

Katriina Heljakka

## Lelut taiteessa, taide leluissa:

### Leikkivälineen taiteellinen asema leikillisen käänteen aikakaudella



Kuva 1. Kirjoittajan leluaiheinen teos vuodelta 2008, *Plush*.

#### TIIVISTELMÄ

*Leikkivälineiden läsnäolo ja näkyvyys kulttuurissamme on kiistaton. Länsimaissa lelut tulevatkin jo varhaisessa vaiheessa vaikuttaneeksi visuaalisiin, materiaalsiin ja kertomuksellisiin kokemuksiimme ympäröivästä maailmasta. Myös leikin merkitys nykyajassa on korostunut. Leikin teoriassa puhutaankin leikillisen käänteen aikakaudesta (ludic turn).*

*Aikuisiässä tapahtuva, leikkivälineisiin kytkeytyvä toiminta on uusi tutkimusala. Aikuisten lelusuhteita tarkasteleva monitieteellinen tutkimus tuo uutta tietoa taiteen, muotoilun ja harrastustoiminnan yhteyksissä tapahtuvasta leluihin liittyvästä, luovasta ja tuotteliaasta sekä eri mediakytköksiä sisältävästä toiminnasta. Leikki, leikillisuus ja lelut toimivat sekä inspiraationa että materiaalisena resurssina taiteelle. Tämä essee käsittelee leikkivälineen asemaa leikillisen käänteen aikakaudella esitellen aikuisten lelusuhteita (nyky)taiteen näkökulmasta.*

**Avainsanat:** kuvaleikki, leikki, lelu, lelullistuminen, lelutaide, taidelelu

Kirjoitus täydentää Porin Taidemuseossa 9.9.2015 pitämäni luentoa ”Taide lelussa, lelu taiteessa”.



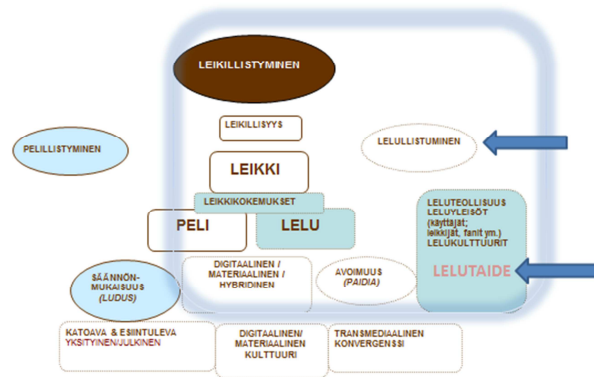
Kuva 2. Eero Aarnion huonekalun ja veistoksellisen leikkivälineen idean yhdistäviä designleluja Suomen Lelumuseo Hevosenkengässä vuonna 2012. Kuva kirjoittajan.

#### Lelullistuva maailma

Vaikka ’leikki on meissä’ (Wallenius 2015), on lelu leikin hyödyke, mielikuvituksen polttoaineella käynnistyvä ja leikkijänsä juonenkäänteiden myötä leikkiin liittyvän immersion mahdollisuutta ylläpitävä väline. Leikillisen aikakauden käänteessä esteettinen huomio on hiljalleen siirtymässä leikkijästä leikkivälineeseen – leluun itseensä.

Muun muassa Brian Sutton-Smithin (1997) ja James Combsin (2000) ennustama leikillisen käänteen aikakausi näyttäisi konkretisoituvan erityisen näkyvästi paitsi kulttuurin oletetussa pelillistymiskehityksessä (esim. Deterding et al. 2011), myös käyttöesineiden muotoiluun kytkeytyvässä lelullistumisessa. Tästä esimerkkinä toimivat design-huonekalut kuten Eero Aarnion veistokselliset *Puppy*, *Dino*, *Pony* (ks. Kuva 2.) ja *Tipi*, tai huonekalun ja leluesineen rajapintaa risteävät, arkkitehti Bolette Blædelin lapsille suunnittelemat, sisustuselementeiksi naamioidut lelut. Keittiötarvikkeistaan tunnettu italialainen Alessi tunnustetaan leikkisästä muotoilufilosofiastaan, jonka myötä monet yrityksen valmistamista esineistä ovat saaneet lelumaailmasta tunnetun hahmomaisen figuurin. Muodin lelullistumisesta kielivät esimerkiksi muotisuunnittelija Jeremy Scottin urheilubrändi Adidakselle ja muotitalo Moschinolle suunnittelemat lelumaiset mallistot. Suomalaisittain ajateltuna edustavat kenkäsuunnittelija Minna Parikan jalkineet<sup>1</sup> samaa lelukulttuureista ammentavaa käyttötaidetta, jossa leikkisä design yhdistyy ajatukseen päälle puettavasta ja siksi hyötytarkoituksen sisältävästä käyttöesineestä.

