku, tarkoitus ja tavoitteet esiteltiin festivaalin osallistujille heti perjantain aloitusli-punnoston yhteydessä ja kamerat kerättiin pois sunnuntaina ennen paluuvueneen lähtöä. Kuvat: Nina Luostarinen, 2019.

Filmiä käyttää myös taiteilija Jyrki Markkanen, joka vaalii teoksissaan jättömaiden, vesitornien ja lähimetsien estetiikkaa. Markkanen valokuvaa monipuolisesti erilaisilla kameroilla ja ottaa muun muassa neulanreikä-, laakafilmi- ja Polaroid-kuvia. Vaikka Polaroid onkin eräänlainen amerikkalaisen muovikulttuurin ilmentymä, se on myös mainio dokumentoinnin väline, pohtii Markkanen *Suur-Jyväskylän*-lehden haastattelussa (Vilkuna, 2023). Näen tässä vahvan rinnastuksen Ärjän tunnekarttaan ja kertakäyttökameroiden käyttöön unohduksen estetiikan kuvaajana. Samoin Hannu-Pekka Björkman (2022) kuvaa, kuinka meitä kamerasulkimen äänen sijaan ympäröi digitaalinen hiljaisuus, joka merkityksellisten kuvien sijaan tuottaa valtavan määrän sähköistä materiaa, joka hautautuu laitteidemme muistiin. Emotionaalisen sisällön tavoittamisen sijaan kännykkäkamerat toimivat hänen mukaansa monesti pikemminkin tunnetta torjuvana kappaleena tapahtuman ja tunteen sijaan. Ärjässä saimme nauttia sulkimen napsahduksen ja filmin rullaamisen mekaanisista äänistä. Myös Barthes (1985, s. 21) puhuu ihailien vanhojen kameroiden mekaanisista äänistä. Hän muistuttaa, että alun perin valokuvauslaitteet olivat taidepuusepän taitojen ja hienomekaniikan alaa: kamerat olivat itse asiassa näkemiseen tarkoitettuja kelloja,

ja joku tarkkaan kuunnellen voi kenties kuulla yhä valokuvauskoneessa elävän puun äänen. Ärjässä me kuulumme muovisten lelukameroiden äänen, joka muistutti meitä leikistä ja oli korvinkuultavan alkeellinen ja mekaaninen.

Koko Ärjän tunnekartan prosessi tuntui etenevän serendipisen suotuisasti ja erityisesti tässä interventiossa tapahtui *flow'n* (Csíkszentmihályi, 2005) kokemus. Koin, että vastaanotto oli salliva ja kannustava Vaara-kollektiivilta, innostunut ja positiivinen osallistujilta, palveluultis Kainuun museolta sekä syvällisen ihastunut eri näyttelyosioiden kävijöiltä. Ja ehdotus Vuoden maisemateoksi ei tullut omasta aloitteestani vaan ulkopuolelta. Myös artikkeleiden kirjoitusprosessit sujuivat eri tavalla kuin muut, ne solahtivat paikoilleen luontevasti: juuri sopivia julkaisuja tuli, ja prosessi oli tuskaton. Näen, että kun asioita ei tarvitse pakottaa, niissä on jotain totuudellista. Kyse ei ole onnellisista tähdistä, vaan kun ei tarvitse väkisin puskea, on osuttu johonkin aidosti merkittävään.

Totean taiteellisen osioni perusteella, ja artikkeleiden teemoja yhteen nivovasti, että taideperustainen leikki voi aikaansaada kipinöitä, heittäytymistä ja innostusta, jotka johtavat ihastumiseen. Tämä mahdollistaa omakohtaisen tunteen syntymisen, lumon, paikkaan kiintymisen ja kiinnittymisen sekä empaattisen juurtumisen. Toimintani pohjavireenä on pyrkimys pois vakavuudesta ja synkkämielisyydestä: mielikuvitus ja leikkisyys ovat avain ratkaista isoja kysymyksiä. Väitöstyöni etsii muodonmuutosten avulla keinoja kohti meliorista paikkaempatiaa. Ärjän tunnekartta-näyttely tarjosi kattauksen kuvaleikin mahdollisuuksista näkökulmamuutoksen tavoittamiseen.

5.7 Tulosten yhteenveto

5.7.1 Leikillisen taideintervention elementit

Olen määritellyt tutkimustehtäväkseni suunnitella ja kehittää leikillisten taideinterventioiden avulla taideperustaisia interventiovälineitä, joilla aikuisten leikkiä voidaan laajentaa. Tarkastellessani rinnan suunnittelu- ja toteutusprosessin reflektioaineistosta tehdyn analyysin tuloksia ja tutkimusartikkeleissa sekä taiteellisessa osiossa esitettyjä osatuloksia voin perustellusti todeta tutkimustehtäväni kehittäneen leikillisiä taideperustaisia interventiovälineitä, jotka on luotu ja testattu toteuttamieni leikillisten taideinterventioiden tuloksina. Nämä syklisesti edelleen kehitetyt interventiovälineet ovat toimintatutkimuksen hengessä käytännön vastauksia tutkimustehtävääni. Yksityiskohtaisempi kuvaus taideperustaisista interventiovälineistä on esitetty kunkin väitöskirjaan sisältyvän artikkelin yhteydessä. Tutkimuksen osatulokset ja reflektioaineiston analyysi avaavat sitä, millaisten prosessien avulla paikkojen kokemista monipuolisia leikillisiä taideperustaisia interventiovälineitä luodaan, ja ne myös vastaavat pääkysymykseeni ”*Millaisilla leikillisillä taideinterventioilla voidaan monipuolistaa paikkojen kokemista?*”. Tuloksissa nousee esille, että

kaikissa interventioissa on interventiovälineen keskeisinä osina ollut neljä toisiinsa yhteydessä olevaa elementtiä: leikin paikka, leikin lähde, leikin väline ja leikin alibi. Paikka on se fasilitaattorin valitsema fyysinen paikka, jossa interventio tapahtuu. Paikka saattaa olla osallistujille ennen interventiota yhdentekevä tila, vaikkapa unohtunut rauniokohde tai joutomaa. Lähde on se fasilitaattorin valitsema virike, esimerkiksi kyseiseen paikkaan liittyvä taidekuva, maalaus, myytti, historiallinen fragmentti tai runo, jolla mielikuvittelu ja leikki käynnistetään sekä taideperustainen huomio paikkaan herätetään. Leikin välineet ovat leikin aikana leikkijöiden käyttämiä, joskus fasilitoijan tarjoamia, fyysisiä objekteja, esineitä, jotka toimivat leikissä uusissa merkityksissä, kuten puun oksa ratsastettavana hevosena. Leikin alibi on fasilitaattorin tarjoama leikin näkyvä merkki, joka perustelee osallistujien aikuisten maailmalle epätyypillisen käytöksen (miksi nuo huijovat kepeillä ja huutavat). Tällaisia voivat olla esimerkiksi kamera, värikäs liivi tai tehtäväkortti.

Taideperustaisuus on keskeistä interventiovälineen suunnittelun prosesseissa, ja se purkautuu käsitteissä seuraavasti: Leikin paikassa taideperustaisuus tapahtuu kokemusperustaisuuden kautta. Lähteiden osalta keskeisessä roolissa ovat olleet taiteen ja kulttuuriperinnön lähteet. Välineiden osalta toiminta rakentuu mielikuvituksen käyttöön ja nykytaiteestakin tuttuun materiaaleille uusia merkityksiä antavaan käyttöön. Alibin osalta puolestaan taiteen tekemisen välineet olivat usein myös leikin alibeina (kuten esimerkiksi kamera). Olen tunnistanut leikin välineen ja leikin alibin eron tutkimuksen kuluessa, prosessinaikaisen ymmärryksen valossa.

Tutkimukseni perusteella esitän, että onnistuneen paikkaleikkiin heittäytymisen taustalla vaikuttaa myös paikan intuitiivinen kuuntelu, joka on saattanut tapahtua myös tiedostamatta suunnitteluprosessin aikana paikassa vierailemalla. Paikkaan soveltuva leikillinen taideperustainen interventio toiminta edellyttää suunnittelijalta ja fasilitoijalta huolellista valmistautumista, johon kuuluu paikan menneisyyteen tutustumista, sekä siihen liittyvien tarinoiden että paikan itsensä kuuntelua. Fasilitaattorin tulee siis valmistautumisvaiheessa kuunnella paikkaa, jotta hän osaa avata paikan kuuntelun keinoja myös osallistujille. Tyypillisesti, varsinkin hankkeisiin liittyvissä taideinterventioissani oli sidosryhmien tavoitteilla ja reunaehdoilla merkittävä rooli sen suhteen, missä interventio toteutui ja millainen siitä lopulta muodostui. Tämän lisäksi suunnitteluprosessiin kuuluu keskeisesti virikkeiden ja inspiraation hakeminen ja menetelmällinen ammentaminen taiteesta. Toisaalta on myös oltava avoin leikille, ja sille tyypillisesti myös serendipinen heittäytyminen tuottaa sangen usein onnistuneita ja kiinnostavia lopputuloksia, samoin kuin leikille niin ikään tyypilliset nopeat suunnanvaihdot. Usein interventiot toteutetaan hyvin lyhyellä varoitusajalla, ja viime hetken muutoksille, joita tapahtuu lähes poikkeuksetta, tulee olla avoin. Eli vaikka ennakkosuunnittelu on tärkeää, omia suunnitelmiaan tulee olla valmis muuttamaan, jälleen paikkaa kuunnellen.

Kulttuurituotannollisesta näkökulmasta taideinterventiot ovat aina erilaisia ja vaativat eri tavalla paneutumista osallistujien löytämiseen. Tässä mielessä omat in-

terventionikin vaihtelivat: Osa syntyi hyvin orgaanisesti ja ”vain yhdellä puhelulla” olivat sekä osallistujat, paikka ja työpajan sisältö valmiit. Toisaalta osana isompaa tapahtumakokonaisuutta tapahtuneisiin interventioihin sisältyivät tuotannon kaikki portaat markkinointisuunnitelmasta turvallisuusselvitykseen. Joissakin tapauksissa, kuten esimerkiksi Vallisaaren Taidesotaleikin yhteydessä, osallistujien löytyminen oli huomattavien markkinointiponnistelujen takana intervention sattumalta osuessa samaan ajankohtaan monien muiden tapahtumien kanssa.

Mahdollistettaessa leikin paikkoja on pyrittävä olemaan ohjaamatta tilanteita liikaa. Toiminnan analysointi reflektioaineistojen avulla osoitti, että taideinterventioissa onnistuin antamaan osallistujille keinot piirtää leikin alibeilla näkyville leikin taikapiiri: rajaamaan näillä antamillani esineillä leikin maailman arkimaailmasta. Vaikka tämän leikin taikapiirin puoliläpäisevän kalvon (Mäyrä, 2022) läpi saattoi yhä nähdä normaalisti, toteutui sen suojissa mahdollisuus leikinaikaiseen toiminnan vapauteen. Tarjosin osallistujille ehdotuksia ja inspiraatiota, mutta sen jälkeen olin prosessissa lähinnä tarkkailija. Autoin tarvittaessa ratkaisemaan ongelmia, mutta muuten pyrin toimimaan taustalla ja annoin osallistuvien leikkijöiden määritellä, mitä seuraavaksi tapahtuu: millaisia muotoja paikkaleikki saa, mitä sen aikana tapahtuu ja milloin se päättyy. Tuloksena voinkin todeta, että parhaat fasilitointikokemukset ja vahvimmin leikeiksi tunnistettavat interventiot syntyivät silloin, kun maltoin pysyä ”sticky listener” tyyppisessä (Benmergui, 2019) fasilitoijan roolissa.

Toimintatutkimus on aina myös tutkijan oppimisprosessi, ja taideperustaisuuden kautta samalla myös taiteen kehittämisen prosessi. Taiteellisen toiminnan prosessia avatessa näkyi vahvana tiedon ja ymmärryksen karttumisen syklien myötä. Se, mikä on tavoiteltavaa ja kussakin ajassa tärkeää, kerrostui aina edellisistä sykleistä opitun päälle ja ohjasi taiteellisia valintoja uusille urille ja toimintatapoihin. Tutkimukseni edetessä koin taiteellisen prosessin olleen voimakkaasti itseään ruokkinut positiivinen pyörre, jossa sykleistä muodostui sykloni. En kuitenkaan näe tämän syklonin kylväneen tuhoa vaan laajentaneen maailmaa leikille ja pyöräyttäneen osallistujien kokemuksia paikasta uuteen asentoon. Tämä toimintatutkimuksen sykloni tosin imaisi usein itseni tutkijana vastaanottamaan imuunsa, tekemään ja luomaan aina vaan uutta sen sijaan, että olisin malttanut keskittyä ainoastaan analysointiin, reflektointiin ja tulosten johdonmukaiseen esittämiseen. Keskeisessä roolissa, syklonin tyynenä silmänä, taideperustaisessa prosessissa oli taiteellisena osiona toimineen näyttelyn suunnittelu, taideperustaiseen prosessiin olennaisesti kuuluva teosten julkistaminen ja juhlistaminen. Näyttely vastasi tutkimustehtävääni leikin laajentamisen osalta, sillä näyttelyn taustalla olleeseen viikonlopun mittaiseen leikkiin osallistui liki sata osallistujaa, ja näyttelysykliä (Ärjänsaareissa, Lussituvalla ja Kainuun museolla sekä Limingan luontokeskuksella) ja niiden saaneen julkisuuden kautta leikki laajeni paljon alkuperäisiä leikkijöitään laajemmalle.

Taideinterventioissa oli havaittavissa erilaisia leikkityyppejä. Seuraan Mäyrän (2022) ajatusta, että kaikkia Caillois'n (1961) tunnistamia leikkityyppejä on mah-

dollista lähestyä joko improvisoidun leikin tai tiukkoihin sääntöihin sitoutuneiden lähtökohtien kautta tai jostain niiden välimaastosta ja nämä erilaiset leikkityypit ohjasivat interventioiden suunnittelua halulla tuottaa variaatiota leikkityypeissä ja kuvittelun lajeissa. Taidesotaleikki (interventio 3) oli lähinnä sääntöihin sidottua pelaamista sen ollessa samalla myös kilpailu, kun muut puolestaan sijoittuivat jonkin välimaastoon Ärjän tunnekartan (interventio 4) ollessa ehkä lähinnä toista ääripäätä, vapaamuotoista leikkiä. Lagercrantz ja Patterin (2018) esittelemiä kuvittelun lajeja esiintyi niin roolin ottamisena (Mätäsmetäs [interventio 1], Valomaa-laus [interventio 2]) kuin laajempaa kuvitteluna (Ärjän tunnekartta [interventio 4], Maataide [interventio 5]). Taideinterventiot stimuloivat ja käsitelivät erilaisia leikkejä: taideintervention 1 sykleissä se oli usein liminaalituloissa mielikuvituksen mahdollistama, taideinterventiossa 2 keskeistä on taikapiiirin omakohtainen kokeminen, taideinterventio 3 havainnollisti alibien merkityksen, taideinterventiota 4 määrittäi yksinleikki maisemassa ja taideinterventiota 5 yhdessä leikkiminen ja flow'n kokemus.

Toteutettujen leikillisten taideinterventioiden suunnittelu- ja toteutusprosessien kautta on syntynyt leikkilisiä taideperustaisia interventiovälineitä paikkojen moniaistiseen, empaattiseen ja leikilliseen kokemiseen. Vastauksena siihen, millaisilla taideinterventioilla näitä paikkojen kokemuksia voi monipuolistaa, voin todeta, että hyvinkin monenlaisilla, mutta näiden suunnittelu- ja toteuttamisprosessien tuloksena syntyneistä välineistä voidaan aina löytää neljä leikin elementtiä (paikka, lähde, väline ja alibi), joiden yhteistoiminta mahdollistaa tavoitellut kokemukset. Niiden avulla leikin kenttää voidaan laajentaa ja luoda myös marginaalisiksi koettuihin paikkoihin hetkellisiä, aikuisten taideperustaisia leikkikenttiä, joiden ansiosta osallistujien kokemus leikin paikoista muuttuu pysyvästi. Tämä mahdollistaa myös väylän kohti paikkaempatiaa.

5.7.2 Alibi vapauttaa aikuisten leikin

Tarkastellessani ensimmäistä alakysymystäni ”*Miten taideinterventioissa kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet stimuloivat aikuisten leikkiä?*” korostuu leikin alibin merkitys aikuisten leikin mahdollistajana. Muille paikallaolijoille epätyypillistä toimintaa selittävät ja perustelevat näkyvät alibit kuten kamerat, liivit, tehtäväkortit ja työkalut vapauttavat osallistujien toiminnan.

Tulokset osoittavat, että leikkiä on metsässä, luonnossa, raunioilla ja joutomailla todella tapahtunut ja että aikuisten leikkiä voidaan stimuloida taideperustaisilla leikillisillä taideinterventioilla. Aikuiset leikkijät heittäytyvät mitä eriskummallisimpiin toimintoihin, kun heille annetaan interventiovälineen rakentaman leikin kautta siihen hyvä syy ja sen myötä vapaus heittäytyä toimintaan. Tutkimuksen kuluessa vahvistui ymmärrys siitä, että fasilitoijan antama tehtävä, interventiossa toteutettava toiminta, antoi luvan leikkiä. Tämä tehtävä, interventioväline, oli lähtökohtainen tekosyy oudolle toiminnalle. Kuitenkin vasta leikin näkyvänä alibina toimiva esine

antaa lopullisen oikeutuksen toimia toisin, luvan vapautua totutuista aikuisuuden toimintamalleista. Sen myötä paikassa oleminen saakin yhtäkkiä uusia kokemuksellisia, toiminnallisia, moniaistisia sekä tavanomaisuuden tuolle puolen kurkottavia merkityksiä.

Erilaisista interventioista saadut tulokset osoittavat, että aikuiset saadaan leikimään taideperustaisen interventiovälineen aikaansaamaan stimulaation avulla hyvinkin erilaisilla tavoilla. Annetun taideintervention tehtävän (= interventioväline) tarjoama, leikin lähteisiin perustuva sytyke yhdistettynä näkyvään leikin alibiin ja leikkijöiden mielikuvituksen tuottamaan leikin välineeseen mahdollistaa leikin aineettoman rakenteen. Kiinnostava paikka, kuten luontokohde tai muuten uusia tunteita herättävä kohde ja näkyvät alibit muodostavat leikin taikapiirin, joka mahdollistaa sen tapahtumisen käytännössä. Paikan haltuunotto esimerkiksi valon kanssa kevytyössä tanssien ja siten tarinallisia tunnelmia ilmaan maalaten rohkaisi kokemaan jotakin täysin arkitodellisuudesta irrallista.

Aikuisten paikkaleikit ja leikin paikat rakentuvat siten, että fasilitaattori valitsee toiminnalle fyysisen tapahtumapaikan ja suunnittelee sinne taideperustaisen interventiovälineen, jonkin tehtävän, osallistujien suoritettavaksi. Tämän tehtävän suunnittelu hakee tyypillisesti inspiraatiota taideperustaisista menetelmistä ja taiteen tekemisen tavoista. Osallistujille leikin lähteeksi tarjotaan paikkaan liittyvää aineistoa kuten siihen kytköksissä olevaa kaunokirjallisuutta, historian fragmentteja, kertomuksia, myyttejä tai kuvataidetta. Nämä toimivat mielikuvittelun lähteinä, ja niiden pohjalta avataan mahdollisuus myös leikin välineiden käyttöön. Jotta aikuisten leikki paikoissa lähtee liikkeelle, tulee sille luoda taikapiiri, ja toiminta katalysoidaan käyntiin leikin alibeilla. Kemian käsite katalyytti on aine, joka mahdollistaa reaktion kuitenkin itse kulumatta reaktiossa. Se on se energia, joka vaaditaan, jotta reaktio voisi tapahtua tai se madaltaa tapahtumisen kineettistä kynnystä. Leikillinen interventioväline toimii täysimääräisesti vain silloin, kun kaikki neljä leikin elementtiä ovat edustettuna, ja keskeisin leikin vapauttaja on alibi.

Tulosten valossa pidän aikuisten leikin stimuloinnin keskeisenä katalyyttinä kulloiseenkin tilanteeseen valittua näkyvää leikin alibia. Stimulointi pelkällä taideintervention tehtävällä ei täysimuotoisesti vapaudu, ellei sitä näkyvällä leikin alibilla katalysoida ja vapauteta. Tämä esine toimii merkinä, jolla leikkijät erotetaan muista mahdollisesti paikalla olevista ihmisistä omaksi leikkijöiden heimokseen, ja joiden avulla leikin taikapiirin tuomalle suojalle piirretään rajat. Tämän taikapiirin sisällä aikuisille sallitaan vapaampi käyttäytyminen. Ensimmäisissä kehittämissykleissä en vielä taideintervention suunnitteluvaiheessa osannut tietoisesti ajatella tarjottuja esineitä leikin alibeiksi, mutta tunnistin kahden ensimmäisen syklin aikana tarpeen tällaisille näkyville merkeille. Käsitteenä leikin alibi tuli mukaan Deterdingin (2018) artikkelin myötä. Myöhemmissä tutkimuksen syklien taideinterventioiden suunnitteluissa se oli jo lähtökohtainen orientaatio ja pohdin ja testasin myöhemmissä sykleissä, miten voisin fasilitaattorina niitä eri tavoin käyttää. Näkyvimmin

leikin alibit olivat havaittavissa Taidesotaleikin värikkäissä liiveissä, joiden turvin saattoi riehakkaasti leikkiä julkisesti ”pää hiessä”, vaikka ympärillä oli muita ihmisiä.

Joissain sykleissä leikin välineet ja alibit olivat osittain samoja, selvimmin tämä näkyi valomaalaus-interventiossa, jossa valomiekat toimivat sekä leikin alibeina että välineinä. Leikin välineet olivat kuitenkin aina osallistujien itsensä leikkiin ottamia, alibit fasilitaattorin valitsemia ja osallistujille antamia. Mätäsmetäksen kuvittelu- ja valokuvaleikeissä korostui leikin välineiden lelunomainen sisältö, sillä osallistujille oli käytössä miniatyyrihahmoja. Eli sen osalta voidaan osaa kuvatulkintoista näkyvistä leikin välineistä kutsua leluiksi. Muissa sykleissä olen halunnut pitää eron selvänä, että en puhu leluleikeistä, sillä interventioissa osallistujat eivät leikkineet leikkikäyttöön tarkoitetuilla välineillä. Reflektioaineiston perusteella myös valomaalausteoksissa historiallisina hahmoina esiintyneet kokivat roolihahmoina, itse ikään kuin toisten marionettimaisiksi leikkivälineiksi muuttuneina, olemisen arkirooleistaan vapauttavana. Myös leikkisä tanssi valonlähteen kanssa tallentumatta itse ihmisenä lopulliseen kuvaan näyttäytyi vapaaseen liikkeeseen stimuloivana. Miniatyrihahmoja ja annettuja valonlähteitä lukuun ottamatta leikin välineet ovat pääasiassa kuvan tekijöiden itsensä leikkiin ottamia tai tekemiä esineitä, jotka esittävät alkuperäistä esinettä enemmän tai vähemmän viitteellisesti.