Muodin ja arjen käyttöesineisiin liittyvän lelullistumisen lisäksi olen havainnut lelullistuvia piirteitä muun muassa uskonnollisiin traditioihin (kuten esimerkiksi seimien rakentelu ja niihin liittyvä 'kilpavarustelu' kristillisessä perinteessä), digitaalisiin ja lautapeleihin, nk. aikuisten (eroottisiin) leluihin ja hotellipalveluihin liittyen (Heljakka 2013; 2015b). Maailma lelullistuu<sup>ii</sup> (Heljakka 2015a ja Kuvio 1) ja niin myös taide.



Heljakka 2014, 2015

Kuvio 1. Lelutaide osana leikkilistymiskehityksen (ludification) alle sijoittuvaa lelullistumisilmiötä.

### Lelun asema taiteen historiassa

Leluhistoria on taltiointunut paitsi menneiden aikojen leikkivälineisiin, myös leikkiä dokumentoivaan kulttuuriaineeseen. Lelun asema taiteen historiassa on vielä suurimmilta osin kartoittamatta. Entisaikojen muotokuvamaalaukset esittävät usein lelunsa kanssa kuvattuja lapsia (ks. Kuva 3). Lelu on entisaikojen taiteessa tehty näkyväksi yhtäältä näissä muotokuvissa, toisaalta myös arkisia tapahtumia kuvaavissa teoksissa. Flaamilaisen renessanssitaiteilija Pieter Brueghel vanhemman (n. 1525—1569) maalauksessa *Lasten leikkejä* (*Children's Games*, 1559—1560) taiteilija kuvaa aikansa huvituksia, joihin ovat kuuluneet myös leikkivälineiksi luokiteltavat esineet. Teos toimii mielenkiintoisena tarkastelun kohteena leikkikulttuureista kiinnostuneille, sillä siinä kuvattuja toimintoja on mahdollista tulkita erilaisten leikin tapojen ilmentyminä. Immateriaalisen, 'vapaan leikin' (free play) rinnalla kouriintuntuvampaa ja siksi helpommin leikin analyysille tarjoutuvaa aineista edustavat Brueghelin teoksessa sellaiset leikit, joissa leikkijät hyödyntävät jonkinlaisia materiaalisia resursseja, toisin sanoen ja nimenomaan erilaisia leikkivälineitä. Yksityiskohtaisesta maalauksesta tarkkaavainen katse poimii helpoimmin sellaisia nykyleikkijänkin tunnistamia leluja, kuin nuken, naamion, keinuhevosen ja keppihevosen.<sup>iii</sup>

Albert Edelfeltin *Leikkiviä poikia rannalla* vuodelta 1884 edustaa yhtä varhaista leikkivälineen kanssa tapahtuvaa leikkiä kuvaavaa suomalaista taideteosta. Maalauksen purjelaivat voivat olla

leluteollisuuden tuotteita, mutta yhtä todennäköistä on, että ne ovat perhepiirissä käsin kaarnasta veistettyjä leikkivälineitä.



Kuva 3. Taidetta ja leluja *Lelun luno* –näyttelyssä Helsingin Tennispalatsissa vuonna 2012 kirjoittajan kuvaamana.

### Leikkiväline historiallisena taide-esineenä

Myöhemmässä vaiheessa lelut ovat osittain irtautuneet lapsimuotokuvista ja niistä on tullut itsenäisempiä taiteellisen ilmaisun aiheita, välineitä ja taideobjekteja. Picasson tiedetään veistäneen leluja ja Andy Warhol on kuvannut taiteessaan oman lelukoelmansa helmiä. Edellä mainitun *Vallauris*-hevonen vuodelta 1960 edustaa taidelelua (Hoch 2010—2011), Warholin *Toy Paintings* –maalaukset taas taiteen aiheeksi päätyneitä historiallisia ja tämän päivän retroleluiksi positioiduvia leikkivälineitä.<sup>iv</sup>

Toinen tapa tarkastella leikkivälinettä taiteeseen vaikuttaneena esineenä on pohtia sitä, millaisilla leikkivälineillä 1800-luvun lopun ja 1900-luvun taiteilijat ovat itse leikkineet. Lelun asema lasta luovuuteen opastavana pedagogisena välineenä kehittyi erityisesti Friedrich Wilhelm August Fröbelin (1782—1852) suunnitteleminen opetuksellisten leikkivälineiden, tai 'lahjojen', myötä. Brosterman (2002) päättelee monen taiteilijan tulleen vaikutetuksi Kindergarten-liikkeen parissa suosituista Fröbelin lahjoista, jotka avoimina leikkivälineinä kannustivat luovaan ja oppimiseen tähtäävään leikkiin. Ainakin modernistitien, kuten Paul Kleen ja Wassily Kandinskyn ja arkkitehtien Frank Lloyd Wrightin sekä Le Corbusierin ajatellaan saaneen innoitusta lastentarhaikäisistä kohtaamistaan geometrisista leikkivälineistä. Leluilla voidaan siksi ajatella olleen merkittävä rooli

eräänlaisena taustavaikuttimena siinä kehityksessä, jossa taide irtaantui esittävyden pakotteesta ja antoi tilaa abstraktioille.

### Taideleluista lelutaiteeseen: Lelu nykyaikaisessa

Mikäli leluun ei ole lupa kajota on lelun sijasta puhuttava koriste-esineestä, joka rinnastuu traditionaaliseen taide-esineeseen. Taideteoksiin ei perinteisesti ole ollut lupa koskea, mutta lelu suorastaan vaatii käsittelemään itseään. Tällöin lelun voisi ajatella sijoittuvan ontologialtaan lähemmäksi työkalua kuin taide-esinettä. Paradoksaalista kyllä, on lelu jälleen liitettävissä osaksi taidetta siitä tuotettujen elokuvien tai installaatioiden kautta<sup>v</sup>. Näin ollen se sijoittuu leikkijästä tai käyttötarkoituksestaan riippuen joko pyhälle maaperälle (taiteilijan muusaksi, vaalituksi keräilyesineeksi) tai luovan toiminnan välineeksi (taiteilijan materiaaliksi ja/tai perinteisen leluleikin toimijaksi). Kiinnostavimpana tutkimuskohteena edellä mainituista manipuloinnin strategioista pidän jälkimmäistä: Oma tutkimukseni tarkastelee näin ollen keskittyminä niitä leikin tapoja, joissa lelu taipuu erityisesti leikin luovaksi työkaluksi – esineeksi, joka sisältää leikin potentiaalin ja tarinanalun, jonka leikkijä viime kädessä toimintansa avulla vapauttaa, jälleenrakentaa tai haastaa. (Heljakka 2011)