Tutkimukseni osatuloksissa sekä reflektioaineiston kautta käy selville, kuinka kuva-aineistot kertovat leikkimisestä, ja niissä näkyy todellisia sekä korvaavia leikin välineitä, jotka toimivat leikin kannustimena: katkaistu käpy on muutettu astiaksi, keppi käy keihääksi ja makkara saa toimia ihmisen korvikkeena, valolla voi maalata tarun todeksi ja mittakaavan voi muuttaa suureksi tai pieneksi. Järkäläinen kivi voikin olla osa pientä hyönteistä. Osaa kuvista voi tulkita niin, että leikkimistä on ollut vain rakentaminen ja sen kuvaaminen. Tällaiset työt ovat hiljaisella tavalla voimakkaita ja luottavat siihen, että jokin hyvin valittu yksityiskohta pystyy välittämään koko tarinan tunnelmineen. Toisista kuvista välittyi tulkintani kautta puolestaan riehakaskin roolien ottaminen ja toisten kanssa yhdessä leikkiin heittäytymisen riemu, ja niissä leikin välineiden käyttö oli usein marginaalisessa roolissa. Tuloksena voi siis todeta, että alibien esiin piirtämisen leikin taikapiiirin sisällä osallistujat käyttivät mielikuvittelua ja loivat kekseliäitä leikin välineitä antaen olemassa oleville esineille uusia tarkoituksia ja merkityksiä.

Leikkiminen edellyttää pakoa todellisuudesta tilaan, jossa pätevät reaali maailmasta poikkeavat lainalaisuudet. Siellä epätavallisesta tulee tavallista ja esineille ja ihmisille voidaan antaa poikkeavia ominaisuuksia ja nimityksiä. Leikkijät ottavat leikin kautta tilan ja leikin sisällön omaan haltuunsa ja omaksuvat näin tehdessään rooleja ja käyttäytymismalleja, jotka usein ovat reaali maailman käyttäytymissäännöistä poikkeavia. Mielikuvituksen kautta oli luontevaa, että esimerkiksi ihmisestä kuoriutuu esiin ärisevä metso, valtava siirtolohkare voidaan sinkauttaa ilmojen halki, näkki herätetään valolla piirtäen henkiin ja kalan suomuna on luonteva olla. Toteutetut taideinterventiot osoittivat, että aikuisten leikin täysimittaisen toteutumisen

katalysoi leikin alibi, jonka avulla luodaan sallitun leikin kupla, se tavoitteenani ollut leikin taikapiiri, joka mahdollistaa aikuisten paikkaleikin tapahtumisen. Samalla toteutuu leikin laajentuminen paikkakokemuksen osaksi, arkipäiväisyyden päälle piirtyy leikin kepeä kerros.

5.7.3 Kohti leikillisiä ja empaattisia paikkakokemuksia

En ole tässä tutkimuksessa tehnyt kokemuksen tutkimusta, vaan olen tutkimusaineistoni valossa analysoinut, millaisia ilmaisuja ja merkityksenantoja on kokemuksista annettu. Tarkastellessani osatutkimusten ja reflektioaineistoni tulosten valossa toista alakysymystäni ”*Millaisia paikkakokemuksia kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet mahdollistavat taideinterventioissa?*” voin todeta, että kehitetyt taideperustaiset interventiovälineet ovat mahdollistaneet leikillisiä, mielikuvituksellisia, kuvaleikillisiä, animistisia, moniaistisia ja empaattisia paikkakokemuksia.

Taideinterventiot mahdollistivat ja käsittelivät erilaisia paikkakokemuksia. Taideintervention 1 sykleissä ne olivat usein paikan toisinnäkeminen ja moniaistisuuteen kuvaleikkien kautta keskittyminen. Taideinterventiossa 2 keskeistä oli marginaaliin jääneen tarinoiden saattaminen valoon ja siten mielikuvituksen liidon kokemusten mahdollistaminen. Taideinterventiossa 3 olennaista oli keholinen leikillinen läsnäolo keinona paikan historiallisten jännitteiden tutkiskelussa. Taideinterventiota 4 määritti kuunteleva empatia paikkaa kohtaan. Taideinterventiota 5 määritti animistinen lähtökohta sekä ympäristötunteiden käsittely paikkaan immersiiivisesti sulautumalla. Yhteisenä nimittäjänä interventioiden tuottamille paikkakokemuksille voisi aineiston perusteella kuvata niiden olevan tavallisuudesta poikkeavia, heittäytyviä, paikan yksityiskohtien kanssa vuorovaikutuksessa olevia – ja leikkisiä. Taiteen ja kulttuuriperinnön aineistolähteisiin pohjautuva, usein välineitä käyttävä leikki paikoissa mahdollistui alibien kautta. Tulokset osoittavat, että kaikkien interventioiden aikana mahdollistui leikin aikaansaama tunnekokemus, joka puolestaan mahdollisti paikkaempatian kokemukset.

Interventioiden toteutuspaikoilla oli varsinkin reflektioaineiston valossa suuri merkitys leikin syntyyn: tuloksissa on nähtävissä leikkiä paikan ehdoilla, paikan kanssa vuorovaikutuksessa sekä paikan suojsissa. Osallistujien ottamissa kuvissa paikka esiintyi leikin näyttämönä tai se voi olla vain leikin lavaste, joskus jopa tietoisesti kuvista pois rajattu, mutta silti taustalla tekemiseen vaikuttava. Metsä, raunio tai joutomaa tarjoaa kuitenkin usein myös suojan, jossa aikuinenkin voi leikkiä rauhassa, piilossa tuomitsevilta ja väheksyvilta katseilta. Leikin seurauksena muuttuu tunneperäinen, kuvallinen kokemuskartta sekä leikityistä paikoista että paikasta ylipäänsä. Koko prosessin aikana syntynyt kuvasto voi muokata myös kollektiivista kokemusta paikoista, kun osallistujat jakavat ottamiaan kuvia sosiaalisessa mediassa.

Tulokset osoittavat, että interventioiden aikana korostuvat Mainemeliksen ja Ronsonin (2006) esiin tuomat leikin vahvuudet. Leikki itsessään sijoittuu luontaisesti erilaisten todellisuuksien välimaastoon, minkä vuoksi sillä on kyky tuoda esille

uusia, tavanomaisista poikkeavia näkökulmia ja tulkintoja (Mainemelis & Ronson, 2006). Metsä leikkipaikkana on useimmille suomalaisille lapsuudesta tuttu, mutta taide leikin merkityksellisenä sisältönä puolestaan siinä ympäristössä, saati kuivakan rauniolinnan opastekstin varjossa tahi joutomaalla, lähtökohtaisesti poikkeava. Taideperustaisten menetelmien käyttämisellä näissä leikillisissä taideinterventioissa vahvistettiin osallistujan paikan kokemista ja kokemusta sekä paikkaan kiinnittymistä, ja aineiston pohjalta voin todeta, että tälle tarjottiin mahdollisuus ja suunta. Peilaten samansuuntaisesti Yliriskun (2016) ajatuksiin fasilitoin osallistujan kehollista ja aistimellista toimintaa ja ohjasin harjaannuttamaan ei-tavanomaista, lateraalista ajattelua, joka kuuluu niin ikään taiteellisen toiminnan vahvuuksiin. Osallistujille avattiin väylä kulkemaan suuntaan, jossa voi tutkia ja venyttää rajojaan ja uskaltautua astumaan itselleen vieraille alueille (Ylirisku, 2016, s. 157). Samalla se mahdollisti osallistujille etenkin reflektioaineiston valossa myös uudenlaista paikkasuhdetta, kun esimerkiksi teosten uudelleentulkintamisprosessi (Räsänen, 2015) onnistuneimmillaan edellytti myös herkkää ympäristön luentaa, aistimellista paneutumista ympäristöön sekä oman toiminnan vaikutusten havainnointia.

Taideperustainen leikki näyttää tulosten valossa avaavan uuden, kuin maagisen realismin tai surrealistisen ulottuvuuden paikkaan, joka oli auki vain rajatusti, leikin ajan. Leikki mahdollisti myös moniaistiset näkökulmat: mittakaavaleikeissä polvistuttiin metsän äärelle, jolloin voi tuntea metsänpohjan kosteuden ja haistaa karikkeen tuoksun. Äkkiä saattoikin kuulla haavikon kuiskeen, kun kuvan ottamista varten piti olla hetki hipihiljaa. Annetut teoslähtökohdat ohjasivat tarkastelemaan ympäristöä eri näkökulmista – esimerkiksi sammakon, peuran tai jäniksen perspektiivistä. Tai olemaan lopulta paikan kanssa immersoituneesti vain linnun sulka tai kimalaisen pistin, tai hetkeen haihtuva valosta tehty paikan henki. Kun perspektiivi muuttuu, saattaa muuttua myös ajatus siitä, mikä on tärkeää.

Taiteella tai paikan historialla ei aina koeta olevan lupa leikkiä, mutta tulosten valossa näyttää siltä, että metsässä ja joutomailla, epämuodollisissa ja hierarkioista vapaissa ympäristöissä, taiteen ja historian vastaanottaminen sekä omakohtainen tulkitseminen ja tekeminen on näiden paikkojen aikaansaamassa leikin suojassa rajattomampaa ja turvallisempaa. Leikki antaa leikkijöille luvan toteuttaa oudoimpiakin näkyjä, onhan se vain leikkiä, josta voi halutessaan palata aikuisten rationaaliseen maailmaan koska tahansa. Olipa toiminnan lähtökohtana sitten ikoniseksi mielletty kantakuva, myytti, tarina, kansanperinteen tai historian kuvitellen liioiteltu fragmentti, sen pohjalta voi toteuttaa leikillistä taiteellista työskentelyä niin metsäluonnossa, kulttuurihistoriallisella muistomerkillä kuin joutomaallakin, herättää ne eloon ja ottaa haltuun uudella tavalla. Leikin kautta on mahdollista osallistua kuvaan tai tarinaan sen sisältä käsin, osallistujan omakohtaisen kokemuksen ja sen kautta syntyvien merkitysten kautta. Ehdotan, että merkitykset rakentuvat leikkijän mieleen tavalla, jota pelkän taideteoksen, tarinan tai historiallisen opastetekstin ulkokohtainen tarkastelu ei kykenisi tuottamaan.

Määrittelin Heljakan (2022a) siteeraaman Frappierin (1979) hengessä leikin olevan on vapaaehtoista, mielihyvän sävyttämää ja luovaa vuorovaikutusta välineiden, ihmisten, tilojen ja ympäristöjen kanssa, ja tämä määritelmä on läpileikannut kaikkia interventioitani. Olen näillä taideinterventioillani tarkastellut tutkimuskysymyksiäni eri näkökulmista. Olen kokeillut, kuinka tila muuttuu interventioiden ja leikkikokemuksen avulla merkitykselliseksi paikaksi, jotta sitä kohtaan voisi mahdollistaa empatiaa. Olen testannut, millaisin keinoin paikan tarinoiden kanssa voisi leikkiä. Olen aineistoni kautta havainnoinut vaikutuksia siitä, miten paikkaan voisi kiintyä, ja millaisin keinoin kiintymyksen kokemuksia voi tarjota myös toisille. Kaikilla näillä leikillisillä taideinterventioilla tavoiteltiin tavalla tai toisella olemista osana paikkaa, paikan kanssa, ja tutkimukseni perusteella tämänkaltaisia olemisen ilmaisuja aineistoon on myös tarttunut.

Leikinaikainen kerros mahdollistaa myös tunnetason empaattisen kiintymyssuhteen paikkaan. Paikkaleikit mahdollistavat aikuisten leikkipaikkoja, eikä leikin paikka ole enää koskaan sama kuin ennen leikkiä. Leikin tuoma ulottuvuus jättää usein empatian jäljen leikkijän kokemusmaailmaan: kerran nähtyä ei voi olla enää näkemättä. Tämän seurauksena paikan kokee pysyvästi leikin jälkeisellä tavalla; paikan näkeminen palauttaa tunteen ja muistikuvan leikinaikaisesta kokemuksesta. Ja tämä luo edellytykset kulkea kohti paikkaempatiaa.

Tutkimukseni perusteella useat näistä leikillisistä taideinterventioista näyttäytyvät immersiiivisinä, jostakin osaksi tulemisen kokemuksena. Ne luovat mahdollisuuksia epätoden sallimiseen (*suspension of disbelief*) sekä taiteen että paikan suhteen ja tilaisuuksia taiteeseen sukeltamiseen, taiteen tekemiseen uppoutumiseen sekä paikan kanssa yhdeksi tulemiseen, paikkaan sulautumiseen. Rajallisen otoksen vuoksi en väitä, että nämä toimivat kaikille ja kaikissa tilanteissa, mutta useimmille niistä, jotka halusivat vapaaehtoisesti näihin leikillisiin taideinterventioihin osallistua, kokemus näyttäytyi tulkintani mukaan sellaisena, että taideinterventiot muuttivat leikkiin osallistuneet taiteen katsojista sen tekijöiksi ja kirjallisen palautteen mukaan tarjosivat joillekin myös kokemuksia, jotka he määrittelivät pyhyiden ja lumon kokemuksiksi.

Leikillisillä taideinterventioilla olen haastanut ihmiset ajattelemaan sekä taidetta että paikkaa toisin ja kokemaan ne leikin avulla. Prosessin myötä vahvistui fasilitoinnissa ratkaisu, että mahdollistettiin paikan kanssa tapahtuvan leikin olevan tempoltaan vaihtelevaa; leikille annettiin mahdollisuus olla myös hidasta, pohdiskelevaa ja sisäänpäin kääntyvää. Erityisesti metsä, mutta myös muut syrjäiset paikat, näyttäytyivät tutkimuksen valossa toimintaympäristönä vapaampina paikkoina, jossa jokamiehenoikeudet, myös oikeus leikkiä, olivat voimassa. Omistajuuden tunne tilaan oli hetkellinen, mutta vahva. Muut julkiset toimintaympäristöt eivät vaikuttaneet viestittävän samanlaista toimimisen lupaa, sillä niissä osallistujat olivat vahvemmin erilaisten sääntöjen ja normien alaisena ja myös ulkopuolisten katseiden kohteena tavalla, jota he eivät voineet kontrolloida. Näissä julkisemmissa tiloissa

leikeistä muodostuikin usein räikeämpiä ja riehakkaampia, ja alibin piti olla selvemmin näkyvillä muodostaakseen leikin suojan. Metsässä ja muissa perifeerisissä kohteissa paikka vaikutti toimineen siirtymän mahdollistajana, jossa toimintaa eivät määrittele aikuisten maailman säännöt vaan leikin vapaa taikapiiri. Raunio, metsä ja ränsistynyt joutomaa olivat ympäristöinä myyttisiä, tarinoilla ladattuja, salaperäisiä, tutkimattomia ja tuntemattomia. Siksi ne ovat luovalle toiminnalle otollisia paikkoja, jotka muuntuvat helposti myös leikin paikoiksi. Leikillisten taideinterventioiden aikana syntyi psykologinen omistajuus tilaan (Matilainen, 2019), eli aiemmin irrelevantista paikasta muodostui oma, ”mun leikkipaikka”. Psykologisen omistajuuden kokemisella näyttää Matilaisen väitöskirjan mukaan (2019) olevan vaikutuksia käyttäytymiseen eli esimerkiksi vastuulliseen resurssien käyttöön ja haluun pitää paikasta huolta. Tähän pohjaan näkemykseni, että leikillisillä taideinterventioilla kehittämäni interventiovälineet ovat keinoja kohti paikkaempatiaa.

Apajalahti ja kollegat (2022) kuvaavat, että ihmisen ja paikan suhdetta pyritään posthumanistisessa lähestymistavassa tarkastelemaan prosessina, jossa molemmat osapuolet vaikuttavat toisiinsa tai jopa tuottavat toisiaan. Tutkimukseeni perustuen näen, että kun löydämme uusia tapoja katsoa paikkaa olemalla osa sitä, katseesta tulee kaksisuuntainen, ja paikka alkaa katsoa meitä. Tällöin paikka nähdään uusin silmin ja samalla mahdollistetaan itsemme näkeminen uudella tapaa, paikan katseen kautta. Tämä synnyttää kanssatietämistä paikan kanssa, eikä se ehkä ole posthumanistista vaan ikiaikaista, paluuta nöyryyteen ja armoon. Ihmisöidyn paikan rinnalle kasvaa uudelleentietäminen paikkojen kanssa.

6 Johtopäätökset

Paikkoihin on tehty ja tehdään paraikaa paljon leikillistäkin työtä ja viihtyisyyden parantamistoimia, joita kutsutaan termeillä *placemaking*, *playful cities* jne. (esim. Perrault ym., 2020; Poulsen, 2020; Raivio, 2022). Tämänkaltaista toimintaa keskittyy pääsääntöisesti urbaaneihin ympäristöihin eli kaupunkeihin ja niiden kehittämismahdollisuuksiin. Kaupungeissa myös outoudelle ollaan todennäköisesti suvaitsevaisempia: ihmiset ovat tottuneet performansseihin, värikkäisiin persoonallisuuksiin ja ohimeneviin tilanteisiin. Eri tavoin toteutetulle itseilmaisulle ja nähdynsi tulemiselle saattaa olla urbaanissa ympäristössä enemmän tilaa, eikä pelkoa kylähulluksi leimautumisesta tule samalla tavoin kuin maaseututaajamissa. Tässä tutkimuksessa fokus oli ensisijaisesti se, mitä tapahtuu taajamien ulkopuolella, periferiassa ja marginaalissa: tehdään leikillisiä taideinterventioita unohdettuihin paikkoihin enemmän tai vähemmän periferiassa – alikäytetyissä retkeilykohteissa, unohdetuissa kulttuuriperintökohteissa ja joutomailla sekä metsätalouden raikeilla. Saatetaan parrasvaloihin arkiset mitäänsanomattomat ympäristöt, pilatut tai täpärästi pelastuneet kohteet ja koetetaan tavoittaa niistä toisenlaisia tasoja. On helppo ihastua maamerkkeihin ja vaikuttua upeissa luontokohteissa, mutta leikillisten taideinterventioiden kautta on mahdollista paljastaa hiljaisten, perifeeristen ja syrjään jääneiden paikkojen tenho ja tarinat. Kehittämieni interventiovälineiden kautta on mahdollista luoda edellytyksiä sille, että erilaisissa paikoissa syntyisi luottavainen ilmapiiri leikille ja kiintymyssuhteen luomiselle, joka puolestaan mahdollistaa kiintymyssuhteen syntymisen kyseiseen paikkaan. Ehkä juuri syrjässä hälystä voi tapahtua kiinnostavia kohtaamisia paikan kanssa, kun siihen annetaan leikillisen taidetehtävän kautta alibi, tekosyy toimia toisin. Kenties juuri näissä kohteissa toimivimpia leikin muotoja ovat ne, jotka sallivat myös hiljaisemman pohdiskelun, pysähtymisen ja sisältä kumpuavan oivalluksen hymyn. Kun jokin pieni muuttuu suureksi mittakaavaa muuttamalla, tai suuri pieneksi. Kun muodoissa alkaa hahmottaa rytmin ja tarinan, kun maltaa pysähtyä kuuntelemaan: koskettaa muurikiveä tai heittäytyä mättäikköön.

Esitän tutkimukseni pohjalta, että leikillisiä taideinterventioita on mahdollista fasilitoida ja toteuttaa *pla(y)cemakingilla* eli tekemällä paikkoja leikillä toisiksi. Osallistujille tarjotaan silloin *play(e)scapes*, eli luodaan leikkipaikkoja mutta tarjotaan samalla myös pakohetkiä aikuisen arjesta. Lopputuotoksena on leikkipa(i)kka, eli kokeiltuja interventiovälineitä, joista voi kukin hyödyntäjä pilkkoa soveltuvia osioita palvelemaan omia tarkoituksiaan ja tavoitteitaan. Ehdotan, että tutkimusmatkani varrella testaamiani interventiovälineitä otettaisiin käyttöön sellaisenaan

tai eri osallistujien ja paikkojen suhteen mukautettuna. Ilokseni voin todeta, että tiedän näin jo käyneenkin julkaistujen artikkeleiden ja pitämieni puheenvuorojen pohjalta. Matalan kynnyksen kokeiluun taideinterventioista purettujen elementtien kautta olen halunnut tuoda tarjolle myös korttipakan, jossa eri elementtejä voi yhdistellä sattumanvaraisesti, serendipisen eksymisen hengessä.

Olen leikkinyt artikkeleideni nimissä ajatuksella, miten sanoma muuttuu vain yhden kirjaimen lisäämisellä tai poistamisella play(e)scapes, pla(y)cemaking, ja nyt leikkipa(i)kka. Suhteutan tätä siihen, että yhtä lailla vain pienellä toisin katsomisella ympäröivä todellisuus voi näyttäytyä täysin toisenlaisena. Yhtenä sovellusmahdollisuutena esitän siis Leikkipa(i)kka-pakkaa. Olen purkanut kaikki kehittämissyklit leikin elementteihin lähteen, paikan, välineen ja alibin suhteen, sillä näitä havainnoin läpi kaikkien kehittämissykliden, vaikka tutkimuskysymysten painotukset muuten vaihtelivat artikkelista toiseen. Jotta tämä ei olisi leikin loppu, vaan uusien leikkien alku, olen muodostanut näistä Leikkipa(i)kan, jossa kukin purettu elementti on kiteytetty yhteen sanaan. Ajatuksena on, että tällä elementtikorttipakalla voi stimuloida uusia aikuisten taideperustaisia paikkaleikkejä hyödyntäen näitä serendipisiä sattumakortteja. Tämä leikkipa(i)kka ei kuitenkaan ole tutkimukseni lopputulos tai väitökseni, vaan se on pilke silmäkulmassa mukaan tuotu leikkisä lisä, jonka tavoitteena on houkutella uusia paikkaleikkejä tapahtuviksi.

Hyvä lukija, nosta siis kustakin pinosta yksi kortti, mielikuvittele ja ideoi sen pohjalta, tämän väitöskirjan esimerkkien innoittamana, uusi oma taideperustainen paikkaleikkisi. Ja toteuta se! Leiki yksin tai kutsu ystävät, naapurit tai satunnaiset kulkijat mukaan. Tämä on samalla myös Hullunkuriset leikit -pakka, sillä yhdistelmistä saattaa tulla todella hersyvän outoja. Tämä pakka taskuun ja luova, innostava sekä oivalluttava serendipinen eksymiskokemus paikassa on taattu.



Kuva 12. Näyte elementtikorteista. Koko Leikkipa(i)kka tulostettavana osoitteesta <https://bit.ly/leikkipaikka>

Hannulan (2021, s. 38) ajatuksista johdatellen ehdotankin, että tutkimukseni tulos on välivaihe, joka jatkaa kehittymistä uusien kehittämisykkien ja uusien leikkijöiden myötä, toivottavasti apunaan myös tässä prosessissa syntyneet interventiovälineet. Hannulan mukaan leikki on monikollista, aina vasta tuloillaan, ei koskaan täydellistä, lopullista. Hannulaa (2021, s. 88) mukaillen koen, että sekä leikki että tutkimukseni on kaksisuuntaista: todellisuutta kuvaavaa ja todellisuutta muokkaavaa. Hannula (2021) ehdottaa, että leikki on muuttuva samuus: kovaa toistoa, mutta aina tietoisesti sitä mahdollisuutta yllä pitäen, että sitä samaa voi tehdä myös toisin, pienillä variaatioilla, liikkeillä ja harhautuksilla. Hän esittää, että leikki on käytäntö, ja käytäntö vaalii suuntautuneisuuden seuraamista, vakuuttumista, että teoilla on merkitystä, mutta yhtä lailla kykyä hyväksyä, että jos vaikka teko onnistui eilen, ei ole mitään vakuutusta, täyttä varmuutta, että samansuuntainen teko onnistuisi tänään – tai huomenna. Hän toteaa, että käytäntö vailla epäonnistumisia ja kompurointia ei ole käytäntö. Ja juuri siksi, vaikka pidin eniten umpikujana Taidesotaleikkiä, voisi sen jatkokäyttömahdollisuutena, Sigur Rós -yhtyeen Hoppípolla-musiikkivideon (2005) hengessä, olla esimerkiksi senioreiden taidesota vaikkapa vanhusten päivätoiminnan osana, jotta ikäihmisilläkin saisi olla leikkisän riehakasta. Parhaiten tätä kehittämistyötä vietäisiinkin eteenpäin tarjoamalla leikin mahdollisuuksia uusille leikkijöille uusissa paikoissa, tutkimukseni inspiroimana ja innostamana. Joko niin,

että varioidaan suoraan jotakin käytetyistä interventiovälineistä (kuten olemassa olevaa taidetta uudelleentulkitsemaan kannustavia ideakortteja tai muuten samaa ideaa hyödyntäviä tehtävänantoja, paikkaan liittyvän tarinaperinteen valomaalaamista, erilaisten leikkilisten joukkue tehtävien tekemistä, paikan herättämien tunteiden tulkittamista filmille kuvaamalla ja yhteisöllisen maataiteen tekemistä) tai rakennetaan näiden inspiroimana kokonaan uusia hyödyntämällä leikin elementtien ajatusta.

Katson toteuttamani interventiosykliden pohjalta, että moni leikkilisistä taideperustaisista interventiovälineistäni on adoptoitavissa ja adaptoitavissa eri käyttötarkoituksiin. Niitä voi hyödyntää joko sellaisinaan inspiraation pohjana tai tekemisen mallina, niiden kanssa voi leikkiä edelleen ja niistä voi lähteä rakentamaan myös uudenlaisia yhdistelmiä. Tavoitteenani on tällä tarjota keinoja paikan eri kerrostumien kokemiseen – keinoja tavoittaa niitä karttatasoja, joita ei peruskartastosta löydy, vaan sellaisia, jotka ovat luovuudella, heittäytymällä ja aisteja avaamalla tavoitettavissa. Leikin, tunteiden, menneisyyden, tunnelmien karttatasot asettuvat paikan alle ja ylle, ja kokemus niistä on maatuskamaisesti kuorittavissa esiin, kun niitä houkutellaan taideperustaisilla keinoilla.

Haluan toiminnoillani olla jatkamassa Yliriskun (2021c, s. 152) asettamia pyrkimyksiä, kuinka ”ympäristötaidekasvatus voi auttaa kurottelemaan hyötyä, hallintaa ja yksinkertaisuutta hamuavien ajattelemisen tapojen yli ja mahdollistaa oppimisen tilanteita, joissa on tilaa epävarmuudelle, monitulkintaisuudelle ja kurittomalle toisin kuvittelemiselle”, vaikka tutkimukseni ei suoraan ympäristökasvatuksen kehikseen asetukaan. Kehittämäni ihmisen ja paikkojen kohtaamisen interventiovälineet eivät ole koskaan valmiita tai lopullisia, mutta muutama niistä on osoittanut potentiaalinsa jatkokehittämiseen esimerkiksi juuri ympäristökasvatuksen, vanhus-ten päivätoiminnan, kotoutumisen, nuorisotoiminnan, yhdyskuntasuunnittelun ja matkailullisen tuotekehittämisen yhteydessä. Esimerkiksi Mätäsmetäs-ideakortit on viety MAPPA-tietokantaan, joka on tietopankki ympäristökasvatukseen, kestäväen elämäntavan taitojen opettamiseen sekä ulko-opetuksen tueksi eri ikäryhmille ja useisiin eri käyttötarkoituksiin. Tämän lisäksi olen toimittanut Mätäsmetäs-kortteja käyttöön muun muassa maahanmuuttajien kotouttamistoimintaan, työhyvinvointipäivien ohjelmaksi ja koulujen kuvataidekasvatukseen. Konferenssityöpajojeni myötä tiedän idean viedyn myös moneen eurooppalaiseen kansallispuistoon jatkokäyttöön. Tunnekartta- ja maataidetyöpajoista johdettuja interventiovälineitä on puolestaan jo otettu käyttöön uhanalaisten lajien suojeluun havahduttamisen yhteydessä samoin kuin matkailullisessa tuotekehittämisessä. Ja vaikka keskeisenä johtopäätöksenä tarkastelenkin näiden interventiovälineiden käytettävyyttä muille fasilitaattoreille, ei tule unohtaa nyt eikä jatkossakaan yksinleikkijöitä. Lähes poikkeuksetta kaikki interventiovälineet toimivat myös yksin leikkien. Vaikka nämä taideinterventiot on tehty tutkimustarkoituksissa, niiden interventioluonteessa korostuu paikan arkipäiväiseen kokemukseen puuttuminen, ja arkipäiväisen kokemuksen vapauttaminen laajentaa samalla leikkiä paitsi aikuisille myös paikkoihin.

Taiteellisen intuition, sattumallisuuden ja mahdollisuuksille avoinna olemisen kautta on interventioleikkikentälleni kertynyt yllä kuvatun kaltaisia interventioiden kautta muotoiltuja leikkilisiä taideperustaisia interventiovälineitä, joilla on tavoiteltu paikkojen toisinkokemista.

Näiden interventiovälineiden joukossa on ollut lupaavia, innostavia ja ison potentiaalin kokeiluita, mutta myös enemmän tai vähemmän pieleen menneitä yrityksiä. Erehdysten ja eksymisten kautta ymmärryksiä siitä, mikä voisi tavoittelemieni asioiden suhteen toimia, on kuitenkin kasvanut runsaasti. Kuvittelin esimerkiksi olevani modernin teknologian ystävä, mutta huomaankin minua miellyttävien ratkaisujen löytyvän hyvin pienieleisestä, fyysisestä ja analogisesta, hitaastakin tekemisestä (vrt. *Lights on!* hankkeen mobiilipeli; Lehto, Luostarinen & Kostia, 2020; Lehto, Suominen ym., 2020).

Koen toteuttaneeni Seesmeren, Mellasen ja Pässilän manifestia (2022, s. 152) taiteellisesta tieteentekemisestä, jossa keskeistä on se, että ”tekijyyden omistaminen yhdelle täytyy purkaa ja keskittää huomio enemmän prosesseihin kuin signeerattuun lopputulokseen. Tieteen puolestaan räytyy rohkaistua antamaan tilaa kuvitelmaille osana tutkimusprosessia.” Eli toteutetut taideinterventiot näyttävät yksittäisinä tekoina sekä osallistujille että fasilitoijalle merkittävämpinä kuin niistä syntetisoitu loppupäätelmä, eikä yksiselitteistä signeerattavaa lopputulosta välttämättä ole.

Näen prosessin synnyttäneen kuitenkin uudenlaisia kuvia ja kuvitelmia paikoista sekä tulevaisuudesta ja pidän niitä jo sellaisinaan arvokkaina. Olihan tämän tutkimuksen pää tavoitteena kuitenkin esisijaisesti kehittää, ei niinkään ymmärtää, ja neljässätuloista vertaisarvioidussa artikkelissa raportoitua kehittämistä on tutkimuksen kuluessa tapahtunut. Toteutettujen leikkilisten taideinterventioiden välille on pisteltävissä punainen lanka: kaikki kokeillut interventiovälineet mahdollistivat paikkojen moniaistista ja empaattista kokemista tavalla tai toisella. Merkittävä osa niistä myös kannusti leikkiin nimenomaan tarjoamalla siihen alibin, salli suunnan muutokset sekä antoi visuaalisen muistoesineen valokuvan muodossa. Kaikki interventiovälineet tuovat myös uusia näkökulmia paikkaan: niitä katsotaan lähempää, kauempaa, leikin kautta, toisessa valossa.

Leikkilisestä taideinterventiosta on välineeksi moniaistiseen kanssatietämiseen. Paikka kenties antautuu aistein ymmärrettäväksi, kun leikkilinen taideinterventio avaa siihen väylän. Voimme täten paremmin ymmärtää yhdessä paikan kanssa, kun näemme ja koemme sen kerrokset. Leikin kuvitellut paikat tulevat osaksi oikeaa paikkaa. Ne ovat oikean tilan surrealistinen ja maagisen realismin elementtien värittämä tarinallinen kerros, joka on olemassa vain katoavan hetken, eikä ole realismin silmälasein havaittavissa. Tilan omistajuus ikään kuin hetkellisesti siirtyy, paikan voi vallata leikillä omaksi leikin ajaksi ja sinne voi houkuttaa jotakin havaintomaailmamme ulkopuolista, myyttistä, koskettavaa ja kutkuttavan leikkisää.

Lapsuuden leikkien kautta luodut paikkakokemukset ovat Granön (2004) ja Karimäen (2005) mukaan kestäviä ja kantavia. Johtopäätöksinä esitän aikuisten

leikin mahdollistavan samanlaisia vahvoja kiinnittymisen kokemuksia paikkoihin. Lapsuuden paikat ovat mielissämme erityisiä ja tärkeitä, koska niissä on leikitty, kohdattu mielikuvitusmaailmoita ja koettu muutoksen mahdollisuuksia. Eli mikä tahansa ulkopuolisen silmin marginaalinen paikka näyttäytyy erityisenä, koska siellä on leikitty.

Koko väitöstutkimukseni kantavaksi tulokseksi voikin tästä perspektiivistä tarjota ajatusta: kiinnittymisen kokemuksia itselle uusiin paikkoihin voi aikaansaada, kun tarjotaan aikuisille vapaan ja mielikuvituksellisen leikin mahdollisuuksia, kiinnittymisiä ja kiintymisiä paikkoihin lapsuudenkaltaisten leikkikokemusten avulla. Usein juuri ne lapsuuden leikkipaikat, jotka nostavat esiin lämpimiä tunteita ja saavat hymyilemään vuosienkin jälkeen eivät suinkaan ole kansallismaisemia vaan usein jotain epämääräisiä vajanseinustoja tai ojanpohjia. Siksi erilaiset joutomaat ja muut unohduksen marginaalissa olevat kohteet sopivat yhtä lailla aikuisten leikin paikoiksi. Merkitykselliseksi paikaksi voi nousta myös lähion ja moottoritien väliin jäävä lämpäre, kun taideperustaisen leikin kautta vapautetaan outo käytös ja mahdollistetaan immersion kokemus paikan kanssa.

7 Pohdinta

Näkemykseni leikin paikoista voisi rinnastaa siihen, miten metsässä sienipaikat piirtyvät mieleeni kartaksi näkyvän paikan päälle. Niiden olemassaolon muistaa kaikkina vuodenaikoina, ja paikkoja, joista parhaat sienisaaliit ovat löytyneet, katsoo erityisellä lämmöllä koska tahansa samassa metsässä samoilla. Samanlaista tunnesidettä koetan näillä menetelmillä tavoittaa: että leikin paikat harsivat tunnesiteellä näkymättömät maailmat näkyvien paikkojen päälle ja tekevät näistä paikoista merkityksellisiä – näin leikin paikkoja ei voi enää unohtaa. Prosessin varrella tutkimustehtäväni on tarkentunut ja aivan loppuvaiheessa koen sen olevan myös paikkakokemuksen vapauttaminen hyötyajattelusta animistiseen ja moniaistiseen kokemukseen. Kun on riittävän kauan aistit avoinna paikassa, voi aistia, kuinka järkäleen jätti hengittää.

Taideinterventioillani oli tarkoituksena tutkia paikkaa leikkisän vuoropuhelun kautta, jonka tavoitteena on empaattinen rinnakkaiselo paikan kanssa, sen kanssa tietäminen. Moniaistisen läsnäolon avulla on mahdollista luoda kohtaamisia, jotka perustuvat empatiaan ja emotionaaliseen sekä aistilliseen tietoisuuteen paikan kanssa. Tavoitteena on ollut luoda keinoja vuorovaikutukseen paikkojen kanssa. Olemisen tapoja, jotka rohkaisevat empatiaan ja vuoropuheluun paremmin kuin nykyinen vallitseva länsimainen voimadynamiikka, jossa ihmiset hallitsevat paikkoja omistajan elkein. Mikäli jotain tästä on tapahtunut tai tapahtuu tulevaisuuden leikkijöiden kautta, voin katsoa olevani onnistunut.

Paikan kuunteleminen on prosessi, joka saavutetaan esimerkiksi osallistumalla leikkisään taideinterventioon jossakin paikassa. Paikan ymmärtäminen vaatii myös valmiutta osallistua leikkiin, joka kumpuaa aidosta uteliaisuudesta ja tarkoituksellisesta läsnäolosta. Normaalia ajankulusta kieltäytyminen on myös keskeinen tekijä paikan kokemisessa; kukaan ei voi ennalta päättää, kuinka kauan paikan kanssa tietämisen tilaan pääseminen leikin kautta kestää. Paikan kuuntelemisessa onkin tärkeää saavuttaa leikkimisestä ja flow'sta tuttu ajantajun menetys ja keskittyä vain paikkaan. Paikkaa ei voi silloin käyttää vain oman toiminnan taustana tai näyttämönä; se on pikemminkin aktiivinen yhteistyökumppani ja toimija, joka on jatkuvassa vuoropuhelussa kehon kanssa. On tärkeää luoda uusia kiinnittymisiä ja rakentaa toimintatapoja, jotka kannustavat uudensuhteisiin paikkasuhteisiin. Leikkiminen paikoissa on yksi tapa rakentaa näitä suhteita. Vuoropuhelu niiden paikkojen kanssa, joita pidämme rakkaina, joita tulisi pitää rakkaina ja jotka pitävät meitä rakkaina, on ensiarvoisen tärkeää.

Useissa näissä taideperustaisissa paikkaleikeissä käsiteltiin luonnonmateriaaleja tai oltiin fyysisessä kosketuksessa paikkaan: heittäytyttiin osaksi paikkaa ja koettiin sitä toisin. Taideinterventiot olivat kehollisia ja kannustavat mittakaavaleikkeihin ja toisinnäkemiseen, liikkumaan paikassa ja olemaan läsnä. Kenties näillä leikillisten taideinterventioiden tuottamalla taideperustaisilla interventiovälineillä tai niiden elementtien yhdistelmillä, voidaan myös vapauttaa kokemusta kohti muinaissuomalaista, myyttistä ja animistista luontosuhdetta. Ehkä voimme siis taideperustaisen leikin keinoin vapauttaa paikkakokemuksen. Ehdotan näiden kokeiluiden pohjalta, että myös ilmastoahdistuksen kaltaisia vakavia aiheita voi olla helpompi käsitellä kepeillä keinoilla. Leikillisten taideperustaisten interventiovälineiden avulla voidaan myös rakentaa toivottavia tulevaisuuksia, ja niiden avulla ylläpidetään toiveikkuutta.

Väitöskirjani prosessin aikana yleisiin paikkasuhteisiin on tullut myös isoja ulkoisia vaikutteita. Ensin pandemia sulki meidät koteihin ja pihapiireihin, eikä ollut totuttua vapautta kulkea minne halusi. Sen jälkeen ukrainalaisten saapuminen suurin joukoin nosti kouriintuntuvasti esiin sen, miten nopeasti paikkasuhde voi pakotetusti joutua muuttumaan. Se myös nosti pintaan evakkouden ylisukupolvisen menetettyjen paikkojen kaipuun, miltei jo unohtuneet kysymykset siitä, mikä tekee paikoista merkityksellisiä, kun niitä peilasi tätini kertomuksiin siitä, millaista oli tulla revityksi omasta maasta, lapsuuden leikkipaikoista ja maisemista, joihin oli kiintynyt ja kiinnittynyt. Kenties evakkojen ja maahanmuuttajien juurettomuus johdetaan osittain siitä, ettei lähiympäristössä ja maisemassa ole muistoja leikin paikoista.

Tämän taideperustaisen toimintatutkimuksen syklien pohjalta ja siitä julkaistujen artikkeleiden tulosten valossa ja muun aineiston tukemana on mahdollista nähdä, että kehitetyt toimintatavat mahdollistavat muun muassa paikkaan kiinnittymisen, paikkaempatian syntymisen, ja auttavat haastavien ympäristötunteiden käsittelyssä. Tutkimukseni tulokset ja johtopäätökset saavat tukea myös aikaisemmasta teoria- ja tutkimuskirjallisuudesta. Kuitenkin, koska aineisto on merkittävältä osin osallistujien ottamia valokuvia ja tutkijan omaa reflektioaineistoa, on kriittisesti tarkasteltuna mahdollista väittää, että aineistosta on löydetty sitä, mitä sieltä on haluttu löytää. Kahden ensimmäisen interventiosyklin yhteydessä tehtyjen kyselyiden avoimissa sanallisissa vastauksissa osallistujat kirjoittivat paikan toisinnäkemisestä samoin kuin tunnepitoisista kokemuksistaan, joten nämä ovat saattaneet ohjata muun aineiston tulkintaa. Kyselyaineistosta tulleet anonyymit vastaukset ovat toimineet toki myös tasapainottavana tekijänä tämän potentiaalisen subjektiivisuuden ja tavoitellun objektiivisuuden välillä. Olen varmasti herkästi kuunnellut myös niissä ilmenneitä kriittisiä äänenpainoja. Toisaalta työn otsikon ja toimintatutkimuksen periaatteiden mukaisesti tutkimukseni viitoittaa suuntaa *kohti* paikkaempatiaa – ei varsinaisesti vielä luvattu olla perillä.

Kiistatta aineistosta voi tulkita leikkiin heittäytymistä ja innostusta, mutta osallistujissa tapahtuneiden muutosten arviointia voidaan kriittisesti tarkasteltuna pitää myös taiteilija-tutkija-fasilitaattorin omien intentioiden värittämänä tuloksena. Tä-

män voi nähdä haasteena myös tutkimuksen luotettavuudelle. Toisaalta toimintatutkimuksen yhtenä keskeisenä validoinnin mittarina voidaan pitää havahduttavuutta, ja sitä voidaan kaikkien aineistojen perusteella todeta tapahtuneen. Vertaisarvioituja julkaisuja tutkimussykleissä on julkaistu merkittävä määrä, mutta niissä on kutakin osatutkimuksen luotettavuutta arvioitu ja arvotettu aina erikseen. Yksittäiset taideinterventiot ja niistä osin varsin arvostetuissa jounaaleissa julkaistut tutkimusartikkelit ja visuaaliset esseet ovat rakentaneet tutkimustani, jonka kokonaisuuden kriittinen reflektointi on kuitenkin tämän yhteenvedon tehtävä.

Aihepiirin rajausta olisi voinut tarkastella hieman kriittisemmin, ainakin hallittavan ja yhdenmukaisen yhteenvedon näkökulmasta. Sykliä sisältöä, interventioiden toteutustapaa olisi voinut kenties yhdenmukaistaa selkeämpien johtopäätösten vetämiseksi, toisaalta näin toimimalla olisi saatettu samalla menettää rohkeaa, proaktiivista ja leikkisää ota tekemiseen. Yksittäiset artikkelit vastaavat kuitenkin niille esitettyihin tutkimuskysymyksiin tarkemmin kuin kaikkia artikkeleita kokoavaksi tarkoitettua, tämän yhteenvedon tutkimuskysymykset.

Syklit asettuvat ajallisesti pitkälle aikajalalle ja niihin vaikuttaneet hankkeet ja tavoitteet olivat hetkittäin haasteellisen paljon toisistaan poikkeavia, vaikka yhteisiäkin nimittäjiä oli löydettävissä. Tämän yhteenvedon osalta on siis riskinä, että merkitykset jäävät tarkentamattomiksi toteamuksiksi tarkentumatta mihinkään spesifiin moninaisen aineiston edessä. Tutkimukseni anti alan tutkimuskeskusteluun löytyneen parhaiten yksittäisistä taideinterventioista ja niiden tarjoamista malleista tulevalle toiminnalle, tutkimukselle sekä tuotekehitykselle.

Tutkimukseni otos, asia ja aika oli aina pieni ja rajallinen. Kiinnostava jatkotutkimuksen suunta olisi esimerkiksi toteuttaa pitkäkestoisempaa kehittämistutkimusta ja sen seuranta, jossa osallistujien kokemusta jostakin paikasta kartoitetaan systemaattisesti jo ennen leikkilistä taideinterventio toimintaa, välittömästi sen jälkeen ja pidemmän ajan kuluessa, esimerkiksi yhden ja viiden vuoden jälkeen.

Tämän yhteenvedon viittaustapaa voidaan moittia raskassoutuisuudesta, ja lähteiden käytössä kriittisempi arviointi olisi saattanut ollut paikallaan. Vaikka se oli valitun tutkimustavan mukaista serendipistä, tajunnanvirtamaista ja leikkisää kuljeskelua sekä penkomista tiedon kirjastossa, silti kaikkea, mikä herättää oman kiinnostuksen ja mikä tukee omaa ajattelua, ei olisi ollut tarpeenmukaista ottaa mukaan. Monin paikoin siltä olisi ollut syytä perustellummin kysyä kanssakirjoittajani Anthory Schragin kanssa järjestämämme symposiumin otsikon mukaisesti ”And then what?”. Tästä yhteenvedosta on karsittu jo yli 200 sinne kirjoitettua sivua, ja leikkauskohdat ovat saattaneet jäädä jossain kohdin näkyviin. Karsimisesta huolimatta ehkä vielä 50 sivua olisi ollut edelleen perusteltua tiivistää ja fokusoida: kaikkien kiinnostavaan ei voi yhdessä työssä poukkoilla.

Teoriaosuudesta välittyvä referaattimainen, kirjallisuuskatsaukselta vaikuttava tyyli olisi kaivannut kriittisempää otetta. Nyt siinä heijastuu tutkimustavaksi valittu serenpidinen ihastuksen sävyttämä ajattelijoiden ajatuskulkujen referointi

osaksi mosaiikkimaista kuvan rakentamista. Jatkossa tutkimuksellisesti kriittisempi ja analyttisempi lähteiden tarkastelu olisi taatusti perusteltua. Tekstissä esiintyvä *drop and run* -viittaaminen näyttää osin aloittelevan tutkijan osaamattomuutena, mutta toisaalta se on myös leikkiin kutsuva tietoinen valinta jättäen tilaa lukijoiden omalle ajattelulle ja havainnoinnille sekä mahdollisuuden myös tutkimustapaa ohjanneeseen toisinnäkemiseen.

Johtotähtenä toiminut ajatus siitä, että leikistä saa parhaiten tietoa leikkimällä, on osoittautunut haasteelliseksi. Tämä leikkisä lähestymistapa on osatutkimusten valossa osoittanut paikkansa niin taideinterventioiden suunnitteluprosessissa kuin myös taideinterventioiden sisältöjä suunniteltaessa ja niiden toteutuksia fasilitoitaessa. Haasteeksi muodostui kuitenkin leikillisen lähestymistavan tuominen myös metodologiseksi tavaksi toteuttaa tutkimusta. Alun rohkeana ajatuksena oli tehdä asioita hieman toisin, uudistaa ja haastaa. Tutkimusmenetelmien haastaminen leikillisellä lähestymistavalla ei kuitenkaan ehkä ole tässä tutkijanuran ensi askeleilla kaikkein paras lähestymistapa. Aivan tämän yhteenvetoprosessin loppuvaiheessakin on monesta leikkisästä tavasta ratkaista, perustella ja kirjoittaa havainnoista jouduttu luopumaan tutkimuksellisen uskottavuuden nimissä. Se, mikä taideintervention suunnittelussa ja fasilitoinnissa näyttää oivaltavana ja hauskana leikkinä, saattaa tutkimuksen tekemisessä näyttää epä määräisenä. Tässä loppumetreillä olen ymmärtänyt, kuinka tämä tutkimus olisi pitänyt rakentaa.