Lelu on paitsi innoituksen taiteen tekemiselle antava artefakti, myös taidetyöskentelyssä hyödynnetty materiaallinen resurssi (Heljakka 2013, ks. myös Kuvio 2.). On mielenkiintoista huomata, miten nykyaikaisessa näkyvä lelullisuuden muoto edustaa suurilta osin taipumusta käyttää leluja *joilla on kasvot*. Klassikoiksi ja monien taiteilijoiden työskentelyssään käyttämien Lego-palikoiden ohella taidetyöskentelyssä suositaan erilaisia hahmoleluiksi määrittelemiä leluobjekteja. Näitä lelutyyppisiä ovat nuket, toimintahahmot, pehmolelut ja erilaiset figuurit. Hahmoleluihin keskittyvässä väitöskirjassani profiloin neljä aikuisen leluleikkijän tyyppiä, joita ovat lelukeräilijät, lelusuunnittelijat, leluleikkivät taiteilijat ja arjen leluleikkijät (Heljakka 2013). Monet väitöskirjaani varten haastattelemissa, leluintressejä omaavista nykyaikaisista taiteilijoista, tai leluleikkivistä taiteilijoista, kertoivat esimerkiksi käyttäneensä Moskovan olympialaisista tuttua maskottia Mishka-karhua *innoittajana* (myös inspiraatiomateriaali, joskus aihe) omissa teoksissaan. 1960–1970 –luvulla syntyneet taiteilijat jakavat kokemuksen ikonisena hahmona tunnetusta Mishkasta, joka useilta löytyi myös leluversiona. *Materiaaliseksi resurssiksi* lelu päättyi silloin, kun se kokonaisuudessaan tai osiin purettuna valjastetaan osaksi teosta, kuten kuvataiteilija Paavo Pounun veistoksissaan hyödyntämät Veikka Gustafsson –toimintafiguurit (ks. Heljakka 2013, 394–395).



Heljakka 2015

Kuvio 2. Lelu taiteessa: Lelumedian käyttö osana taidetyöskentelyä.

Syksyllä 2015 Helsingin uudessa taidemuseo HAM:issa näyttelyn avannut Ai Weiwei (1957-) on tullut tunnetuksi suurikokoisista installaatioistaan. Vuonna 2014 San Franciscon edustalla sijaitsevaan, entiseen Alcatraz-vankilaan taiteilija pystytti poliittisten vankien muotokuvia kuvaavan tilateoksen, jonka rakennusaineena toimivat Lego-palikat. Joe Blackin teos "Made in China" hyödyntää samalla muotokuva-ajatuksella rakennusaineenaan muovisia lelusotilaita, joita teoksessa on yhteensä 5500. Leluteos kuvaa aikakauslehti LIFEn kannessa vuonna 1938 julkaistua valokuvaa kiinalaisesta sotilaspojasta. Teoksen nimi sisältää viitteen muovisotilaiden alkuperämaahan: Vaikka osa Kiinan leluvalmistuksesta on siirtynyt muun muassa Intiaan ja Thaimaahan, valmistetaan suuri osa massatuotetuista muovileluista edelleen Kiinassa.<sup>vi</sup>

Muita esimerkkejä kansainvälisistä teoksista, joissa leluja on hyödynnetty raakamateriaalina, löytyy sosiaalisen median palveluista runsaasti.<sup>vii</sup> Nostan tässä esimerkiksi niistä muutaman: Peng Hung Chichin veistoksellinen tilateos on lukuisilla lelukoilla korotettu suurempi lelukoira, "Little Danny". Sensoreilla varustetun installaation lelukoirat alkavat äänellä kun sen ohi kävellään. Robert Bradfordin (esim. "Fairy Too") ja Freya Jobbinsin (esim. "Yoko Ono") veistoksissa taiteilijat ovat käyttäneet pieniä muovileluja yhdistäen niitä muihin muovisiin esineisiin ja luoneet kolmiulotteisia figuureja, jotka Jobbinsin tapauksessa voidaan luokitella myös *lelullistetuiksi muotokuviksi*.

Omassa taidetyöskentelyssäni olen hyödyntänyt leluja paitsi kuvaleikkiksi kutsumassani toiminnassa (lelujen valokuvaaminen, ks. seuraava kappale "Valokuvattu lelu ja kuvaleikki"), niin kuvauskohteena, mutta myös materiaalisena resurssina raaka-aineen näkökulmasta. Väriarvokuitot, peliteollisuuden ylijäämämateriaalit, Barbie-nuket ja muoviset eläinfiguurit ovat löytäneet tiensä lukuisiin teoksiin, usein uudenlaiseksi muokattuina. Olen käyttänyt teoksissani paitsi muovia, myös puuta ja esimerkiksi erikokoisia käpyjä, joista olen työstänyt nykyajan 'käpylehmiä'. *Pinebie*-käpybarbiellani on muotinuken kätet ja jalat.