Leikillisen käänteen aikakaudella puhutaan myös painavin äänenpainoin leikin hyödyllisyydestä eri toimintojen leikillistymisen ja pelillistymisen yhteydessä. Avoimeksi kysymykseksi silloin jää, menetetäänkö jotakin leikille luonteenomaista ja keskeistä, jos sille asetetaan tavoitteita. Vaikka tavoitteeni näille fasilitoiduille leikeille ovat asettajalleen kuinka yleviä ja hyödyllisiä – kuten aikaansaada paikkakokemuksia ja paikkaempatiaa, mutta myös kutkuttavia hetken oivalluksia, visuaalisia toisinkatsomista ja tavoitteetonta, näennäisen hyödyttöntä elämäniloa – katoaako leikistä tavoitteiden asettamisen myötä sille ominaisin kepeys? Eli ovatko fasilitoidut leikit kuitenkin leikin perimmäisen ominaisuuden vastaisia? En halua antaa liian tarkkoja ohjeita siitä, kuinka paikoissa pitäisi leikkiä, sillä leikin ohjeet antamalla pilataan jotakin leikille olennaista. Toivon tutkimuskokonaisuuteni ja ennen kaikkea sen yksittäisten syklien näyttävästä pikemminkin inspiraation lähteenä, joiden pohjalta syntyy uusia leikkejä uusissa paikoissa uusien leikkijöiden myötä.

Yhteenvetoa voi katsoa vaivaavan akateemisen kielen tarkkuuden puute, vertauskuvien käyttö ja ehkä jopa romantisoivakin ote. Toisaalta sellaisen maailman aineisto ja tutkimussyklit eteeni maalasivat. Tutkimuksessa noudatettua leikin logiikkaa mukailen olen tällaisen maailmankuvan yhteenvedolle myös sallinut. Kaikeksi ei tarvitse olla suoraviivaista, rationaalista ja loogista. Tässä taideperustaisessa toimintatutkimuksessani paino on ollut toiminnassa, leikillisessä innostumisessa ja flow'n kaltaisessa huumassa toimimisessa sekä usein vasta jälkikäteen tapahtuneessa reflektoinnissa ja sen pohdinnassa, mitä tämä tutkimuksellisesti tarkoittaa.

Hetkittäin matkan varrella myös kirkkaus siitä, että taideperustainen toiminta ja taideperustainen toimintatutkimus eivät suinkaan ole sama asia, on saattanut välillä hämärtä. Yhtäältä tämä tutkimusprosessi on osoittanut omat vahvuuteni ensisijaisesti leikillisten interventioiden fasilitaattorina, toissijaisesti taiteilijana ja vasta viime kädessä tutkijana. Luotan kuitenkin, että näiden vajavaisuuksieni tiedostaminen nyt tutkimukseni loppumetreillä arvioiden tekee minusta jatkossa paremman tutkijan.

Vaikka tutkimusmatkaani kuului eksymistä ja harhapolkuja, oli se silti serenpidinen, sillä löysin sen mitä olin etsimässä, ja enemmänkin. Suomen kielen etymologian mukaan tieto on tien löytämistä, ja ehdotankin: tien voi oppia tuntemaan vain kulkeamalla, välillä väistämättä myös eksyksiin. Keinoni, joka puolestaan on etymologian mukaan toinen nimitys polulle, ovat olleet kenties harhailevia, mutta tiedon tiellä juuri pienet sivupolut ovat toimiva menetelmä. Tutkimukseni perusteella näen, että taideperustainen leikki voi aikaansaada kipinöitä, heittäytymistä ja innostusta, jotka mahdollistavat ihastumisen ja havahtumisen. Tämä tukee omakohtaisen tunteen syntymistä, paikkaan kiintymistä ja kiinnittymistä sekä empaattista juurtumista. Toimintani pohjavireenä oli pyrkimys pois vakavuudesta ja synkkämielisyydestä: mielikuvitus ja leikkisyys voivat tarjota avaimia ratkaista isoja kysymyksiä. Väitöstyössäni olenkin kehittänyt inspiraation lähteeksi leikillisiä interventiovälineitä, joiden avulla voi kulkea kohti melioristista, oman toiminnan merkitystä korostavaa paikkaempatiaa.

Toivon tutkimukseni tuoneen yhden näkökulman siihen, miten leikkisivistys tai leikki ylipäänsä voisi laajeta. Näin aikuisten metsäleikit ja paikkaleikit eivät olisi jotain noloa ja piiloteltavaa, vaan paikkakokemusta syventävä ja laajentava taideperustainen elämys, josta voi olla ylpeä ja jonka valokuvallisia tuotoksia voi ilolla esitellä. Kutsu leikkiin on käynyt. Tavoitteena on ollut synnyttää muistoja, jotka saavat hymyilemään vielä kauan toimintojen päättymisen jälkeen ja aina kuva-aineistoon palatessa. Leikeistä jää merkkejä paikkoihin, eivätkä ne näyttäyty enää samanlaisina, eivät leikkijöille eivätkä kenties myöskään visuaalisia muistoja katsoneille. Leikin paikat ovat saaneet uuden merkityksen, ja niihin on mahdollistunut empaattinen tunneside.

Ehdotan, että aikuisten taideperustaiset paikkaleikit voivat olla keino ravistella aikuisuuden ajoittain harmaata arkea ja ehkä totista taakkaakin ja antaa ihmettelylle sekä oivalluksille tilaa. Uskaltautumalla vapaaehtoisesti leikkiin tarjoutuu mahdollisuus keksiä uutta ja kokea luovaa vuorovaikutusta, taiteen kaltaisia elämyksiä leikin kepeyden suojassa. Leikkiminen onkin ennen kaikkea tapa tutustua itseemme (ja toisiimme), paikkoihin ja niiden eri kerroksiin. Leikkiä paikkoja esiin ennen kuin ne katoavat.

Jälkisanat

Psykologian lisensiaatti Emilia Suviala ja oikeustieteilijä Reetta Niemisvirta puhuvat teoksessaan *Haaveilijat ja toteuttajat* (2022) luovuuden vastavoimapareista. Yhdeksi tällaiseksi pariaksi he nostavat parin leikki–sinnikkyys. Tämä resonoi vahvasti minussa. Olen aina ollut sitkeä, enkä ole halunnut jättää aloittamiani projekteja kesken. Toisaalta leikki on asia, jota haluan olla tuomassa yllättäviin yhteyksiin, sillä koen, että se on pohjimmiltaan keskeinen asia, joka tuo olemassaololle tarkoituksen. Eli sinnikkäästi olen leikkinyt tämänkin leikin loppuun – joka leikkiin ryhtyy, se leikin kestäköön! Sillä kuten Maggie Nelson (2019, s. 125) toteaa, vaikka välillä tekisi mieli riisua side silmiltään ja sanoa *minusta tämä on typerä leikki enkä jaksais leikkiä enää*, niin silti seinään törmääminen tai väärään suuntaan lähteminen kuuluvat leikkiin yhtä kiinteästi kuin hännän kiinnittäminen aasiin. Kuljettu matka tätä yhteenvetoa kirjoittaessa kulki rinnan tekstin rakentamisen kanssa, kun maisema vaihtui ja deadline tekstille ja kotiinpaluulle olivat samassa kohtaa, ja kaikkea leimasi loppupelissä selviytymisen ja selättämisen kokemus.

Kiireen läpileikkaamassa ajassamme meillä on aina kiire seuraavaan asiaan. Syyllistyn tähän vahvasti itsekkin. Uusi projekti on tyypillisesti jo tulilla ennen kuin edellinen on päättynyt. Puhumattakaan, että sitä päättynyttä olisi aikaa reflektoida ja analysoida, hyvä kun jaksaa jotenkin loppuun saatella. Jo senkin vuoksi, paitsi nähdäkseni, mihin kaikkiin isompiin keskusteluihin, ilmiöihin ja tutkimuksiin tekemiseni liittyy, oli ensiarvoisen tärkeää saada ja *joutua* käymään läpi eri perspektiiveistä tekemisiäni ja niiden merkityksiä. Jälkiviisaana voisi sanoa, että yhdestäkin taideinterventiokokonaisuudesta olisi riittänyt aineksia väitöskirjaan, eikä aina olisi kannattanut säännätä kohti seuraavaa – ah niin innostavaa – uutta projektia. Miten paljon onkaan tutkittavaa ja löydettävää, kun samaa asiaa kääntelee ja tarkastelee hieman tarkemmin ja syvällisemmin. Sääntäily vastapainoksi tuli koetelluksi kärsivällisyys akateemisen vertaisarvioitun julkaisuprosessin kirjekyyhkymäisen hitauden äärellä, kestihän prosessi käsikirjoituksesta julkaistuun tekstiin parhaimmillaan tai pahimmillaan 2,5 vuotta.

Lähdin tälle tutkimusmatkalle melkoiselta akateemiselta takamatkalta johtuen työ- ja koulutuspolkuni käytännönläheisestä ja toimintalähtöisestä luonteesta. Tietynlainen tutkimuksellinen ajattelu on kuitenkin vaivihkaa projektin myötä kehittynyt. Viimeisen vuoden aikana on mieleen noussut lukuisia ideoita väitöskirjan aiheeksi – voi miksi en tutkinut tätä! Ehkä rajatumpi aihe ja rajallisempi aineisto olisi ollut tutkimuskokonaisuuden kannalta hyväksi. En olisi upottanut tähän moninaisuuden suohon tekijää tai lukijaa. Samoin vasta aivan loppumetreillä

oivalsin myös, että kenties hedelmällisin näkökulma olisi ollut tarkastella syklejä omaan taustaansa luottaen, eli ottaa ammattiyhpeästi kulttuurituotannon prosessit käsittelyn lähtökohdaksi, eikä pyrkiä ottamaan haltuun niin paljon kaikenlaista uutta. Mutta kun alussa pohdin, millainen vaate tästä syntyisi, niin sanoisin nyt, että tästä tuli tilkuista tehty haalari. Sieltä täältä ehkä parsittu, mutta iloisen värikäs ja omannäköinen, kiinnostava ja persoonallinen. Jonkun mielestä ehkä oudon sekava ja liian värikäs, toisen mielestä juuri riemastuttavan sellainen kuin tästä aiheesta pitää – mutta ainakin minun päälleni solahtava.

Kaiken kaikkiaan matkasta voi sanoa, että olipahan huima reissu, onneksi tuli tehtyä. Jälkikäteen ajatellen oli sittenkin hyvä, etten lähtiessä tiennyt, minne olin lähdössä, niin en suotta säikähtänyt ja jättänyt tekemättä. Minua todella hämmästytti ja ihastutti matkani varrella kaikki se kohtaamieni toisten taiteilijoiden ja tutkijoiden ajatusten sekä taiteellisten tekojen määrä. Kun asioita tutkii taiteen tekemisen jälkeen teoreettisesta näkökulmasta ja asemoi itseään taideperustaisen tutkimuksen kenttään, olisi jäänyt monet jutut tekemättä ja oivalluksen hetket kokematta: ihan kuin kaikki olisi jo tehty ja ajateltu. Kuvittelin aloittaessani olevani aivan hyvin perillä siitä, mitä toimialallani ja siihen liittyvässä tutkimuksessa tapahtuu, mutta vasta tämä matka on pakottanut minut etsimään ja löytämään koko sen laajuuden ja kirjon, mitä onkaan meneillään, samoin reitit tiedon lähteille. Huomaan nyt tietäväni vain pienesti pienestä nurkasta, en kauheasti kaikesta, kuten kuvittelin.

Edelleen olen sitä mieltä, että parhaita ovat kartat, joiden kanssa voi kulkea myös harhaan ja silti löytää perille. Ja kuten esimerkkinä osoittaa, leikin säännöt voi oppia myös leikin kuluessa, tämä kannustuksen sanoina kaikille epäroitsijöille. Mikäli pohdit, uskaltaisitko itse tällaiselle matkalla, älä enää pohdi. Anna mennä vaan! Se, mitä tällainen matka tekee aivoille ja ajattelulle, on riemullisen ihanaa: ei ainaista poikittaista tylppää väsymystä päähän vaan ilahduttavia pitkittäisiä ajatuksia.

Lähteet

- Aaltola, E. (2018). Ensimmäinen osa. Teoksessa E. Aaltola & S. Keto. *Empatia: myötäelämisen tiede* (s. 13–143). Into.
- Aaltola, E. (2019). *Häpeä ja rakkaus: ihmiseläinluonto*. Into.
- Aaltola, E., & Keto, S. (2018). *Empatia: myötäelämisen tiede*. Into.
- Ahmed, S. (2018). *Tunteiden kulttuuripolitiikka*. Eurooppalaisen filosofian seura ry.
- Ahola, S. (2021, 17. lokakuu). Helen Macdonaldin sivistyneissä esseissä luontokato rinnastuu jopa migreeniin: Moni kieltää sen ensioireet, mutta auttava lääke voi löytyä. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000008335497.html>
- Alhanen, K. (2016). *Dialogi demokratiassa*. Gaudeamus.
- Anderson, B. (2006). *Imagined communities: Reflections on the origin and spread of nationalism* (2. painos). Verso.
- Apajalahti, E-L., Aula, I., Ek, T., Halla, T., Halonen, M., Houtbeckers, E. ... Takala, T. (2022). Ihmistieteelliset näkökulmat ja rinnakkaiset tulevaisuuspolut: katsaus metsäsuhdetutkimuksen kenttään. Teoksessa L. Paaskoski, H. Roiko-Jokela, M. Rikala (toim.), *Metsät ja tulevaisuus* (s. 13–51). Suomen Metsämuseo Lusto ja Metsähistorian Seura. <https://lusto.fi/wp-content/uploads/2022/12/Lusto-Vuosilusto14.pdf>
- Arjas, I. (1996). Fluxuksesta luksukseen? Teoksessa P. von Bonsdorff (toim.), *Ympäristöestetiikan polkuja* (s. 30–41). Kansainvälinen soveltavan estetiikan instituutti.
- Arlander, A. (2007). Yksityisestä julkiseen. Teoksessa R. Pitkänen & K.-K. Kontturi (toim.), *Taiteilija tutkijana, tutkija taiteilijana* (s. 131–158). Jyväskylän yliopisto.
- Asensio, N., Zandonà, E., Dunn, J. C., & Cristóbal-Azkarate, J. (2022). Socioecological correlates of social play in adult mantled howler monkeys. *Animal behaviour*, 186, 219–229. <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2022.01.017>
- Bardy, M. (2007). Taiteen paluu arkeen. Teoksessa M. Bardy, R. Haapalainen, M. Isotalo & P. Korhonen (toim.), *Taide keskellä elämää* (s. 21–34). Like.
- Bardy, M., Haapalainen, R., Isotalo M., & Korhonen, P. (toim.) (2007). *Taide keskellä elämää*. Like.
- Barthes, R. (1985). *Valoisa huone: La chambre claire = Camera lucida*. Suomen valokuvataiteen museon säätiö.
- Bauer, P. M. (2023, 6. maaliskuu). Episode 39: Animist Re-Engagement [Podcast]. <https://play.anghami.com/episode/1099889987>
- Bellieni, C. V. (2023). Laughter: A signal of ceased alarm toward a perceived incongruity between life and stiffness. *New Ideas in Psychology*, 68, 100977. <https://doi.org/10.1016/j.newideapsych.2022.100977>
- Benmergui, R. (2019). Making the invisible visible: Evocative visual storytelling & visceral liminal documentation of process & sense-making. Teoksessa R. Bemergui, A. Owens, & A. Pässilä (toim.), *Beyond text: Arts-based methods for research, assessment and evaluation* (s. 31–41). Beyond Text Partnership EU.
- Berg, A. (2016, 29. toukokuu). Finlandia-palkittu kirjailija hylkäsi sosiaalisen median ja pettyi internetiin. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000002903492.html>
- Bergström, M. (1997). *Mustat ja valkeat leikit: leikki, kaaos ja järjestys aivoissa*. WSOY.

- Bertling, J. G. (2015). The art of empathy: A mixed methods case study of a critical place-based art education program. *International Journal of Education & the Arts*, 16(13), 1–27.
- Bezencenet, S. (1988). Maisema, kuva, omaisuus. Teoksessa M. Lintunen (toim.), *Kuvista sanoin: ajatuksia valokuvasta*, 4, 134–140.
- Bey, H. (2009). *Taz: tilapäinen autonominen alue, ontologinen anarkismi & poeettinen terrorismi*. (Suom. M. Brygger). Savukeidas.
- Björkman, H-P. (2022). *Metsä ei kuule neuvojani: kirjoituksia*. Kirjapaja.
- van Boeckel, J. (2010). Hidden agendas and utopian wanderings. *Research in Arts and Education*, 2010(4), 65–78. <https://doi.org/10.54916/rae.118721>
- van Boeckel, J. (2013). At the heart of art and earth: An exploration of practices in arts-based environmental education [Väitöskirja, Aalto-yliopisto]. *Aalto University publication series, Doctoral Dissertations: 73/2013*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5146-8>
- Bonnett, A. (2014). *Off the map: Lost spaces, invisible cities, forgotten islands, feral places and what they tell us about the world*. Aurum.
- von Bonsdorff, P. (2006). Ruumiin mielikuviutus ja aineen muisti. Teoksessa P. Setälä (toim.), Leikkipaikka (s. 18–31). *Porin taidemuseon julkaisuja*, 83.
- von Bonsdorff, P. (2007). Maisema toiminnan ja kuvittelun tilana. Teoksessa Y. Sepänmaa, L. Heikkilä-Palo & V. Kaukio (toim.), *Maiseman kanssa asvokkain* (s. 33–49). Maahenki.
- von Bonsdorff, P. (2009). Mielikuviutuksen voima: ruumiin ja runouden kuvat. Teoksessa L. Haaparanta, T. Klemola, J. Kotkavirta & S. Pihlström, S. (toim.), *Kuva* (s. 27–41). Tampere University Press.
- Borgdorff, H. (2011). Knowledge: Artistic research. Teoksessa M. Biggs & H. Karlsson (toim.), *The Routledge companion to research in the arts* (s. 44–63). Routledge.
- Brandenburger, A. (2019, 19. huhtikuuta) To change the way you think, change the way you see. *Harvard Business Review*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://hbr.org/2019/04/to-change-the-way-you-think-change-the-way-you-see>
- Brotkin, H., & Pasanen, H. (2017). *Leikinsuoja: ajatuksia leikin merkityksestä taidekasvattajan elämässä* [Pro gradu, Jyväskylän yliopisto.] <http://www.urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201705232471>
- Brown, K., Adger, W. N., Devine-Wright, P., Anderies, J. M., Barr, S., Bousquet, F. ... Quinn, T. (2019). Empathy, place and identity interactions for sustainability. *Global Environmental Change*, 56, 11–17. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2019.03.003>
- Brown, S. (2010). *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Avery.
- Buttazzoni, A., Ellard, C., Sadiora, S., & Minaker, L. (2022). Toward conceptualizing "place immersion" as a spatial neuropsychosocial phenomenon: A multidisciplinary meta-review and -synthesis. *Journal of Environmental Psychology*, 81, 101810. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2022.101810>
- Caillois, R. (1961). *Man, play, and games*. Free Press of Glencoe.
- Cascone, S. (2021, 26. maaliskuu). Archaeologists Have Discovered a 3,200-Year-Old Mural of a Knife-Wielding Spider God in Peru. *Arsnet News*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta. <https://news.artnet.com/art-world/peru-temple-mural-spider-god-1955029>
- Clayton, S. D., & Karaszia, B. T. (2020). Development and Validation of a Measure of Climate Change Anxiety. *Journal of Environmental Psychology*, 69(101434). <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2020.101434>
- Crandon, T. J., Scott, J. G., Charlson, F. J., & Thomas, H. J. (2022). A social-ecological perspective on climate anxiety in children and adolescents. *Nature Climate Change*, 12(2), 123–131. <https://doi.org/10.1038/s41558-021-01251-y>
- Csikszentmihályi, M. (2005). *Flow: Elämän virta: tutkimuksia onnesta, siitä kun kaikki sujuu*. (Suom. R. Hellsten). Rasalas.

- Dahmani, L., & Bohbot, V. D. (2020). Habitual use of GPS negatively impacts spatial memory during self-guided navigation. *Scientific Reports*, 10(6310). <https://doi.org/10.1038/s41598-020-62877-0>
- Deterding, S. (2018). Alibis for adult play: A goffmanian account of escaping embarrassment in adult play. *Games and Culture*, 13(3), 260–279. <https://doi.org/10.1177/1555412017721086>
- Dissanayake, E. (1974). A hypothesis of the evolution of art from play. *Leonardo*, 7(3), 211–217. <https://doi.org/10.2307/1572893>
- Dissanayake, E. (1992). *Homo aestheticus: Where art comes from and why*. Free Press.
- Dufva, M., & Rekola, S. (2023). Megatrendit 2023: Ymmärrystä yllätysten aikaan. *Sitran selvityksiä* 224.
- Dyer R. (2007). *Pastiche*. Routledge.
- Dönmez, D. (2017). The paradox of rules and freedom; art and life in the simile of play. Teoksessa M. MacLean, W. Russell & E. Ryall (toim.), *Philosophical perspectives on play* (s. 166–176). Routledge.
- Eaton, M. M. (2003). Fakta ja fiktio luonnon esteettisessä ymmärtämisessä. Teoksessa Y. Sepänmaa, L. Heikkilä-Palo & V. Kaukio (toim.), *Metsään mieleni* (s. 91–101). Maahenki.
- Elliott, S. A. (2014). Kynnystila: ympäristöä etsimässä. Teoksessa M. Hakuri (toim.), *Paikka vai tila* (s. 58–65). Aalto-yliopisto.
- Eskola, J., & Tervaskanto, T. (2022, 18. lokakuu). *Paikan henkeä ja taidetta luonnon helmassa*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta [https://taikusydan.turkuamk.fi/blogi/paikan-henkea-ja-
taidetta-luonnon-helmassa/?fbclid=IwAR0ooaLGbUg9s3sgBHFZySzglgOsXzvnv39I07HZG0Zg8SvE_DZw0j4iCIQY](https://taikusydan.turkuamk.fi/blogi/paikan-henkea-ja-taidetta-luonnon-helmassa/?fbclid=IwAR0ooaLGbUg9s3sgBHFZySzglgOsXzvnv39I07HZG0Zg8SvE_DZw0j4iCIQY)
- Eskola, T. (2014). *Pala palalta – nykytaiteen ja leikin yhteyksiä etsimässä* [Pro gradu, Aalto-yliopisto].
- Euroopan komissio (2020). *Biodiversity strategy for 2030*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta [https://
environment.ec.europa.eu/strategy/biodiversity-strategy-2030_fi](https://environment.ec.europa.eu/strategy/biodiversity-strategy-2030_fi)
- Fingerroos, O. (2010). Karjala utopiana. *Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja* 100.
- Fladley, J. (2008). *Affective mapping: Melancholia and the politics of modernism*. Harvard University Press.
- Flusser, V. (2000). *Towards a philosophy of photography* (Uusintapainos). Reaktion Books.
- Fontanilla, E., & Wright, S. N. (2016). Empathy for place. *Mediapolis, A Journal of Cities and Culture*, 1(4). <https://www.mediapolisjournal.com/2016/09/empathy-for-place/>
- af Forselles-Riska, C. (2006). Menneisyyden muuttuvat paikat. Teoksessa S. Knuuttila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: Eletty, kuviteltu, kerrottu* (s. 218–231). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Foster, R. (2017). Nykytaidekasvatus toisintekemisenä ekososiaalisten kriisien aikakaudella. *Sosiaalipedagoginen Aikakauskirja*, 18, 35–56. <https://doi.org/10.30675/sa.63484>
- Frilander, A. (2022a, 30. syyskuu). Vain yksi Bond-tunnareista tunnettu laulaja tuli mieleen, kun ihmisiä pyydettiin listaamaan mustia naislaulajia: Sonia Boyce tekee taidetta unohdetuista. *Helsingin Sanomat*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta [https://www.hs.fi/kulttuuri/art-
2000009098642.html?share=83f3415748a6357751cf2b3d45acfa1c](https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009098642.html?share=83f3415748a6357751cf2b3d45acfa1c)
- Frilander, A. (2022b, 10. marraskuu). Tämän takia puhelimissamme on satoja valjuja kuvia auringonlaskuista, kertoo Penelope Umbrico. *Helsingin Sanomat*. [https://www.hs.fi/kulttuuri/
art-2000009181205.html](https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000009181205.html)
- Frilander, A. (2023). *Los Angeles -esseet*. Kosmos.
- Friman, U., Arjoranta, J., Kinnunen, J., Heljakka, K., & Stenros, J. (toim.) (2022). *Pelit kulttuurina*. Vastapaino.