Inspiraatiolähteenä, taideteoksen visuaalisena aiheena tai teokseen päätyvänä raaka-aineena lelut tarjoavat taiteentekijöille lisäksi mahdollisuuden tarkastella ja toteuttaa omissa työskentelyssään lelumaista tyyliä, josta esimerkkinä toimivat tässä kuvataiteilija Katja Tukiaisen lelumaiset



muotokuvat (toyish portraits). Lelumaisuus ilmenee näissä teoksissa satumaisina väreinä, muotoina ja hahmoleluista tuttuna söpöytenä kuten suurisilmäisyytenä. Toinen esimerkki lelumaisuuden toteutumisesta taideteoksessa on Alvar Gullichsenin *Posankka* vuodelta 1999. Turussa esillä oleva, jättiläismäinen veistos leikittelee klassisen kylpyankan ajatuksella yhdistäen siihen porsaan kärsän ja saporohännän. Hahmohybridi sisältää myös viitteitä Walt Disneyn tunnetuksi tekemään tyyliin ja tulee näin toimineeksi eräänlaisena tribuuttina popkulttuuriselle tarinankerronnalle.



Kuva 4. Designer-leluja My Plastic Heart –lelukaupassa New Yorkissa kirjoittajan kuvaamana.

Lelun ja taiteen suhteet eivät nykypäivänä kuitenkaan rajoitu teollisesti valmistettujen leluesineiden erilaiseen hyödyntämiseen taidetyöskentelyssä: Nykyaikaisen taiteen kentällä lelusta on tullut myös kanava taiteelliselle ilmaisulle ja siten media itsessään. Jeff Koonsin (1955-) *Balloon Dog* (1994-) on yksi lelumaisen taiteen klassikkoteoksista, joka ”shokeeraa katsojaa tuttuudellaan ja siihen latautuneilla muistoilla”, kuten kuraattori John Caldwell kuvaili Koonsin taidetta:

Kun Jeff Koonsin näyttely avautui San Franciscossa 1990-luvun alussa, Time-lehden toimittaja kuvaili näyttelyä: ”enemmän kitschyä kuin kitsch”. Kuraattori John Caldwell näki taiteilijan banaalien objektien puhuttelevaan faniyleisöään muistojen ja mysteerien ikoneina. Ne ovat esineinä kuolleita, mutta shokeeraavat katsojaa tuttuudellaan ja niihin latautuneilla muistoilla. ”Rakasta minua” tuntuvat teokset anelevan. ”Olen sinun kulttuuriasi”, ne huokailevat. Jeff Koons ikään kuin kysyi yleisöltään, eivätkö he kuitenkin valitsisi tätä hassua pikkurikkamaa Poussinin ja Picasson sijaan. Emmekö kaipaakin takaisin lapsuuden aikaan – aikaan ennen arvostelukyvyn kehittymistä? Koonsin taiteen tarkastelu ja siitä lausutut näkökannat liittyvät nykypäivän alati kasvavaan esinemaailmaan. Lelut asettuvat mielenkiintoisella tavalla tähän keskusteluun: Maailman vauraimmissa osissa teollisesti tuotetuista leluista on tullut väistämätön ja korvaamaton osa esinemaailmaa. (Heljakka 2009)

Muita lelumediaa taiteessaan hyödyntäviä nykyaikaisia taiteilijoita ovat japanilainen Takashi Murakami (1962-) ja Gary Baseman (1960-), joiden molempien tuotantoon kuuluu erilaisia taideleluja. Designer-lelun (myös art toy) ja taide-esineen rajapinta on häilyvä, yhä useammin olematon.

Kolmiulotteinen hahmo sijoittuu monen aikaistaiteilijan ilmaisuperttoarin jatkeeksi ongelmitta. Keskeisin perusolemukseltaan visuaalisen teoksen ja eritoten kosketuksesta henkiin heräävän lelun eroista on juuri tämä: lupa kajota, kosketella, muuntaa ja muokata artefaktia – asetella se haluamallaan tavalla osaksi ympäristöään. Urbaniin taiteeseen kytkeytyvät taidetyöskentelyn alakulttuurit; graafinen taide, sarjakuva ja graffitit ovat luoneet maaperän, jossa omia leluhahmojaan luovien taiteilijoiden työskentely kukoistaa. Rajoitettuina painoksina designer-lelut (ks. Kuva 4.) ovat tulleet myös tavallisen kuluttajan saavutettaviksi: Kidrobotin *Munny* (2005) Mori Chackin (1973-) *Gloomy Bear*, KAWS:in (Brian Donnelly, 1974-) omaleimaiset hahmot, Amos Toysin *King Ken* ja Sam Floresin *Wyger* toimivat esimerkkeinä usein vinyylillä valmistetuista hahmoleluista, jotka antautuvat aikuisten leikkijöiden asetelmien rakenteluun ja tuunailuun liittyviin leikkeihin. On huomionarvoista, etteivät kaikki designer- tai taidelelut ole vinyyliin valettuja, vaan osa niistä valmistetaan uniikkiteoksiksi tekstiileistä tai käsin kutomalla. Tästä esimerkkinä toimii Nina Salernon kierrätysmateriaaleista valmistamat *Perfect Reject* – hahmot. Myös teollisesti massatuotetut lelutyyppit, kuten Blythe-nukke ja My Little Pony -hahmot saavat niin taiteilijoiden kuin arjen leluikkijöidenkin tuunauksissa uudenlaisen, tekijän määrittelemän ilmeen (ks. mm. Heljakka 2011; 2013; 2015).



Kuva 5. Disneyn Stitch-lelufiguuri kirjoittajan kuvaleikkimänä Porin Pohjoisrannassa vuonna 2008, taustalla Kain Tapperin *Sukkula*-suihkukaivos vuodelta 1958.

## Valokuvattu lelu ja kuvaleikki

Yksi leluaiheisen taiteen näkyvimmistä muodoista ajassamme on lelujen parissa harjoitettu valokuvaus (ks. Kuvat 5. ja 6.). Lelujen taltiointi valokuvuihin kiinnostaa niin ammattilaisia kuin amatöörejäkin sillä erotuksella, että siinä missä ammattitaiteilijoiden *kuvaleikki* (eng. photoplay; ks. Heljakka 2011a; 2011b) päättyy usein julkisiin (fyysisiin) esityspaikkoihin kuten gallerioihin ja taidemuseoihin, esittää arjen leluleikkijä kuvaleikkiään usein julkisissa (digitaalisissa) esityspaikoissa.

Kameran tunnustettu ja tunnustettu leluisuus liittyy niin leikkitoimintaan kuin valokuvataiteeseen syntyneen lopputuotteen esteettiseen ulottuvuuteen. Kamera voidaankin luokitella leluksi monesta syystä: Yhtäältä se on leikkittelyn ja kuvaleikin mahdollistava väline, toisaalta se voi olla aikuisen omistajansa 'lelu' – esineellinen silmäterä metaforisessa mielessä. Kameran erottaa tosiasiallisesta lelusta sen hyötytarkoituksellinen funktio – valokuvauksen mahdollistava teknologia. Vaikka kamera tai mobiililaitte voidaan metaforisesti tulkita leluksi, on sillä kuitenkin funktionsa leikkitoiminnan ulkopuolella. Valokuvaamisen mahdollistava laite voidaan mieltää leluksi myös silloin kun se on tarkoituksellisesti leluiseksi kameraksi mielletty (ks. 'toy camera', esim. Diana tai LOMO –tyyppiset kamerat)<sup>viii</sup>. Lelujen valokuvaamista (tai kuvaleikkiä) ajatellen, muodostuu kamerasta eräänlainen leikkijänsä jatke, jonka kuvantuottava funktio mahdollistaa leikin jakamisen taiteen esityspaikoissa tai sosiaalisen median alustoilla. Tässä tapauksessa kamerasta tulee myös leikissä hyödynnettävä 'lelu'.