- Frissen, V., De Mul, J., & Raessens, J. (2013). Homo Ludens 2.0: Play, Media and Identity. Teoksessa J. Thissen, R. Zwijnenberg & K. Zijlmans K. (toim.), *Contemporary Culture: New Directions in Art and Humanities Research* (s. 75–92). Amsterdam University Press.
- Gallagher, S. (2012). Empathy, Simulation, and Narrative. *Science in Context*, 25(3), 355–381. <https://doi.org/10.1017/S0269889712000117>
- Galpayage Dona, H. S., Solvi, C., Kowalewska, A., Mäkelä, K., MaBouDi, H., & Chittka, L. (2023). Do bumble bees play? *Animal behaviour*, 194, 239–251 <https://doi.org/10.1016/j.anbehav.2022.08.013>
- García-Martín, M., Plieninger, T., & Bieling, C. (2018). Dimensions of Landscape Stewardship across Europe: Landscape values, place attachment, awareness and personal responsibility. *Sustainability*, 10(1), 263. <https://doi.org/10.3390/su10010263>
- Garner, P., Rosenström, H., & Kahlos, J. (2023). *Leikin voima* [Näyttelyteksti Leikin voima -näyttely, Heureka 4.2.2023–12.1.2025]. Julkaisematon.
- Gloveli, N., Simonnet, J., Tang, W., Concha-Miranda, M., Maier, E., Dvorzhak, A., Schmitz, D., & Brecht, M. (2023). Play and tickling responses map to the lateral columns of the rat periaqueductal gray. *Neuron*, 111(19), 3041–3052. <https://doi.org/10.1016/j.neuron.2023.06.018>
- Gombrich, E. H. (1987). *Art and illusion: A study in the psychology of pictorial representation* (5. painos). Phaidon.
- Goralnik, L., Nelson, M. P., Gosnell, H., & Leigh, M. B. (2017). Arts and humanities inquiry in the long-term ecological research network: Empathy, relationships, and interdisciplinary collaborations. *Journal of Environmental Studies and Sciences*, 7(2), 361–373. <https://doi.org/10.1007/s13412-016-0415-4>
- Granö, P. (2004). Näkymätön ja näkyvä lapsuuden maa, leikkipaikka pellon laidasta tietokonepeliin. Teoksessa L. Piironen (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 40–49). WSOY.
- Granö, P. (2013). Visuaalisuus kokemuksena ja tietämisenä paikan tutkimuksessa. Teoksessa P. Granö, A.K. Keskitalo & S. Ronkainen (toim.), *Visuaalisen kokemus: johdatus moniaistiseen analyysiin* (s. 67–78). Lapin yliopistokustannus.
- Gražulevičiūtė-Vilenišė, I., & Doğan, H. A. (2023). Empathy with the place: Understanding the concept and application of artistic research approach using AI-based tools. *Spatium*, 48, 57–68. <https://doi.org/10.2298/SPAT220324015G>
- Guthrie, S. E. (1993). *Faces in the clouds: A new theory of religion*. Oxford University Press.
- Haahntela, J. (2022a). *Jaakobin portaat: Pienoisromaani*. Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Haahntela, J. (2022b, 23. joulukuu). Haluamisen pakosta pitää siirtyä luopumisen maailmaan. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/mielipide/art-2000009281615.html>
- Haanpää, R., & Laakkonen, S. (2018). Teemanumeron saatteeksi: ajattelevan maiseman kerrostumia. *Elore*, 25(1), 7–12. <https://doi.org/10.30666/elore.72809>
- Haapala, V. (2017, 10. lokakuu). Metsänpeitto: ihmisenä olemiseen tarvitaan puita, kiviä, sieniä, multaa, marjoja ja metsänpeittoa. *Yliopisto-lehti Y/07/17*. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/ilmastaja-luonnon-monimuotoisuus/metsanpeitto>
- Haapalainen, R. (2020). Minä osallistun, sinä osallistut, me osallistumme – mutta mihin? Osallistavan taiteen prosesseista ja yhteisöistä. Teoksessa M. Heino, M. Häyrynen, V. Kemppe-Vienola & K. Kunnas-Holmström (toim.), Joen taju: Turun yliopiston Kokkeli-tutkimushanke 2017–2019 ja Porin taidemuseon JOKI-näyttely 7.6.2019–11.8.2019, essee- ja artikkelikokoelma. *Porin taidemuseon julkaisuja*, 160, 134–143. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021042822521>
- Haarni, T., Karvinen, M., Koskela, H., & Tani, S. (1997). Johdatus nykyaantiiteeseen. Teoksessa T. Haarni, M. Karvinen, H. Koskela & S. Tani (toim.), *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantiiteeseen* (s. 9–36). Vastapaino.

- Hakala, J. T. (2022). *Oivallus: ratkaiseva välähdys ja mitä siitä tiedetään*. Alma Talent.
- Hakoköngäs, E., & Martikainen, J. (2021). Visuaaliset menetelmät arkiajattelun tutkimuksessa. Teoksessa S. Rynnänen & A. Rannikko (toim.), *Tutkiva mielikuvitus: luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä* (s. 82–99). Gaudeamus.
- Hakuri, M. (2005). Pellon maantiede. Teoksessa Y. Sepänmaa, L. Heikkilä-Palo, K. Nieminen, T. Heikkilä & V. Anttonen (toim.), *Pellossa perihopeat*. Maahenki.
- Hamada, J. (2015). *Remake: Master works of art reimagined*. Chronicle Books.
- Hannula, E. (2022). Nämä ovat eleitä pieniä kohtauksia käsillä. Teoksessa L. Böök (toim.), *Jälki: kirjoituksia valokuvasta*. Kustantamo S&S.
- Hannula, M. (2021). *Leikin filosofia*. Parus Verus.
- Harris, T. (2015). Deep geography – Deep mapping: Spatial storytelling and a sense of place. Teoksessa D. J. Bodenhamer, J. Corrigan & T. M. Harris (toim.), *Deep maps and spatial narratives* (s. 28–53). Indiana University Press.
- Harvey, G. (2006). *Animism: respecting the living world*. Columbia University Press.
- Hautio, M., & Turpeinen, M. (2015). Mikäs mätäsmetäs? Yhteisöllisiä kulttuurikorkeakouluja luonnossa. Teoksessa N. Luostarinen & P. Vartiainen (toim.), *Mätäsmetäs. Kulttuuri- ja metsäalan rajapinnoilta hyvinvointi- ja matkailupalveluiden tuotteistamiseen. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 14* (s. 14–45). <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-229-4>
- Heikkilä, T. (2007). *Visuaalinen maisemaseuranta: Kulttuurimaiseman muutosten valokuvadokumentointi*. Taideteollinen korkeakoulu.
- Heikkinen, H. (2002). Draaman maailmat oppimisalueina: Draamakasvatuksen vakava leikillisyyss [Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. *Jyväskylä studies in education, psychology and social research, 201*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-4006-5>
- Heikkinen, H. L. T., Huttunen, R., & Syrjälä, L. (2007). Action research as narrative: Five principles for validation. *Educational action research, 15*(1), 5–19. <https://doi.org/10.1080/09650790601150709>
- Hein, H. (1968). Play as an Aesthetic Concept. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism 27*(1), 67–71. <https://doi.org/10.2307/428530>
- Heino, M. (2023). Taiteilijana työskenteleminen osana yhteisöllistä maisemansuojelua [Väitöskirja, Aalto-yliopisto]. *Aalto University publication series Doctoral theses 204/2022*.
- Helenius, A. (2004). Leikin syntymäsijoilla. Teoksessa L. Piironen (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 14–23). WSOY.
- Heljakka, K. (2011). Lelukuvasta kuvaleikkiin: lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa. *Lähikuva – Audiovisuaalisen kulttuurin tieteellinen julkaisu, 24*(4), 42–57. <https://doi.org/10.23994/lk.121119>
- Heljakka, K. (2013). Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures: from wow to flow to glow. [Väitöskirja, Aalto-yliopisto] *Aalto University publication series Doctoral dissertations 72/2013*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-5144-4>
- Heljakka, K. (2015). Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella. Teoksessa R. Koskimaa, J. Suominen, F. Mäyrä, J. T. Harviainen, U. Friman & J. Arjoranta (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015* (s. 99–119). <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2015/ptvk2015.pdf>
- Heljakka, K. (2020). *Pandemic toy play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation*. *WiderScreen. Haettu 23.9.2023 osoitteesta* <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/pandemic-toy-play-against-social-distancing-teddy-bears-window-screens-and-playing-for-the-common-good-in-times-of-self-isolation/>
- Heljakka, K. (2022a). Aikuisten leikki leikillisen käänteen aikakaudella. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka & J. Stenros (toim.), *Pelit kulttuurina* (s. 265–288). Vastapaino.

- Heljakka, K. (2022b). Nallehaaste sosiaalisen hyvinvoinnin ja leikillisen resilienssin rakentajana: Tutkimus pandemian aikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2022*, 72–98. <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/119330>
- Hellakoski, T. (1996). Osallistumisen estetiikka. Teoksessa P. Bonsdorff (toim.), *Ympäristöestetiikan polkuja*. Kansainvälinen soveltavan estetiikan instituutti.
- Hero, M. (1996). Käytännön ympäristöestetiikka. Teoksessa P. von Bonsdorff (toim.), *Ympäristöestetiikan polkuja* (s. 20–29). Kansainvälinen soveltavan estetiikan instituutti.
- Hidalgo, M.C. & Hernández, B. (2001). Place attachment: Conceptual and empirical questions, *Journal of Environmental Psychology* 21(3), 273–281. <https://www.sciencedirect.com/journal/journal-of-environmental-psychology/vol/21/issue/3>
- Hiitola, B. (2000). *Parantava leikki*. Tammi.
- Hiltunen, M. (2009). Yhteisöllinen taidekasvatus: performatiivisesti pohjoisen sosiokulttuurisissa ympäristöissä [Väitöskirja, Lapin yliopisto]. *Acta Electronica Universitatis Lapponiensis*, 45. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-20111141039>
- Hirn, Y. (1918). *Leikkiä ja taidetta: muutamia lukuja lasten leluista, lauluista, tansseista ja pikku teattereista*. WSOY.
- Hirvi, J. (2006). Terve mieli terveessä luonnossa. Teoksessa I. Heiskanen & K. Kailo (toim.), *Ekopsykologia ja perinnetieto* (s. 11–20). Green Spot.
- Hirvonen, E. (2022, 24. tammikuu). *Taiteen tekeminen on etsimistä, ei valmiiksi ajatellun mielipiteen kuoruttamista*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/puheenvuorot/elina-hirvosen-kolumni-taiteen-tekeminen-on-etsimista-ci-valmiiksi-ajatellun-mielipiteen-kuoruttamista/>
- Hohenthal, J. (2021). Osallistuva kartoitus ympäristösuhteiden tutkimuksessa. Teoksessa S. Ryynänen, A. Rannikko (toim.), *Tutkiva mielikuutus: Luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä* (s. 154–177). Gaudeamus.
- Holopainen, M., & Wilén, R. (2021). Serendipinen tiedonhaku voi tuottaa arvokkaan lopputuloksen. *Tietoasiantuntija*, 5/2021, 21. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://www.tietojohtaminen.com/sites/default/files/holopainen-wilen-ta5-21.pdf>
- Hows, M. (2018). *The hillfigure homepage*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <http://www.hillfigures.co.uk/>
- Huhmarniemi, M. (2016). Marjamatkoilla ja kotipalkisilla: keskustelua Lapin ympäristökonflikteista nykyaikaisen taiteen keinoin [Väitöskirja, Lapin yliopisto]. *Acta electronica Universitatis Lapponiensis* 324. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-898-5>
- Huhmarniemi, M. (2021). Empatian ja yhteisön laajentaminen taidekasvatukseen ja yhteisötaiteen keinoin. *Research in Arts and Education*, 2021(3), 151–166. <https://doi.org/10.54916/rae.119568>
- Huhmarniemi, M., Wallenius-Korkalo, S., & Jokela, T. (2021). Taidekasvatuksen kehittämistä viisaudella ja sydämellä. Teoksessa M. Huhmarniemi, S. Wallenius-Korkalo & T. Jokela (toim.), *Dialogista vaikuttamista: yhteisöllistä taidekasvatusta pohjoisessa* (s. 12–27). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja, nro 68*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-252-8>
- Huhmarniemi, M., & Hiltunen, M. (2022). *Promotion of de-artification and pluralism through Arctic art*. Teoksessa S. Miettinen, E. Mikkonen, C. Loschiavo dos Santos & M. Sarantou (toim.), *Artistic cartography – Exploration to pluriverse* (s. 64–73). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003285175-7>
- Huizinga, J. (1984). *Leikkivä ihminen: yritykset kulttuurin leikkiaineksen määrittämiseksi* (3. painos). WSOY.

- Humaloja, T. (2018). *Merkityksellinen maisema: näkökulmia taideperustaiseen ympäristökasvatukseen puutarhassa ja metsässä*. Lasten ja nuorten puutarhayhdistys ry.
- Hämäläinen, Laura (2015). *Queer ja pelit*. [Pro gradu, Tampereen yliopisto]. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/97732>
- Hänninen, R. (2003). *Leikki: ilmiö ja käsite*. Jyväskylän yliopisto.
- Härkönen, E. (2022). Collaborate with me? Experiment with non-human agents on ArtBased landscape investigation. Teoksessa E. Härkönen, M. Parpala & M. Gårdvik (toim.), *Dwellers in the landscape: Summer School and Exhibition* (s. 84–89). Publications of the Faculty of Art and Design of the University of Lapland Series D. Study publications, no. 28. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-339-6>
- Häyrynen, J. (toim.) (2022) Humanistinen ja kokemuksellinen paikkatieto. Esiselvitysraportti. *Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut* 62.
- Illeris, H. (2022). Ecological awareness with and through human and more-than-human efforts of embracing a former gravel pit. Teoksessa B.C Fredriksen & C. Groth (toim.), *Expanding environmental awareness in education through the Arts. Landscapes: The Arts, Aesthetics, and Education*, 33, 185–197. https://doi.org/10.1007/978-981-19-4855-8_12
- Illukka, K. (2019, 13. marraskuu). Taidehaukka: muissa maailmoissa – taide ja empatia. *Nuorten Luonto*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.nuortenluonto.fi/taidehaukka-muissa-maailmoissa-taide-ja-empatia/>
- Ingold, T. (2003). Sfäärien soitosta pallojen pinnalle: ympäristöajattelun topologiasta. Teoksessa Y. Haila & V. Lähde (toim.), *Luonnon politiikka*. Vastapaino.
- Iso-Aho, J., Luostarinen, N., & Vartiainen, P. (2022) Imagine this! Teoksessa S. Miettinen & M. Sarantou (toim.), *Empathy and Business Transformation* (s. 119–134). Routledge <https://doi.org/10.4324/9781003227557>
- Isohanni, T. (2008). Mistä tarinat uudelle asuinalueelle? Teoksessa A. Haapala & V. Kaukio (toim.), *Ympäristö täynnä tarinoita: kirjoituksia ympäristön kuvien ja kertomusten kysymyksistä* (s. 95–106). UNIPress.
- Isomäki, R. (2019). *Taiteilijan vastuu tulevaisuuden maailmassa*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/puheenvuorot/risto-isomaen-kolumni-taiteilijan-vastuu-tulevaisuuden-maailmassa/>
- Itäranta, E. (2021) *Taiteessa asuu radikaali usko tulevaisuuteen*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/puheenvuorot/emmi-itarannan-kolumni-taiteessa-asuu-radikaali-usko-tulevaisuuteen/>
- Jantunen, T., Suutarla, S., & Heino, N. (2019) *Leikin taikaa: miksi leikki on niin tärkeää?* Into.
- Johansson, H. (2005). *Maataidetta jäljittämässä: luonnon ja läsnäolon kirjoitusta suomalaisessa nykytaiteessa 1970–1995* [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. Like.
- Johansson, H. (2021). Antroposeenin aika ja taidehistoria humanistisena (luonnon)tieteenä. Teoksessa H. Johansson & A. Seppä (toim.), *Taiteen kanssa maailman äärellä: kirjoituksia ihmiskeskeisestä ajattelusta ja ilmastonmuutoksesta* (s. 146–171). Taideyliopiston Kuvataideakatemia. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-353-416-2>
- Jokela, T. (2015). Applied visual art for the North and the Arctic. *Arctic Art & Culture*, 1/2015, 44–49.
- Jokela, T. (2018). Suhteessa talveen. Teoksessa P. Granö, M. Hiltunen & T. Jokela (toim.), *Suhteessa maailmaan: ympäristöt oppimisen avajaina* (s. 53–82). Lapland University Press. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-310-934-6>
- Jokela, T. (2019). Arts-based action research in the North. Teoksessa G. W. Noblit (toim.), *Oxford research encyclopedia of education*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.522>

- Jokela, T. (2021). Kuerin matkassa: paikkaperustainen taideteos ympäristökonfliktissa. *Research in Arts and Education*, 2021(3), 73–97. <https://doi.org/10.54916/rae.119563>
- Jokela, T., Hiltunen, M. & Härkönen, E. (2015). Art-based action research: Participatory art for the North. *International Journal of Education through Art*, 11(3), 433–448.
- Jokela, T., & Huhmarniemi, M. (2020). Taideperustainen toimintatutkimus soveltavan taiteen kehittämisen välineenä. Teoksessa T. Jokela, M. Huhmarniemi & J. Paasovaara (toim.), *Luontokuvaus soveltavana taiteena* (s. 39–61). Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja C 66. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-202-3>
- Jokinen, M. (2023, 9. huhtikuuta). Ei sittenkään valmis. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000009475619.html>
- Jovero, S. (2022). Kulttuuri ei ole pysyvää – se on ennen kaikkea tapa sopeutua. *Ympäristökasvatus*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://feesuomi.fi/lehti/kulttuuri-ei-ole-pysyvaa-se-on-ennen-kaikkea-tapa-sopeutua/>
- Juel Larsen, L. (2015). Play and space – towards a formal definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175–189. <https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1060567>
- Jula, J. (2018). Sattuma taiteen tapahtumisen välineenä [Väitöskirja, Aalto-yliopisto]. *Aalto University publication series Doctoral dissertations*, 36/2018.
- Jung, J-K. (2016). Creative geovisualization: A humanistic and artistic possibility with/in GIS, mapping, and geovisualization. *Journal of the Association of Korean Geographers*, 5(2), 197–212.
- Juntunen, M-L. (2022, 10. marraskuuta). *Taidekasvatus tukee opiskelijan kasvua maailmankansalaiseksi*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/uutiset/taidekasvatus-tukee-opiskelijan-kasvua-maailmankansalaiseksi/?fbclid=IwAR0PxLFcrnEhdA3c9OtslB0ygo483z nk-V1xZd8ugrBREuTkyR3xWVovIS>
- Juster, N. (1961). *The phantom tollbooth*. Epstein & Carroll.
- Kaitaro, T. (2015). Surrealismien metodinen inspiraatio. Teoksessa P. Limnell & K. Kunnas-Holmström (toim.), *Taiteen ja tieteen järjestykset sekä luovat prosessit* (s. 77–88). Porin taidemuseo.
- Kaivola, T., & Rikkinen, H. (2003). Nuoret ympäristöissään: lasten ja nuorten kokemusmaailma ja ympäristömielikuvat. *Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja* 36.
- Kalliala, M. (2022). *Paras leikkini: muumiobipasta vakoojaoraviin*. Gaudeamus.
- Kangasmaa, T., & Männikkö, M. (2021). Arjen aines ja taidetyöskentelyn eettiset valinnat. Teoksessa L. Kantonen, S. Karttunen & T. Elfving (toim.), *Yhteisötaiteen etiikka: tilaa toiselle, arvoa arvaamattomalle* (s. 428–451). Taideyliopiston Avoin kampus ja Taideyliopiston CERADA.
- Karakoski, M. (2021). Leikkiä ikä kaikki. *Väki*, 4/2021, 10–14.
- Karimäki, R. (2005). Kuvitellut ja todelliset leikkipaikat. Teoksessa H. Saarikoski (toim.), *Leikkikentiltä. Lastenperinteen tutkimuksia 2000-luvulta* (s. 106–129). *Tietolipas* 208.
- Karjalainen, P. T. (1997). Aika, paikka ja muistin maantiede. Teoksessa T. Haarni, M. Karvinen, H. Koskela & S. Tani (toim.), *Tila, paikka ja maisema: Tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen* (s. 227–241). Vastapaino.
- Karjalainen, P. T. (2006) Topobiografinen paikan tulkinta. Teoksessa S. Knuuttila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: Eletty, kuviteltu, kerrottu* (s. 83–92). Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Karjalainen, P. T. (2013). Ympäristön eletty mieli: Humaanin maantieteen polkuja. Teoksessa J. Valkonen & T. Salonen (toim.), *Reittejä luontosuhteeseen* (s. 15–36). Lapin yliopistokustannus.
- Karjalainen, T. (2009). *Kantakuvat: yhteinen muistimme*. Maahenki.
- Karjula, E. (2020). *Sommitellut muusat: rituaali ja leikki luovan kirjoittamisen prosesseissa ja kirjoittajaryhmän toimissa* [Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. Ntamo.
- Karlsson, L. (2003). Leikitään yhdessä! Teoksessa P. Sassi (toim.), *Koulupiikan mahdollisuudet -opas* (s. 36–37). Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

- Kaski, L. (2023). *Puheenvuoro Metsän puolella -lanseeraustilaisuudessa 30.5.2023* [Koneen säätöön keskustelupaperi tilaisuudesta]. Julkaisematon.
- Kaukio, V. (2008). Kävelyllä kuvitteellisessa ympäristössä. Teoksessa A. Haapala & V. Kaukio (toim.), *Ympäristö täynnä tarinoita: kirjoituksia ympäristön kuvien ja kertomusten kysymyksistä* (s. 107–124). UNIPress.
- Kaukio, V. (2022). Taiteilijat suon puolesta. Teoksessa J. Mikkonen, S. Lehtinen, K. Kortekallio & N-H. Korpelainen (toim.), *Ympäristömuutos ja estetiikka* (s. 430–469). *Finnish Society for Aesthetics Publication Series*, 2. <https://doi.org/10.31885/9789526996103>
- Kekarainen, P. (2007). Valokuva tässä ja nyt. Teoksessa M. Elo, T. Snellman & H. Laakso (toim.), *Toisaalta tässä: valokuva teoksena ja tutkimuksena: The photograph as work of art and as research = Here then* (s. 20–53). Taideteollinen korkeakoulu.
- Kella, M. (2007). Valokuvien kehittämisestä. Teoksessa M. Elo, T. Snellman & H. Laakso (toim.), *Toisaalta tässä: valokuva teoksena ja tutkimuksena: The photograph as work of art and as research = Here then* (s. 54–77). Taideteollinen korkeakoulu.
- Keniger, L. E., Gaston, K. J., Irvine, K. N., & Fuller, R. A. (2013). What are the benefits of interacting with nature? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 10(3), 913–935. <https://doi.org/10.3390/ijerph10030913>
- Keskitalo, A. K. (2006). Tien päällä ja leirissä: matkanteon kokemuksesta taideteokseksi [Väitöskirja, Lapin yliopisto]. *Acta Universitatis Lapponiensis*, 108.
- Ketonen, H. (2016). Tyhjiys on usein harhaa. Teoksessa A. Möller (toim.), *Paikan tuntu: kohtaamisia unohdetuissa tiloissa* (s. 14–18). Maahenki.
- Kettunen, J. (2021). Fenomenografia. Teoksessa J. Vuori (toim.), *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Haettu 23.9.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvaliteoreettiset-metodologiset-viitekehykset/fenomenografia/>
- Kinnunen, V., & Rantala, O. (2022). *Monilajinen tutkimus tulokulmana kestävyYTEEN* [Video]. Lapin yliopisto. Haettu 23.3.2023 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=UZcMRmyM6KQ>
- Kirkkopelto, E. (2014). Tilapäiset absoluutit: yleistetynt antropomorfismin toinen manifesti. Teoksessa K. Lummaa & L. Rojola (toim.), *Posthumanismi* (s. 309–326). *Eetos-julkaisuja*, 15.
- Kivi, J. (2004). *Kaunotaidellinen eräretkeilyopas*. Kuvataideakatemia.
- Kivi, J. (2016). *Hämäräperäisiä tutkimusmatkoja*. Into.
- Kivipelto, A. (2018, 20. marraskuu). Joki voi hakea apua käräjiltä Uudessa-Seelannissa ja Intiassa – lakitieteen uusi suuntaus tekee luonnosta oikeushenkilön. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000005904736.html>
- Knuutila, S. (2003). Eksyminen. Teoksessa Y. Sepänmaa, L. Heikkilä-Palo & V. Kaukio (toim.), *Metsään mieleni* (s. 137–150). Maahenki.
- Kokkinen, N., Mahlamäki T., & Leskelä-Kärki, M. (2020). Esoteerisuus taiteessa ja kirjallisuudessa. Teoksessa T. Mahlamäki & N. Kokkinen (toim.), *Moderni esoteerisuus ja okkultismi Suomessa* (s. 221–246). Vastapaino.
- Kokkonen, P. (1997). Kartan sosiaalinen todellisuus. Teoksessa T. Haarni, M. Karvinen, H. Koskela, & S. Tani (toim.), *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen* (s. 53–72). Vastapaino.
- kollektiv orangotango+ (2018). *This is not an atlas: A global collection of counter-cartographies*. transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839445198>
- Kolström, T. (2010). Mitä ekosysteemipalvelut ovat? Teoksessa J. Hiedanpää, L. Suvantola & A. Naskali (toim.), *Hyödyllinen luonto: ekosysteemipalvelut hyvinvointimme perustana* (s. 33–51). Vastapaino.

- Korsström-Magga, K., & Jokela, T. (2022). Art-based knowing with Sámi reindeer herders: A step towards resilience. Teoksessa G. Coutts & T. Jokela (toim.), *Relate North* #9 (s. 150–167). InSEA publications.
- Kortekallio, K. (2022). Lahoava antropos Antti Salminen Lomosovin moottorissa ja MIRissä. Teoksessa J. Mikkonen, S. Lehtinen, K. Kortekallio & N-H. Korpelainen (toim.), *Ympäristömuutos ja estetiikka* (s. 354–391). *Finnish Society for Aesthetics Publication Series*, 2. <https://doi.org/10.31885/9789526996103>
- Kortelainen, K. (2013). Muistin kuvia tehdasyhteisöstä. Moniaistisuus etnografiassa ja muistitietotutkimuksessa. Teoksessa P. Granö, A. K. Keskitalo & S. Ronkainen (toim.), *Visuaalisen kokemus: Johdatus moniaistiseen analyysiin* (s.97–129). Lapin yliopistokustannus.
- Koskimaa, R., & Välisalo, T. (2022). Kulttuurin leikillistyminen ja pelillistyminen. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka & J. Stenros (toim.), *Pelit kulttuurina* (s. 243–264). Vastapaino.
- Koskimäki, L. (2019). *Tarpeet ja tunteet osana käyttäjäkokemuksen muodostumista HCI-palvelun kontekstissa*. Turun Kauppakorkeakoulu.
- Koskinen, S. (2010). *Minkä taakseen jättää sen edestään löytää: kuinka Irlannin taide säilytti kelttiläisyytensä* [Pro gradu, Jyväskylän yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201008202480>
- Kostia, P., & Luostarinen, N. (2019). We will leave the lights on! – Historical fragments as augmented reality mobile game at ruined sites (s. 283–288). *ICERI2019 Proceedings*. <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.0112>
- Kotimaisten kielten keskus. (2023). Hauska. *Etymologinen sanakirja*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta https://kaino.kotus.fi/suomenetymologinensanakirja/?p=qs-article&etym_id=ETYM_f273bc33c2dc3a2444e151ad5555caca&list_id=1&keyword=hauska&word=hauska
- De Koven, B. (2020). *The infinite playground: A player's guide to imagination*. MIT Press.
- Kuoppamäki, A., Myllynen, M., & Snellman, M. (2020) *Taidepolkuja ympäristöempatiaan*. Opin-
kirjo. https://opinkirjo.fi/wp-content/uploads/2020/10/Taidepolkuja-ympa%CC%88risto%CC%88empatiaan_web.pdf.pdf
- Kurkela, K. (1997). Mielen maisemat ja musiikki: musiikin esittämisen ja luovan asenteen psykodyna-
miikkaa. (3. painos). *EST-julkaisusarja n:o 1*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-329-193-5>
- Kuusamo, A. (2011). E. H. Gombrich ja taidehistorian metodologia: Gombrich ja Geistesgeschichten haamu (1983). Teoksessa J. Vakkari, R. Niemelä, K-K. Kontturi & A. Kihlman (toim.), *Nyansseja ja näkökulmia: Altti Kuusamon juhla-kirja* (s. 19–28). *Taidehistoriallisia tutkimuksia*, 42.
- Kuusela, H. (2020). *Kollaboraatio: yhteistekijyys nykykirjallisuudessa ja taiteessa*. Vastapaino.
- Kuvataideakatemia. (2022). *Oi mitä hölynpölyä – tutkimusmatka sosiaaliseen leikkiin, improvisointiin ja normien rikkomiseen*. https://www.uniarts.fi/tapahtumat/saastamoinen-keynote-sonia-boyce/?fbclid=IwAR1U_6-SAiqn0nvUjdj8wNBUSHoY5jWw492SzZcu--Jah7fN96aulCQcAgI
- Kyttä, M. (2006). Tarjoumat lasten ympäristösuhteen muodostumisessa. Teoksessa P. Setälä (toim.), *Leikkipaikka* (s. 40–53). Porin taidemuseon julkaisuja.
- Känsälä, M. (2019). *Onni suosii rohkeaa, avointa ja valmistautunutta mieltä*. Haettu 23.9. osoitteesta <https://www.yty.fi/uutishuone/onni-suosii-rohkeaa-avointa-ja-valmistautunutta-mielta.html>
- Laakso, H. (2007). Eriaikaisuuden samanaikaisuudesta. Teoksessa M. Elo, T. Snellman & H. Laakso (toim.), *Toisaalta tässä: valokuva teoksena ja tutkimuksena: The photograph as work of art and as research = Here then* (s. 78–109). Taideteollinen korkeakoulu.
- Laakso, L-K. (2021). *Metsän ovi ja muita kertomuksia: kirja metsästä, mielikuvista ja merkityksistä*. Avain.

- Lagercrantz, T., & Patteri, M. (2018). Tässä mulle oma makkara – Lasten kuvitteluleikki päiväkotiympäristössä. teoksessa J. Kangas & E. Fonsén (toim.), *Leikin ammattilaiset: leikki ilmiönä ja varhaiskasvatuksen toimintamuotona* (s. 70–84). Helsingin yliopisto.
- Laine, T. (2018). Miten kokemuksta voi tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa J. Aaltola & R. Valli (toim.), *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. PS-kustannus.
- Laininen, H. (2018). *Taiteen metsittymisestä – Harjoitteita jälkifossiilisiin oloihin*. Taideyliopiston Kuvataideakatemia.
- Latvala, P. (2006). Suvun satumailta katkeruuden kentille: paikka kokemuksena ja tunnetilana. Teoksessa S. Knuutila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: eletty, kuviteltu, kerrottu* (s. 171–186). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Leavy, P. (2018). *Handbook of arts-based research*. Guilford Press.
- Lecklin, J. (2018). *Esitettyä aitoutta: osallistavasta taiteesta ja sen etiikasta* [Väitöskirja, Taideyliopiston Kuvataideakatemia]. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7131-55-8>
- Lehikoinen, K., Pässilä, A., Martin, M., & Pulkki, M. (2016). *Taiteilija kehittäjänä: taiteelliset interventiot työssä*. Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.
- Lehto, A., Suominen, T., Luostarinen, N., & Kostia, P. (2020). *Developing Lights On! – A critical process study of gamified cultural heritage GAMIFIN 2020, Levi 4/2020*. [Konferenssiposteri]. Julkaisematon.
- Lehto A., Luostarinen N., & Kostia, P. (2020). Augmented reality gaming as a tool for subjectivizing visitor experience at cultural heritage locations – Case lights on! *Journal on Computing and Cultural Heritage* 13(4), 1–16. <https://doi.org/10.1145/3415142>
- Lehtonen, A. (2021). Drama as an interconnecting approach for climate change education [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. *Helsinki Studies in Education*, 118. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-7445-1>
- Lehtonen, A. (2022). Kestävyysskriisien keskellä tarvitaan taidekasvatusta, luovaa leikkiä ja draaman tajuja. *Kasvatus*, 53(2), 203–207.
- Leikkipankki (n.d.). Valokuvaaja. <https://leikkipankki.leikkipaiva.fi/Leikit/Tiedot/262>
- Leppänen, M., & Pajunen, A. (2017). *Terveysmetsä: tunnista ja koe elvyttävä luonto*. Gummerus.
- Lertzman, R. (2015). *Environmental Melancholia: Psychoanalytic dimensions of engagement*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315851853>
- Linkola, H. (2013). ”Niin todenmukainen kuin mahdollista”: maisemavalokuva suomalaisessa maantieteessä 1920-luvulta 1960-luvulle [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. *Department of Geosciences and Geography A22*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-10-9456-9>
- Lippard, L. R. (2014). *Undermining: A wild ride through land use, politics, and art in the changing West*. The New Press.
- Loukola, M. (2022). *Onnistunut kaupunkitila antaa tilaa joutilaisuudelle*. Taideyliopisto. Haettu 23.9.2023 osoitteesta https://www.uniarts.fi/artikkelit/haastattelut/onnistunut-kaupunkitila-antaa-tilaa-joutilaisuudelle/?fbclid=IwAR04AE0boTBBdcyTPL6hZc9LMZlcooadEzT7pqztaO_usOpVAcz9yifaMg
- Low, S. M., & Altman, I. (1992). Place Attachment. Teoksessa I. Altman, S. M. Low (toim.), *Place Attachment. Human Behavior and Environment, vol 12* (s. 1–12) Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-8753-4_1
- Lummaa, K. (2014). Antroposeeni ja objektien ekologia. Ihmisen luontosuhde humanismin jälkeen. Teoksessa: K. Lummaa & L. Rojola (toim.), *Posthumanismi* (s. 265–287). *Eetos-julkaisuja*, 15.
- Lummaa, K., & Rojola L. (2014). Johdanto: Mitä posthumanismi on? Teoksessa: K. Lummaa & L. Rojola (toim.), *Posthumanismi* (s. 13–32). *Eetos-julkaisuja*, 15.

- Lundman, R. (2012a). Kaupunki leikkikenttänä: Kriittisen leikin ja kaupunkitilan vuorovaikutteisuus Turku365-taidehankkeessa. *Alue ja ympäristö*, 41(1), 3–13.
- Lundman, R. (2012b). Turku 365 -hankkeen käsityötekstet: leikkiä taiteen ja tilan rajoilla. *Terra: Suomen maantieteellisen seuran aikakauskirja*, 124(4), 259–264.
- Lundman, R-M. (2018a). Exploring creative geographies: Urban art and the cultural uses of public spaces [Väitöskirja, Turun yliopisto]. *Annales Universitatis Turkuensis, sarja A, osa 340*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7162-6>
- Lundman, R-M. (2018b). Vallattomuutta ja vastuuta kaupungissa: kaupunkitaide ja julkisen tilan kulttuurikäytöt. *Alue ja ympäristö*, 47(1), 104–106. <https://doi.org/10.30663/ay.70094>
- Luostarinen, N., & Hautio M. (2019). Play(e)scapes: Stimulation of Adult Play through Art-based Action. *The International Journal of New Media, Technology and the Arts* 14(3), 25–52. <https://doi.org/10.18848/2326-9987/CGP/v14i03/25-52>
- Luostarinen, N., & Hautio, M. (2021). Put Yourself in the Picture: Art Interpretation as a Tool for Forging Deeper Connections to the Forest. Teoksessa E. Johann, J. Kusmin & J. Woitsch (toim.), *European Forests Our Cultural Heritage Proceedings of the International Conference European Forests – Our Cultural Heritage* (s. 189–210). Nová tiskárna Pelhřimov and Institute of Ethnology of the Czech Academy of Sciences.
- Luostarinen, N. (toim.) (2018). Taiteen valaisemia paikkoja: tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla. *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja* 65. <http://www.urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-313-0>
- Luostarinen, N. (2019a). Ambiguity of (traffic) signs. *The Journal of Play in Adulthood* 1(1), 24–44. <https://doi.org/10.5920/jpa.632>
- Luostarinen, N. (2019). Idea, joka ei suostu kuolemaan. Teoksessa M. Äärinen (toim.), *Väläyksiä Humakista III* (s. 84–87). *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja* 94. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019123149515>
- Luostarinen, N. (2019c). *Rooting to a place by reinterpreting Art*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.sustainableplaceshaping.net/susplace2019-rooting-to-a-place-by-reinterpreting-art/>
- Luostarinen, N. (2020a). On the Blue Path of Place Empathy. *Research in Arts and Education*, 2020(3), 54–77. <https://doi.org/10.54916/rae.119289>
- Luostarinen, N. (2020b). *Paikkaempatiaa etsimässä*. Pohjoinen valo. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.ulapland.fi/Saitit/Pohjoinenvalo/fi/Paikkaempatiaa-etsimassa/aa575eb9-d110-4c3a-b5c5-7a863ba6ce7a>
- Luostarinen, N. (2020c). Pla(y)cemaking: Emotional mapping as the confluence of art, play and place. Teoksessa T. Jokela & G. Coutts (toim.), *Relate North: Tradition and innovation in art and design education* (s. 222–243). InSEA Publications. <https://doi.org/10.24981/2020-7>
- Luostarinen, N. (2021a). Collective metamorphoses: Shifting shape for connection. Teoksessa R. Vella & M. Sarantou (toim.), *Documents of socially engaged art* (s. 180–192). InSEA Publications.
- Luostarinen, N. (2021b). Dolce far niente, Ärjä. *InVisible Culture* 2021(32). <https://ivc.lib.rochester.edu/dolce-far-niente-arja/>
- Luostarinen, N. (2021c). I will dye my hair for this – Failure in participatory art or emergent turn in play? *IN-Visibilidades*, 2021(15), 106–113. <https://doi.org/10.24981/16470508.15.11>
- Luostarinen, N. (2021d). Sculpting places with play: Revealing the alternative dimension (of place) with Participatory Photoplay. *Research in Arts and Education*, 2021(3), 135–151. <https://doi.org/10.54916/rae.119566>

- Luostarinen, N. (2022a). Becoming bird. Teoksessa G. Pataky, M. Sato & J. Silverman (toim.), *Climate Literacy for Art Educators, IMAG 13* (s. 6–10). InSEA Publications. https://www.insea.org/wp-content/uploads/2023/03/IMAG_issue_13_final_doi.pdf
- Luostarinen, N. (2022b). Linnuksi muuttuvassa maisemassa. Teoksessa T. Jokela & A. Stöckell (toim.), *Taideperustaisia metsäkohtaamisia: ekosysteemipalveluista elinvoimaa luoville aloille* (s. 50–53). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisu, Sarja C. Katsauksia ja puheenpuoroja No. 65*. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022040527235>
- Luostarinen, N. (2023a). Building, believing, becoming: Participatory playful land art intervention for creating empathy and meliorism. *International Journal of Education Through Art* 19(1), 59–67 https://doi.org/10.1386/eta_00118_3
- Luostarinen, N. (2023b). The myths of Myrskylä: Light painting local stories, enhancing empathy for place. *Visual Studies*. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2023.2181209>
- Luostarinen, N., & MacKenzie, K. (2021). Paint that place with light! Light painting as a means of creating attachment to historical locations – An arts-based action research project. Teoksessa T. Seppälä, M. Sarantou & S. Miettinen (toim.), *Arts-Based Methods for Decolonising Participatory Research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003053408>
- Luostarinen, N., & Schrag, A. (2021). Rehearsing for the future: play, place and art. *International Journal of Play*, 10(2), 179–194. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1934947>
- Luukkonen, I. (2009). Kaksi matkaa – Valokuvan poeettisuudesta ja suoruudesta. Teoksessa T. Erävaara & I. Tanskanen (toim.), *Välissä: valokuvat ymmärtämisen välineenä* (s. 119–144). *Turun ammattikorkeakoulun oppimateriaaleja*, 43.
- Luukkonen, I. (2017). Valokuvan ajallisuus: Maiseman kerrostumista ajan kokemukseen [Väitöskirja, Aalto-yliopisto]. *Aalto University publication series Doctoral dissertations, 147/2017*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-7555-6>
- Lähdesmäki, T., Hurme, P., Koskimaa, R., Mikkola, L., & Himberg, T. (2012). Fenomenologia. *Koppa. Menetelmäpolkuja humanisteille*. Jyväskylän yliopisto. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetmapolkuja/menetmapolku/tieteenfilosofiset-suuntauokset/fenomenologia>
- Mahlmäki, T., & Opas, M. (2022). *Uusbenkisyys*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Mainemelis, C., & Ronson, S. (2006). Ideas are Born in Fields of Play: Towards a theory of play and creativity in organizational settings. *Research in organizational behavior*, 27, 81–131. [https://doi.org/10.1016/S0191-3085\(06\)27003-5](https://doi.org/10.1016/S0191-3085(06)27003-5)
- Marila, M.M. (2022). *Viaton leikki*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta https://blogit.utu.fi/ktmt/2022/10/11/viaton-leikki/?fbclid=IwAR1YWzk9xLPyi62XJc9IAX3AZed9I443CjSGUolpHPcfv2CrfFW0ErK_U8
- Martikainen, J. (2022). Osallistuva taidelähtöinen tutkimus aktiivisen kansalaisuuden rakentajana ja vahvistajana. *Aikuiskasvatus*, 42(1), 67–73. <https://doi.org/10.33336/aik.115554>
- Massey, D. (2006). The geographical mind. Teoksessa D. Balderstone (toim.), *Secondary geography handbook* (s. 46–51). Geographical Association.
- Matilainen, A. (2019). Feelings of psychological ownership towards private forests [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. *University of Helsinki, Publications 36*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-3775-3>
- Mattila, I. (2022, 3. maaliskuu). Luontoa ihmisen veroisena hahmona kuvaava Eija-Liisa Ahtila sai vuoden suurimman taidepalkinnon, 50 000 euron arvoisen Ars Fennican. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000008639991.html>
- McNiff, S. (2013). A critical focus on art-based research. Teoksessa S. McNiff (toim.), *Art as research: Opportunities and challenges* (s. 109–116). Intellect.

- Meaney, L. (2022). Everyday Animisms. Teoksessa B.C. Fredriksen, C. Groth (toim.), *Expanding Environmental Awareness in Education Through the Arts. Landscapes: The Arts, Aesthetics, and Education, vol 33*. Springer https://doi.org/10.1007/978-981-19-4855-8_2
- Metsämuuronen, J. (2001). *Laadullisen tutkimuksen perusteet* (2. tarkistettu painos). International Methelp.
- Mikita, V. (2018). *Kantarellin kuuntelun taito: itämerensuomalaista maailmankuvaa etsimässä*. Kustannusosakeyhtiö Sammakko.
- Mikkonen, J. (2017). *Metsäpolun filosofiaa*. Niin & näin.
- Mullen, L. (2015). *Deep maps*. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://lincolnmullen.com/projects/spatial-workshop/deep-maps.html>
- Mustonen, A. (2019). *Penkki Sammallahti: Distant Land*. [Näyttelyteksti Tallinna Fotografiska]. Julkaisematon.
- Mäcklin, H. M & Saarinen, J. (2021). Mitä taide tekee meille? *Niin & näin*, 28(1), 7–14.
- Mäkelä, J. (2016). Höyryurku, apina ja liekinheitin eli erään (r)evoluutioprosessin alkutahdit. Teoksessa A. Suominen (toim.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella: avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (s. 213–221). *Aalto-yliopiston julkaisusarja Taide + Muotoilu + Arkkitehtuuri* 3/2016.
- Mäki, T. (2018). *Taiteen tehtävä: esseitä* (2. painos). Into.
- Mäki, T. (2021). Ihminen on vasta tulossa – taide ja posthumanismi. Teoksessa H. Johansson & A. Seppä (toim.), *Taiteen kanssa maailman äärellä: kirjoituksia ihmiskeskeisestä ajattelusta ja ilmastonmuutoksesta* (s. 192–221). Taideyliopiston Kuvataideakatemia.
- Mäkiranta, M. (2010). Kuvien lukeminen. Teoksessa J. Hurtig, M. Laitinen & K. Uljas-Rautio (toim.), *Ajattelle itse! Tutkimuksellisen lukutaidon perusteet*. PS-kustannus.
- Mäkiranta, M. (2013). Semioottinen valokuva-analyysi, kuvan monimerkityksellisyys ja visualisoitu kokemus. Teoksessa P. Granö, A. K. Keskkitalo & S. Ronkainen (toim.), *Visuaalisen kokemus: Johdatus moniaistiseen analyysiin* (s. 13–24). Lapin yliopistokustannus. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-484-691-2>
- Mäyrä, F. (2022). Pelikulttuurien tutkimuksen historiaa. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka & J. Stenros (toim.), *Pelit Kulttuurina* (s. 35–62). Vastapaino.
- Möller, A. (2016). Esipuhe. Teoksessa A. Möller (toim.), *Paikan tuntu: kohtaamisia unohdetuissa tiloissa* (s. 10–11). Maahenki.
- Nacer team (n.d.). *Nacer*. Haettu 14.10.2023 osoitteesta <https://nacerteam.weebly.com/>
- Naukkarinen, O. (2014). Ihmeellinen paikka. Teoksessa M. Hakuri (toim.), *Paikka vai tila* (s. 150–153). Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.
- Naukkarinen, O. (2003). *Ympäristön taide*. Taideteollinen korkeakoulu.
- Nelson, M. (2019). *Sinelmiä*. Kustantamo S&S.
- Niemeläinen, I. (2015). *Taiteilija on terve kun se leikkii*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://forumartis.fi/blogi/blogikirjoitukset/kevytta-kesaasia>
- Niiniluoto, I. (2009). Kuva-kollokvion avausanat. Teoksessa L. Haaparanta (toim.), *Kuva* (s. 9–13). Tampere University Press.
- Noë, A. (2019). *Omituisia työkaluja: taide ja ihmislunto*. (Suom. T. Kilpeläinen). Eurooppalaisen filosofian seura ry.
- Nordström, P. (2018). Creative landscapes: Events at sites of encounter [Väitöskirja, Turun yliopisto]. *Annales universitatis Turkuensis, sarja AIII, osa 346*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7364-4>
- Numminen, K. (2018). Dramaturginen prosessi leikkinä. Teoksessa K. Numminen, M. Kilpi & M. Hyrkkänen (toim.), *Dramaturgiakirja: kaikki järjestyy aina* (s. 171–186). Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu.

- Nykänen, A-S. (2022, 13. maaliskuu). Syrjässä säilyy viisaus. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000008472349.html>
- Närhinen, T. (2016). *Kuvatiede ja luonnontaide: tutkielma luonnonilmiöiden kuvallisuudesta* [Väitöskirja, Taideyliopiston Kuvataideakatemia]. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-7131-16-9>
- O'Connor, B. (2022). *Joutilaisuus: essee filosofiasta*. (Suom. T. Kakko). Niin & näin.
- Ojala, M. (2012). Hope and climate change: The importance of hope for environmental engagement among young people. *Environmental Education Research*, 18(5), 625–642. <https://doi.org/10.1080/13504622.2011.637157>
- Ojalahti, A. (2016). *Fantasian paratekstit*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://metalepsisblog.wordpress.com/tag/immersio/>
- Oksanen, M. (2012). *Ympäristöetiikan perusteet: luonne, historia ja käsitteet*. Gaudeamus.
- Onninen, O. (2022, 4. joulukuu). Minä tunnen kuinka vauhti kiihtyy. Aivot käyvät ylikierroksilla, ja siksi hitaista biiseistäkin tehdään nykyään nopeutettuja versioita. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/paivanlehti/04122022/art-2000009231207.html>
- Pehkonen, S. (2009). Maan kuvailemisen taito: harjoituksia etnometodologisesta maantieteestä [Väitöskirja, Joensuun yliopisto]. *Yhteiskuntatieteellisiä julkaisuja*, 95. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-219-236-3>
- Perrault, E., Lebisch, A., Uittenbogaard, C., Andersson, M., Skuncke, M. L., Segerström M., Svensson Gleisner, P., & Pere, P-P. (2020). *Placemaking In the Nordics: A guide to co-creating safe and attractive public spaces in the Nordic region*. Future Place leadership.
- Photovoice. (n.d.). photovoice.org. Haettu 4.4.2023 osoitteesta <https://photovoice.org/>
- Pietiläinen, J. (2017). *Taidekokemukset sosiaalisten ja yksilöllisyyttä vahvistavien tarpeiden tyydyttäjinä: uusia näkökulmia taiteita koskevaan hyvinvointikeskusteluun* [Pro gradu, Jyväskylän yliopisto]. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201704091938>
- Pihkala, P. (2017). Kuinka käsitellä maailman ongelmia? Traagisuus ja toivo ympäristökasvatuksessa. *Ainedidaktiikka*, 1(1), 2–15. <https://doi.org/10.23988/ad.v1i1.65801>
- Pihkala, P. (2019). *Mieli maassa? Ympäristötunteet*. Kirjapaja.
- Pihkala, P. (2020). Eco-Anxiety and Environmental Education. *Sustainability* 12(23), 10149. <https://doi.org/10.3390/su122310149>
- Pihkala, P. (2022a). Season 2, Episode 6: On Nature, Poetry and Creativity with Kim Stafford [Podcast]. <https://climatechangeandhappiness.com/episodes/season-2-episode-6-on-the-power-of-poetry-with-kim-stafford>
- Pihkala, P. (2022b). The process of eco-anxiety and ecological grief: A narrative review and a new proposal. *Sustainability*, 4(24), 16628. <https://doi.org/10.3390/su142416628>
- Piironen, L. (1998). *Leikkivä taiteilija – leikkivä lapsi: pohdintaa taiteen ja leikin yhteyksistä taidekasvatuksen kontekstissa*. [Lisensiaatintyö, Taideteollinen korkeakoulu]. Taideteollinen korkeakoulu.
- Piironen, L. (2004a). Leikissä taiteen ainekset. Teoksessa L. Piironen (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 80–89). WSOY.
- Piironen, L. (2004b). Leikin voima taidekasvatuksessa. Teoksessa L. Piironen (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 316–327). WSOY.
- Poulsen, M. (2020). Designing for playful citizenship. Teoksessa S. Gudiksen & H. M. Skovbjerg (toim.), *Framing play design. A hands-on guide for designers, learners & innovators* (s. 147–162). BIS Publishers.
- Pulkkinen, L. (2016, 18. marraskuu). Mitä on aikuisuus? *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/tiede/art-2000004875421.html>

- Pulkkinen, R. (2014). *Suomalainen kansanusko: samaaneista saunatonnttuihin*. Gaudeamus.
- Pässilä, A. (2016). Kehittäminen ja tutkimus taiteen toiminnan logiikalla. Teoksessa S-M. Jansson, M. Järvipetäjä, S. Laukka, V. Purokuru, A. Pässilä, T. Sinivuori, ... A. Huntus. (toim.), *Taiteen menetelmät kehittämisessä ja tutkimuksessa: esiselvitys*. Eduskunta.
- Pääjoki, T. (2004). *Taide kulttuurisena kohtaamispaikkana taidekasvatuksessa* [Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. Jyväskylä Studies in Humanities, 28. <http://urn.fi/URN:ISBN:951-39-1997-8>
- Pääjoki, T. (2007). Lasten ja aikuisten kulttuurinen leikki. Teoksessa M. Bardy, R. Haapalainen, M. Isotalo & P. Korhonen (toim.). *Taide keskellä elämää* (s. 287–294). Like/Kiasma.
- Raami, A. (2015). Intuition unleashed: On the application and development of intuition in the creative process [Väitöskirja, Aalto yliopisto]. *Aalto University publication series Doctoral dissertations, 29/2015*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-6108-5>
- Raami, A. (2017). Älykäs intuitio ja miten käytämme sitä. Kustantamo S&S.
- Raappana-Luiro, L. (2021). Kuvan henki. Fiktiivisen kuvan visuaalinen tyyli multimodaalisuuden kehityksessä [Väitöskirja, Lapin yliopisto]. *Acta electronica Universitatis Lapponiensis 322*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-284-9>
- Raevaara, T. (2022a). *Minä, koira ja ihmiskunta: lajien välisen yhteiselon historia*. Like.
- Raevaara, T. (2022b, 30. joulukuuta). Kohtaamattomuus tuhoaa meidät. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/sunnuntai/art-2000009231232.html>
- Raivio, P. (2016). Unohdettuja tiloja elvyttämässä. Teoksessa A. Möller (toim.), *Paikan tuntu: kohtaamisia unohdetuissa tiloissa* (s. 53–70). Maahenki.
- Raivio, P. (2020). Kohtaamisista paikan kokemiseen. Teoksessa M. Heino, M. Häyrynen, V. Kemppe-Vienola & K. Kunnas-Holmström (toim.), Joen taju: Turun yliopiston Kokkeli-tutkimushanke 2017–2019 ja Porin taidemuseon JOKI-näyttely 7.6.2019–11.8.2019, essee- ja artikkelikokoelma (s. 144–151). *Porin taidemuseon julkaisuja, 160*. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021042822521>
- Raivio, P. (2022). *Miten nähdä torit ja kadut uusin silmin. Ilkka Törmä keskusteli Päivi Raivion kanssa muotoilutoimisto RaivioBumannin kaupunkitilakokeiluista*. Outlines forum. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.outlinesforum.org/miten-nahda-torit-ja-kadut-uusin-silmin/>
- Raivo, P. (1997) Kulttuurimaisema: alue, näkyvä vai tapa nähdä? Teoksessa T. Haarni, M. Karvinen, H. Koskela & S. Tani (toim.), *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen* (s. 193–210). Vastapaino.
- Rasi, P. M., Keskitalo, T., Vuojärvi, H. R., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, P. T. (2018). Oppimisympäristöt, tosielämä ja teknologia. Teoksessa P. Granö, M. Hiltunen & T. Jokela (toim.), *Subteessa maailmaan: ympäristöt oppimisen avaajina* (s. 17–33). Lapland University Press. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-310-934-6>
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion Limited.
- Riikonen, E. (2013). *Työ ja elinvoima: eli miksi harrastukset, leikki ja taide ovat siirtymässä työn ja hyvinvointiajattelun ytimeen?* Osuuskunta Toivo.
- Roinila, T. (2003). Gaston Bachelard, tilan ja poetiikan filosofi. [Esipuhe]. Teoksessa G. Bachelard, *Tilan Poetiikka* (s. 7–30). Nemo.
- Rolston, H. (2003). Esteettinen kokemus metsissä. Teoksessa Y. Sepänmaa, L. Heikkilä-Palo & V. Kaukio (toim.), *Metsään mieleni* (s. 31–47). Maahenki.
- Rosavaara, K. (toim.) (2022). *Kuvataidekoulutuksen ja -kasvatuksen visio 2030*. Taideyliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-353-436-0>
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4. painos). SAGE Publications.
- Ryynänen, S. & Rannikko, A. (toim.) (2021). *Tutkiva mielikuviutus: luovat, osallistuvat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*. Gaudeamus.

- Räsänen, M. (2015). Visuaalisen kulttuurin monilukukirja. *Aalto-yliopiston julkaisusarja Taide+muotoilu+arkkitehtuuri*, 4/2015.
- Saarikangas, K. (2002). Merkityksellinen tila: lähiöasuminen arkkitehtuurin, asukkaiden, menneen ja nykyisen kohtaamisena. Teoksessa T. Syrjämaa & J. Tunturi (toim.), *Eletty ja muistettu tila* (s. 48–75). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Saarikivi, K. (2020). Empatia, tunteet ja vuorovaikutus ilmastonmuutoksen hillitsemisessä. [Videoitu luento Helsingin seudun Ilmastoseminaari 2020:ssa 7.2.2020]. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=OCpLCwQvz3w>
- Salmi, H. (2011). Serendipisyys – tieteen onnenkantamoiset. Teoksessa L. C. Andersson, I. Hetemäki, R. Mustonen & A. Sihvola (toim.), *Kaikki irti arjesta* (s. 296–297). Gaudeamus.
- Sandgren, Noora. (2022). Kanssaoloista. Teoksessa *Jälki: kirjoituksia valokuvasta* (s. 136–167). Kustantamo S&S.
- Santaoja, M. (2018). Tarmokkaina kohti vedenpaisumusta: Ärjän festivaali kutsuu pohtimaan tulevaisuuksia. *Kaltio: pohjoissuomalainen aikakauslehti*, 74(6), 16–18.
- Sava, I., & Katainen, A. (2004). Taide ja tarinallisuus itsen ja toisen kohtaamisen tilana. Teoksessa I. Sava & V. Vesänen-Laukkanen (toim.), *Taiteeksi tarinoitu elämä*. PS-Kustannus.
- Savikurki, T. (2008). Olohuoneen tunnustelua. Visuaalinen havaintokehollisena toimintana. *Research in Arts and Education*, 2008(2), 1–24. <https://doi.org/10.54916/rae.118692>
- Savolainen M-A. (2022). Datakeskus. Teoksessa H. Weselius (toim.), *Jälki: kirjoituksia valokuvasta* (s. 168–193). Kustantamo S&S.
- Savolainen, M. (2009). Voimauttavan valokuvan menetelmä. Teoksessa U. Halkola, T. Koffert & L. Mannermaa (toim.), *Valokuvan terapeutinen voima*. Duodecim.
- Scarfe, N. V. (1962). Play is education. *Childhood education*, 39(3), 117–121. <https://doi.org/10.1080/00094056.1962.10726996>
- Schaefer, C. E., Kaduson, H. G., & Hietaniemi, S. (2012). *Leikkiterapia: teoria, tutkimus ja käytäntö*. UNIPress.
- Schiama G. (2011). *The Value of Arts for Business*. Cambridge University.
- Schrag, A. (2022). The Paradox of Play. *Public Art Dialogue* 12(1), 1–4. <https://doi.org/10.1080/21502552.2022.2036516>
- Schulz, C. B. (2011). Down the rabbit hole and into the museum: Alice and the visual Arts. Teoksessa G. Delahunty & C.B. Schulz (toim.), *Alice in Wonderland: Through the visual Arts* (s. 14–17). Tate Publishing.
- Seamon, D. (1984). Phenomenologies of environment and place. *Phenomenology + Pedagogy*, 2(2), 130–135. <https://doi.org/10.29173/pandp14936>
- Seesmeri, L. (2022). Kalevala meidän kaduilla: menetelmiä aineettoman ja affektiivisen kartoittamiseen. *Yhdyskuntasuunnittelu*, 60(1), 106–124. <https://doi.org/10.33357/ys.119921>
- Seesmeri, L., Mellanen, L., & Pässilä, A. (2022). Taide+tiede=! Manifesti taidelähtöisistä menetelmistä. Teoksessa A. Pässilä, S. Parjanen, E. Aarrevaara, H. Laakso, A. Knutas & V. Harmaakorpi (toim.), *Yhteinen lähiö: kokeilut ja asukastieto kaupunkien kehittämisessä* (s. 146–153). *LUT Scientific and Expertise Publications / Tutkimusraportit - Research Reports 145*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-335-878-2>
- Seppä, A., & Johansson, H. (2021). Johdanto. Teoksessa H. Johansson & A. Seppä (toim.), *Taiteen kanssa maailman äärellä: kirjoituksia ihmiskeskeisestä ajattelusta ja ilmastonmuutoksesta* (s. 10–23). Taideyliopiston Kuvataideakatemia. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-353-416-2>
- Seppä, A. (2023). *Anita Sepän kolumni: Syväaika ja taide*. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/puheenvuorot/anita-sepan-kolumni-syva aika-ja-taide/>

- Seppälä, A. (2012). *Immersiiviset elementit pelisuunnittelussa: johdatus käänteisbrechtiläisiin immersiotekniikoihin* [Opinnäytetyö, Lahden ammattikorkeakoulu]. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012111915644>
- Sepänmaa, Y. (2006). Sydämen maisema. Teoksessa S. Knuutila, P. Laaksonen & U. Piela (toim.), *Paikka: eletty, kuviteltu, kerrottu* (s. 31–43). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Sepänmaa, Y. (2018). Esteettinen maisemasuhde ja ympäristövastuu: tunteen, tiedon ja taidon liitto. *Elore*, 25(1), 13–27. <https://doi.org/10.30666/elore.72812>
- Sharp, J., & Thomas, D. (2019). *Fun, taste, & games – An aesthetics of the idle, unproductive, and otherwise playful*. MIT Press.
- Sigur Rós. (2005). Sigur Rós – Hoppípolla (Official Video) [Video]. Haettu 23.9.2023 osoitteesta <https://www.youtube.com/watch?v=mZTb8WxEW78>
- Siikala, A-L. (2019). *Suomalainen šamanismi: mielikuvien historiaa* (5. painos.). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Siltavuori, E. (2004). Löytöretkiä ajassa eli miten esteettinen maailmani muodostui. Lapsuuden leikkien ja taiteellisen tuotannon vertailua. Teoksessa L. Piironen (toim.), *Leikin pikkujättiläinen* (s. 112–123). WSOY.
- Sinner, A., Irwin, R., & Adams, J. (toim.) (2019). *International perspectives on visual arts PhDs in education: Provoking the field*. Intellect.
- Sinner, A., Irwin, R., & Jokela, T. (toim.) (2018). *Visually provoking: Dissertations in art education*. Lapland University Press. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-310-936-0>
- Sinquefield-Kangas, R. (2019). Looking for Empathy in Visual Encounters. *International Journal of Education and the Arts*, 20(21), 1–30. <https://doi.org/10.26209/ijea20n21>
- Sinquefield-Kangas, R. (2023). *Matter(s) of empathy in art education & research* [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. *Helsinki Studies in Education*, 153. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-8814-4>
- Sintonen, S. (2022). Eloisa ja erityiseksi tekeminen antroposeenin ajan kasvatuksen haasteena. *Kasvatus & Aika*, 16(3), 85–99. <https://doi.org/10.33350/ka.111656>
- Sintonen, S. (2020). Paperileija olemisen mietiskelynä: Yrjö Hirnin suomalaisen leikkitutkimuksen perusteoksessa leikki ja taide suhteutuvat elämään oppimismatkana. *Aikuiskasvatus*, 40(2), s. 147–151. <https://doi.org/10.33336/aik.95456>
- Sitra. (2016). *Megatrendit ja kulttuurialan muutos*. [Työpajan purku -tilaisuus 3.6.2016].
- Sitra. (2020). *Megatrendit: tunne tulevaisuutesi* (4. uudistettu painos). Sitra. <https://www.sitra.fi/julkaisut/megatrendikortit-2020/>
- Soga, M., Gaston, K. J., Yamaura, Y., Kurisu, K., & Hanaki, K. (2016). Both direct and vicarious experiences of nature affect children's willingness to conserve biodiversity. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 13(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph13060529>
- Soini, K. (2005). Pellot viljelijöiden mielenmaisemissa. Teoksessa Y. Sepänmaa & L. Heikkilä-Palo (toim.), *Pelossa perihopeat* (s. 71–79). Maahenki.
- Solnit, R. (2006). *Hope in the dark: Untold histories, wild possibilities*. Nation Books.
- Solnit, R. (2020). *Eksymisen kenttäopas*. (Suom. P. Vanhatalo). S&S.
- Sprenger, G. (2021). Can Animism Save the World? Reflections on Personhood and Complexity in the Ecological Crisis. *Sociologus*, 71(1), 73–92. <https://doi.org/10.3790/soc.71.1.73>
- Stenros, J. (2022). Pelit kulttuurina ja taiteena. Teoksessa U. Friman, J. Arjoranta, J. Kinnunen, K. Heljakka & J. Stenros (toim.), *Pelit Kulttuurina* (s. 64–88). Vastapaino.
- Stephens, P. (2009). Toward a Jamesian Environmental Philosophy. *Environmental Ethics* 31(3), 227–244. <https://doi.org/10.5840/enviroethics200931327>
- Stott, T. (2017). *Play and participation in contemporary arts practices*. Routledge.

- Stöckell, A. (2018). Making wooden spoons around the campfire: dialogue, handcraft-based art and sustainability. Teoksessa T. Jokela & C. Glen (toim.), *Relate North: Art & design for education and sustainability* (s. 80–97). Lapland University Press. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-310-928-5>
- Stöckell, A., & Luostarinen, N. (2022). Lupa leikkiä metsän sylissä: taideperustaisten metsäkohtaamisten tarkastelua aikuisen leikin näkökulmasta. Teoksessa T. Jokela & A. Stöckell (toim.), *Taideperustaisia metsäkohtaamisia: ekosysteemipalveluista elinvoimaa luoville aloille* (s. 22–31). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisu Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja No. 65*. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022040527214>
- Suominen, A. (2016). *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella: avauksia, suuntia, mahdollisuuksia*. Aalto ARTS Books.
- Suonpää, J. (2011). *Valokuva on IN*. Maahenki.
- Suonpää, J. (2021). Taiteellinen lähestyminen kestävän kehityksen katalyyttinä. *Kaltio Pohjoinen kulttuurilehti, 1–2/2021*, 4–20.
- Sutinen, V. (2016). *Kuolleiden muistomerkkien vuosisata: joutomaan ja raunion estetiikasta*. Kustannusosakeyhtiö Savukeidas.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Sutton-Smith, B. (2017). *Play for life: Play theory and play as emotional survival* [Postuumisti ilmestynyt teos, toim. C. L. Phillips, G. R. Adams, S. G. Eberle & P. Hogan]. The Strong.
- Suviala, E., & Niemisvirta, R. (2022). *Haaveilijat ja toteuttajat: luovuuden vastavoimat*. Basam Books.
- Svensson, S. (2016) Työhyvinvoinnin kehittämisprosessissa arvoja etsimässä. Teoksessa K. Lehikoinen, A. Pässilä, M. Martin & M. Pulkki (toim.), *Taiteilija kehittäjänä: taiteelliset interventiot työssä* (s. 221–236). Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-6670-73-7>
- Taideyliopisto. (2022). Britanniaa Venetsian biennaalissa edustava kuvataiteilija Sonia Boyce Helsinkiin syyskuussa. Haettu 24.9.2023 osoitteesta <https://www.uniarts.fi/artikkelit/uutiset/britanniaa-venetsian-biennaalissa-edustava-kuvataiteilija-sonia-boyce-helsinkiin-syyskuussa/>
- Taipale, J. (2018). Sosiaalinen havainto: affektiivisuus, empatia ja tunnustaminen. Teoksessa H. Laiho & M. Tuominen (toim.), *Havainto: Suomen Filosofisen Yhdistyksen yhden sanan kollokvion esitelmää* (s. 256–262). *University of Turku. Reports from the Department of Philosophy, 40*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-7136-7>
- Taipale, J. (2022). Leikin viemää: Fink, Winnicott ja leikin kokemuksellinen paikka. *Niin & näin, 29(1)*, 66–81. <https://netn.fi/sites/www.netn.fi/files/netn221-15.pdf>
- Taipale, U. (2017). Vihreä tasapaino kaupungistuvassa maailmassa. Teoksessa Y. Sepänmaa (toim.), *Vihreä päänsärky! Taidetta siemenestä kompostiin* (s. 40–53). Maahenki Oy.
- Tani, S. (1995). Kaupunki taikapeilissä: Helsinki-elokuvien mielenmaisemat: maantieteellisiä tulkintoja [Väitöskirja, Helsingin yliopisto]. *Helsingin kaupungin tietokeskuksen tutkimuksia, 14*.
- Tani, S. (1997). Maantiede ja kuvien todellisuudet. Teoksessa T. Haarni, M. Karvinen, H. Koskela & S. Tani. (toim.). *Tila, paikka ja maisema: tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen* (s. 211–226). Vastapaino.
- Tani, S. (2018). Tarinoita papajasta, etnografiasta ja tieteen rajojen koettelusta: Haastattelussa Ian Cook ja Eeva Kempainen. *Terra, 130(1)*, 39–42.
- Tam, K. P. (2013). Dispositional empathy with nature. *Journal of environmental psychology, 35*, 92–104. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2013.05.004>
- Tenetz, A. (2020). Valoa hangella – Elämää käsittelevä taide. *Niin & näin, 1/2020*, 27–31.

- Tennberg, M. (2020). *Arktinen heterotopia: neljä tarinaa Rovaniemeltä*. Lapin yliopisto.
- Teva, A. (2019). *Suunniteltu sattuma. Sattuma ja menetelmällisyys osana luovaa työtä* [Pro gradu, Aalto-yliopisto].
- The Fun Theory (2009). The fun theory. Haettu 15.3.2023 osoitteesta <https://www.thefuntheory.com/>
- Tiessalo, P. (2023, 24. helmikuu). Kun kuusivuotiaat Myrsky ja Emil muuttuvat lohikäärmeiksi, he ovat lapsuuden ytimessä – korona-ajan lapsille leikkiminen on nyt erityisen tärkeää. *Yle*. Haettu 24.9.2023 osoitteesta <https://yle.fi/a/74-20019332>
- Tieteen termipankki. (n.d.-a). Meliorismi. Haettu 15.6.2023 osoitteesta <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:meliorismi>
- Tieteen termipankki. (n.d.-b). Immersiivinen estetiikka. Haettu 15.6.2023 osoitteesta https://tieteentermipankki.fi/wiki/Estetiikka:immersiivinen_estetiikka
- Tieteen termipankki (n.d.-c). Maaginen JOS. Haettu 15.6.2023 osoitteesta. https://tieteentermipankki.fi/wiki/Nimitys:maaginen_JOS
- Tieteen termipankki. (n.d.-d). Hermeneuttinen kehä. Haettu 15.6.2023 osoitteesta https://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:hermeneuttinen_keh%C3%A4
- Toivanen, M. (2020). Mistä syntyvät arvokkaat löydöt asiantuntijatyössä? *Työelämän tutkimus – Arbetslivsforskning*, 18(4), 305–322.
- Tuan, Y-F. (2006). Paikan taju: aika, paikka ja minuu. Teoksessa S. Knuuttila, P. Laaksonen, P. & U. Piela (toim.), *Paikka: eletty, kuviteltu, kerrottu* (s. 15–30). Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Turner, V. (1982). *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. PAJ Publications.
- Turunen, J., Ansio, H., & Houni, P. (2018). *Taidetoiminnan vaikutusten taloudellinen arviointi työyhteisöissä*. Työterveyslaitos.
- Turun yliopisto. (2022). Kulttuurisuunnitelu-hankkeen lopputiedote 15.11.2022. Haettu 23.9.2023 osoitteesta https://sites.utu.fi/kulttuurisuunnitelu/news/kulttuurisuunnitelu-hankkeen-lopputiedote-15-11-2022/?fbclid=IwARIGikCI4ZKay5H0aWkYrVwVPbjAY3BP_7PS9Jxqytww2p30YASENi-DZ7c
- Tuulenmäki, A. (2012). *Lupa toimia eri tavalla* [Luento Metropolia-ammattikorkeakoulussa 1.8.2012].
- Törmi, K. (2021). Kehotietoisuus eettisen osaamisen perustana. Teoksessa L. Kantonen, S. Karttunen & T. Elfving (toim.), *Yhteisötaiteen etiikka: tilaa toiselle, arvoa arvaamattomalle* (s. 452–476). Taideyliopiston Avoin kampus ja Taideyliopiston CERADA.
- Varto, J. (1996). *Laadullisen tutkimuksen metodologia*. Kirjayhtymä.
- Venäläinen, P. (2019). *Nykytaide oppimisen ympäristönä: näkemyksiä nykyaikaisesta oppimisesta ja niiden kohtaamisesta* [Väitöskirja, Jyväskylän yliopisto]. *JYU Dissertations, 130*. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-39-7848-8>
- Vilkuna, M. (2023, 19. helmikuu). Jyrki Markkanen vaalii jättömaiden, vesitornien ja lähimetsien estetiikkaa. *Suur-Jyväskylän lehti*. Haettu 12.3.2023 osoitteesta https://www.sjl.fi/paikalliset/5724741?fbclid=IwAR0laSmyCwF2MsEaudBqEceRdabP0cUqnlhiWB3KAsAd8j6xS-Nk_Np98DXY
- van Vleet, M., & Feeney, B. C. (2015). Play behavior and playfulness in adulthood: Play and playfulness. *Social and personality psychology compass*, 9(11), 630–643. <https://doi.org/10.1111/spc3.12205>
- Vygotsky, L. (1978). The Role of Play in Development. (Engl. M. Cole). Teoksessa M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner & E. Souberman (toim.), *Mind in Society* (s. 92–104). Harvard University Press. https://physicscourses.colorado.edu/phys4810/phys4810_fa08/4810_readings/vygot_chap7.pdf

- Vygotsky, L. (2016). Play and its role in the mental development of the child. (Engl. N. Veresov & M. Barrs). *International Research in Early Childhood Education*, 3(7), 3–25. <https://doi.org/10.4225/03/584E715F7E831>
- Waldorf, S., & Stephan A. (2020). *Off the walls: Inspired recreations of iconic artworks*. Getty Publications.
- Wang, C., & Burris, M. A. (1997). Photovoice: Concept, methodology, and use for participatory needs assessment. *Health Education & Behavior*, 24(3), 369–387.
- Weber, M. (1980). *Protestanttinen etiikka ja kapitalismin henki*. (Suom. T. Kytäjä). WSOY.
- Weselius, H. (2022). Lintu nimeltä Zuki. Kanssaoloista. Teoksessa L. Böök, E. Hannula, U-T. Jussila, K. Korpijaakko, A. Saarikoski, N. Sandgren... H. Weselius, *Jälki: kirjoituksia valokuvasta* (s. 218–241). Kustantamo S&S.
- Wilén, R., & Holopainen, M. (2017). Älä jätä käyttämättä sattuman tarjoamia mahdollisuuksia: *Serendipisyys tiedonhaun ilmiönä*. Informaatiotutkimuksen yhdistys ry.
- Wilmott, C. & Perkins, C. & Lammes, S. & Hind, S. & Gekker, A. & Fraser, E., & Evans, D. (2016). Playful Mapping in the Digital Age. *Theory on Demand #21*. <http://networkcultures.org/wp-content/uploads/2016/12/PlayfulMappingInTheDigitalAge.pdf>
- YLE (2022, 18. marraskuu). *Pohjoisen taiteella ilmastokriisin etulinjaan* [Tv-ohjelma]. Haettu 24.9.2023 osoitteesta <https://arena.yle.fi/1-63620780>
- Ylirisku, H. (2016). Metsään menemistä, poluilta pois astumista. Teoksessa A. Suominen (toim.), *Taidekasvatus ympäristöhuolen aikakaudella — avauksia, suuntia, mahdollisuuksia* (s. 154–164). Aalto University.
- Ylirisku, H. (2021a). Reorienting environmental art education [Väitöskirja, Aalto-yliopisto]. *Aalto University publication series Doctoral dissertations*, 9/2021.
- Ylirisku, H. (2021b). Ihmiskeisyyden haastamisen tärkeydestä ja vaikeudesta. *Kasvatus*, 52(4), 456–460. <https://journal.fi/kasvatus/article/view/112380>
- Ylirisku, H. (2021c). Reorienting environmental art education. *Research in Arts and Education*, 2021(2), 144–153. <https://doi.org/10.54916/rae.119314>
- Ylirisku, H. (2022). Tiheikön kanssa: yhteisen ajattelun tunnustelua. *Kasvatus & Aika*, 16(3), 163–171. <https://doi.org/10.33350/ka.111743>
- Ympäristöhallinto. (n.d.). Ekosysteemipalvelut turvaavat ihmiselämän. Haettu 24.9.2023 osoitteesta <https://www.ymparisto.fi/fi/luonto-vesistot-ja-meri/luonnon-monimuotoisuus/ekosysteemipalvelut>
- Zakharova, T. (2018) *Place Empathy and Environmental Education*. The University of Guelph <http://hdl.handle.net/10214/12936>
- Ådahl, S. (2017). Kummat tuntemukset: aistikokemukset todellisuuden rajalla. Teoksessa M-L. Honkasalo & K. Koski (toim.), *Mielen rajoilla: arjen kummat kokemukset* (s. 124–562). *Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran toimituksia* 1432.
- Österlund-Pötzsch, S. (2011). Random reflections on Moving in landscapes of memory. *Ethnologia Scandinavica: A Journal for Nordic Ethnology*, 41, 111–128.

Liitteet

Liite 1

Lista muista tutkimukseeni sisältyvistä julkaisuista (selitysoasa kaavioon 2)

Yleistajuiset julkaisut:

1. Luostarinen, N., & Vartiainen, P. (toim.) (2015). Mätäsmetis: kulttuuri- ja metsäalan rajapinnoilta hyvinvointi- ja matkailupalveluiden tuotteistamiseen. Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 14. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-229-4>
2. Luostarinen, N. (2019). Idea, joka ei suostu kuolemaan. Teoksessa M. Äärynen (toim.), Väläyksiä Humakista III (s. 84–87). *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 94*. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2019123149515>
3. Luostarinen, N. (toim.) (2018). Taiteen valaisemia paikkoja: tapausesimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla. *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 65*. <https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2018/12/Taiteen-valaisemia-paikkoja-tapausesimerkkeja-taiteen-kaytosta-kulttuuriperintokohteilla-Nina-Luostarinen-Humanistinen-ammattikorkeakoulu-2018.pdf>
4. Luostarinen, N. (2018, 22. syyskuu). Pull together to get the Lights on [Blogikirjoitus]. *encatc Scholar*. <http://blogs.encatc.org/encatcscholar/?cat=43>
5. Luostarinen, N. (2015). Leikki ja mielikuvittelu innostuksen ja aikaansaannosten mahdollistajana. Teoksessa K. Kaalikoski (toim.), Tuottajan duunit I: työelämä, toimenkuva, koulutus (s. 126–131). *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja 16*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-232-4>
6. Ahlavo, M., Kurkela, M., Parkkola, T., Luostarinen, N., Virtanen, J-P., Vaaja, M.T., ... Hyypä, H. (2016). 3D-hahmot – historia kohtaa kulttuurikohteet. Teoksessa M. Ahlavo, H. Hyypä & E. Ylikoski (toim.), Digitaalista tulevaisuutta – Huippuosaamisella vaikuttavuutta ja vuorovaikutusta (s. 95–92). *Humanistinen ammattikorkeakoulu julkaisuja, 32*. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-456-261-4>
7. Luostarinen, N. (2019). Taiteen valaisemia paikkoja – esimerkkejä taiteen käytöstä kulttuuriperintökohteilla. *UAS Journal 4/2019*. <https://uasjournal.fi/4-2019/taiteen-valaisemia-paikkoja/>

8. Luostarinen, N. (2021). Taideperustaisilla kuvaleikeillä kohti paikkaempatiaa. Teoksessa M. Huhmarniemi, S. Wallenius-Korkalo & T. Jokela (toim.), Dialogista vaikuttamista – yhteisöllistä taidekasvatusta pohjoisessa (270–271). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja, nro 68.*
https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/64572/Dialogista-vaikuttamista_WEB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
9. Luostarinen, N. (2022). Linnuksi muuttuvassa maisemassa. Teoksessa T. Jokela & A. Stöckell (toim.), Taideperustaisia metsäkohtauksia: ekosysteempipalveluista elinvoimaa luoville aloille (s. 50–53). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja, nro. 65.* <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022040527235>
10. Stöckell, A., & Luostarinen, N. (2022). Lupa leikkiä metsän sylissä: taideperustaisten metsäkohtausten tarkastelua aikuisen leikin näkökulmasta. Teoksessa T. Jokela & A. Stöckell (toim.), Taideperustaisia metsäkohtauksia: ekosysteempipalveluista elinvoimaa luoville aloille (s. 22–31). *Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja. Sarja C. Katsauksia ja puheenvuoroja, nro 65.* <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022040527214>
11. Gelder, G., Zaidi, S., & Luostarinen, N. (2022). Becoming Forest: Choreographies of Empathy. *Tangible Territories, 4.* <https://tangibleterritory.art/journal/issue-4-content/becoming-forest-choreographies-of-empathy/>

Tutkimusartikkelit:

- I Luostarinen, N., & Hautio M. (2019). Play(e)scapes: Stimulation of Adult Play through Art-based Action. *The International Journal of New Media, Technology and the Arts 14*(3), 25–52. <https://doi.org/10.18848/2326-9987/CGP/v14i03/25-52>
- II Luostarinen N. (2019). Ambiguity of (traffic) signs. *The Journal of Play in Adulthood 1*(1), 24–44. <https://doi.org/10.5920/jpa.632>
- III Luostarinen, N., & Hautio, M. (2021). Put Yourself in the Picture: Art Interpretation as a Tool for Forging Deeper Connections to the Forest. Teoksessa E. Johann, J. Kusmin & J. Woitsch (toim.), *European Forests Our Cultural Heritage Proceedings of the International Conference European Forests – Our Cultural Heritage* (s. 189–210). Nová tiskárna Pelhřimov and Institute of Ethnology of the Czech Academy of Sciences.
- IV Luostarinen, N. (2021). Sculpting Places with Play: Revealing the Alternative Dimension (of Place) with Participatory Photoplay. *Research in Arts and Education, 2021*(3), 135–151. <https://doi.org/10.54916/rae.119566>
- V Luostarinen, N., & Schrag, A. (2021). Rehearsing for the future: play, place and art. *International Journal of Play, 10*(2), 179–194. <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.1934947>

- VI Luostarinen, N., & MacKenzie, K. (2021). Paint that place with light! Light painting as a means of creating attachment to historical locations – An arts-based action research project. Teoksessa T. Seppälä, M. Sarantou & S. Miettinen (toim.), *Arts-Based Methods for Decolonising Participatory Research*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003053408>
- VII Lehto A., Luostarinen N., & Kostia, P. (2020). Augmented reality gaming as a tool for subjectivizing visitor experience at cultural heritage locations – Case lights on! *Journal on Computing and Cultural Heritage* 13(4), 1–16. <https://doi.org/10.1145/3415142>
- VIII Luostarinen, N. (2021). Dolce far niente, Ärjä. *InVisible Culture* 2021(32). <https://ivc.lib.rochester.edu/dolce-far-niente-arja/>
- IX Luostarinen, N. (2020c). Pla(y)cemaking: Emotional mapping as the confluence of art, play and place. Teoksessa T. Jokela & G. Coutts (toim.), *Relate North: Tradition and innovation in art and design education* (s. 222–243). InSEA Publications. <https://doi.org/10.24981/2020-7>
- X Luostarinen, N. (2020a). On the Blue Path of Place Empathy. *Research in Arts and Education*, 2020(3), 54–77. <https://doi.org/10.54916/rae.119289>
- XI Luostarinen, N. (2021a). I will dye my hair for this – Failure in participatory art or emergent turn in play? *IN-Visibilidades*, 2021(15), 106–113. <https://doi.org/10.24981/16470508.15.11>
- XII Luostarinen, N. (2021). Collective Metamorphoses: Shifting Shape for Connection. Teoksessa R. Vella & M. Sarantou (toim.), *Documents of Socially Engaged Art* (s. 180–192). InSEA Publications.
- XIII Luostarinen, N. (2022a). Becoming bird. Teoksessa G. Pataky, M. Sato & J. Silverman (toim.), *Climate Literacy for Art Educators*, *IMAG* 13 (s. 6–10). InSEA Publications. DOI:10.24981/2414-3332-13.2022-6
- XIV Luostarinen, N. (2023). The myths of Myrskylä: Light painting local stories, enhancing empathy for place. *Visual Studies*. <https://doi.org/10.1080/1472586X.2023.2181209>
- XV Luostarinen, N. (2023). Building, believing, becoming: Participatory playful land art intervention for creating empathy and meliorism. *International Journal of Education Through Art* 19(1), 59–67 https://doi.org/10.1386/eta_00118_3
- XVI Luostarinen, N., & Hautio, M. (tulossa). (Re)play, (re)imagine, (re)experience, (re)interpret, (re)connect, Teoksessa N.Y. S. Lee, R. L. Irwin, A. I. Baldus, D. T. Barney & J. M. Ursino (toim.), *Pedagogical Propositions: Playful Walking with A/r/tography. Book One: Encounters*. InSEA Publications.
- XVII Iso-Aho, J., Luostarinen, N., & Vartiainen, P. (2022) Imagine this! Teoksessa S. Miettinen & M. Sarantou (toim.), *Empathy and Business Transformation* (s. 119–134). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003227557>

Konferenssiesitykset, työpajat, ja näyttelyt:

- a. Luostarinen, N., & Vartiainen, P. (2017). Lights On! Exploring new participatory methods in cultural heritage management. *The 36th Annual AAAE conference New Spaces + Places + Faces, Queen Margaret University* [Konferenssiesitys]. Edinburgh, Skotlanti. <https://aaae2017.sched.com/list/descriptions/>
- b. Luostarinen, N., & MacKenzie, K. (2018). Paint that place with light! – Light painting as a means of creating attachment to historical locations. *PAD – Participatory Development through Art Conference* [Konferenssiesitys]. Rovaniemi, Suomi. <https://www.ulapland.fi/EN/Events-University-of-Lapland/Events-2018/PAD>
- c. Luostarinen, N. (2018). Hop onto story train. *Hygge & Heritage seminar* [Konferenssiesitys]. Petäjävesi, Suomi. <http://hygge-and-heritage-seminar.humak.fi/seminar/programme/>
- d. Luostarinen, N. (2018). Virtuaalitoteutuksia ja osallistavaa tarinointia linnanrauniolla ja metsissä. *Tarinoista tuotteeksi -seminaari* [Konferenssiesitys]. Lappeenranta, Suomi.
- e. Luostarinen, N. (2018). Put yourself in the picture: Art interpretations as a tool for deeper connection to the forest. *European Forests – Our Cultural Heritage* [Konferenssiesitys]. St. Georgen am Längsee, Itävalta. <https://www.zukunftstraumland.at/veranstaltungen/9518>
- f. Luostarinen, N. (2019). ArtWarPlay. *GoMa* [Konferenssiesitys ja työpaja]. Glasgow, Skotlanti. <https://eresearch.qmu.ac.uk/bitstream/handle/20.500.12289/10116/10116.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- g. Luostarinen, N. (2019). #playsign. *Counterplay festival* [Työpaja]. Aarhus, Tanska <http://www.counterplay.org/timetable/>
- h. Luostarinen, N. (2019). ArtWarPlay, *Counterplay festival* [Työpaja]. Aarhus, Tanska <http://www.counterplay.org/timetable/>
- i. Luostarinen, N. (2019). Rooting to a Place by Reinterpreting Art. *SUSP-LACE2019 Final event* [Konferenssiesitys ja työpaja]. Tampere, Suomi. <https://www.sustainableplaceshaping.net/home/final-event/>
- j. Luostarinen, N., & Kirsi MacKenzie, K. (2019). Participatory Light Painting at Cultural Heritage Sites. *13th Annual Storytelling Symposium: Storytelling and the Environment. George Ewart Evans Centre for Storytelling* [Konferenssiesitys]. Cardiff, Wales. <https://storytelling.research.southwales.ac.uk/symposium/storytelling-and-environment/>
- k. Luostarinen, N. (2019). Play(e)scapes: Stimulation of Adult Play through Art Based Action *Fourteenth International Conference on The Arts in Society. Art as Communication: The Impact of Art as a Catalyst for Social Change* [Konferenssiesitys]. Lissabon, Portugali. <https://artsinsociety.com/about/history/2019-conference>

- l. Luostarinen, N. (2019). Mätäsmetäs. *Europarc* [Työpaja]. Jurmala, Latvia. <https://www.europarc.org/news/2019/11/nature-meets-art-or-the-other-way-around/>
- m. Luostarinen, N. (2019). Mätäsmetäs. *Celebrating our diversity, Anna Lindh foundation* [Työpaja]. Helsinki, Suomi. <https://www.annalindhfinland.fi/en/celebrating-our-diversity-forum-2019-2/>
- n. Kostia, P., & Luostarinen, N. (2019). We will leave the lights on! – Historical fragments as augmented reality mobile game at ruined sites. *ICERI2019, the 12th International Conference of Education, Research and Innovation* [Konferenssiesitys ja -julkaisu]. Sevilla, Espanja. <https://iated.org/archive/iceri2019>, <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.0112>
- o. Lehto, A., Suominen, T., Luostarinen, N., & Kostia, P. (2020). *Developing Lights On! – A critical process study of gamified cultural heritage* [Konferenssi-posteri]. GAMIFIN 2020, Levi, Suomi.
- p. Luostarinen, N. (2020). Agenda 2030 tunnekartta. *Art Agenda 2030 -teossarja* [Työpaja]. Helsinki, Suomi. <https://www.agenda-art-2030.com/ninaluostarinen/>
- q. Luostarinen, N. (2021). Ärjä Emotional Mapping – a participatory photoplay performed in rural nature conservation island [Konferenssiesittely]. *International Congress of Arctic Social Sciences (ICASS X)*. Online-seminaari. <https://icass.uni.edu/>
- r. Luostarinen, N. (2021). *Bombus-mosaiikki* [Työpajat]. Kajaani & Punkaharju, Suomi. <https://ninaluostarinen.myportfolio.com/bombusmosaic>
- s. Luostarinen, N. (2021). Ärjä Re-Imagined: Mapping Emotions by Participatory Photoplay in Remote Island. *STREAMS Transformative Environmental Humanities, Session: Visualizing environmental humanities*. [Konferenssiesitys]. Tukholma, Ruotsi.
- t. Luostarinen, N. (2021–2022). Metsäkohtaamisia. *Lapin yliopisto*. [Webinaarit & posterinäyttely]. <https://www.epressi.com/tiedotteet/kulttuuri-ja-taide/nayttely-metsakohtaamisista-pilkkeessa.html>, <https://www.ulapland.fi/loader.aspx?id=5d023226-53c6-4e73-9411-a1fd9a8252e4>
- u. Luostarinen, N. (2021). Panel 2: Mirroring as care, mirroring as empathy. Mirroring communities through Art and Design. *SEYouth 2021 conference* [Konferenssiesitys]. Rovaniemi, Suomi. <https://www.ulapland.fi/EN/Events-University-of-Lapland/SEYouth-2021>
- v. Luostarinen, N. (2021). Ärjän tunnekartta [Näyttely]. Ärjänsaari. <https://arjanfestivaali.fi/nina-luostarinen-rjn-tunnekartta-1>
- w. Luostarinen, N. (2021). Ärjän tunnekartta [Näyttely]. Lussitupa Kajaani. <https://ninaluostarinen.myportfolio.com/arja-emotional-map-exhibition-at-lussitupa>

- x. Luostarinen, N. (2021). Ärjän tunnekartta [Näyttely]. Kainuun museo. <https://webobook.com/public/61374fd425cafe06de75e7c2,en>
- y. Luostarinen, N. (2021). Maataidesilakka [Kiertonäyttely]. Turun kaupunginosat: Pansio, Runosmäki, Skanssi, Turun keskusta. <https://ninaluostarinen.myportfolio.com/suursilakka-lahionayttelyt>
- z. Luostarinen, N. (2022). Art-based Play for Revealing Narrative Layers of Place. *The place of memory and memory of place-conference* [Konferenssiesitys]. Oxford/online. <https://memory.lcir.co.uk>
- å. Luostarinen, N., Gelder, G. & Zaidi, S. (2022). Encountering Places – Hiraezh. *Sentient Performativities: thinking alongside the human. Symposium and Performances* [Konferenssiesitys]. Dartington/online, Englanti. <https://performativities.info/media/Online-programme-core.pdf>