Valokuvaaja Marx Nixonin teoksessa *Much Loved* vuodelta 2013 seikkailevat silminnähden kuluneeksi rakastetut teddykarhut (Nixon 2013). Nämä pureksitut, riekaleiset, eri-ikäiset ja -kokoiset nallet on eriytetty omistajistaan ja käyttökonteksteistaan kuvaamalla lelut studioympäristössä, jolloin ne ovat saaneet korostetun estetisoidun ilmeen. Nixonin kuvaamat leluhahmot kytkee niiden omistajiin jokaisen muotokuvan vieressä julkaistu lelutarina. Näissä tarinoissa kerrotaan paitsi leluesineen elinkaaresta, myös siihen liitetystä tunnesiteistä. Tietty taiteilijat käyttävät leluaiheisissa valokuvissaan edelleen myös lapsia. Ilona Szwarcin teossarjassa *American Girls* suosittu lelubrändin nuket on kuvattu omistajiensa kanssa erilaisissa ympäristöissä. Kuvasarja pohjautuu avatarialisuuden ajatukseen (ks. Heljakka 2012), jossa lelusta muokataan eräänlainen oman identiteetin jatke, fantasiaversio tai 'mini-minä'. Suomen Valokuvataiteen museossa esillä olleen Jonathan Hobinin *Lastenhuoneessa*-näyttelyn<sup>ix</sup> teoksista taas välittyvä vakava, poliittinen agenda. Lastenhuoneen viattomaksi ymmärretty ympäristö on Hobinin toimesta lavastettu maailmantilannetta kommentoivien kohtausten taustaksi, jossa leluesineiden ja niillä tapahtuvan leikin rooli on enemmän tunnelmaa alleviivaava kuin pääosaa valokuvateoksissa edustava. Valokuvaaja Brian McCartyn sota-aiheisissa, lasten omakohtaisiin kokemuksiin perustuvissa ja piirrosten avulla rekonstruoiduissa leluissa lelut taas edustavat lapsia itseään (McCarty 2015).

Designer-leluihin keskittyvässä kuvaleikissä taiteellinen huomio suuntautuu leluobjekteihin itseensä, kuten Porin taidemuseon *ToyGiants*-näyttelyn teoksissa. Pelkistetystä studioympäristöstä kuvaleikityt lelut saavat tällöin katsojan kokonaisvaltaisen huomion. Daniel ja

Geo Fuchsin taide tekeekin näkyväksi vielä suuren yleisön kannalta tuntemattomana piilevän lelu kategorian; nykyaikalaisten, muotoilijoiden ja muiden visuaalisen alan ammattilaisten suunnittelemat designer-lelut. Toisaalta lelu kuvat tarjoavat mahdollisuuden kurkistaa esineen omistavan 'superkeräilijän' ainutlaatuisen kokoelmaan, jolla taiteilijoiden on ollut lupa leikkiä.

## ToyGiants: Kuvaamalla kerätyt nykylelut

Nykylelut ovat heijastuspintoja ihmisyydelle ääripäihin venyvän fantastisuutensa tai hypersimuloidun olemuksensa, söpöytensä ja groteskiutensa ansiosta. Kasvotonkin lelu (vrt. Munny) saa jo ajatusleikissä antropomorfoituja piirteitä, tehden siitä peilin inhimillisen tarkastelulle.



Kuva 6. Lelututkijan sininen asetelma, 2009.

Antropomorfismi tutkii ihmisen taipumusta antaa esineille ja eläimille inhimillisiä piirteitä. Leluesineiden, kuten erilaisten fantasiafiguurien kanssa kommunikoidessamme saatamme liittää esineeseen ominaisuuksia, jotka inhimillistävät sen, tekevät siitä kohteen sosiaaliselle kommunikaatiollemme. (Heljakka 2009)

Leluesineet koetaan monilla tavoin kiinnostaviksi visuaalisuutensa ja materiaalisuutensa ansiosta. Myös lelujen käyttöön liittyy vahvasti esillepano: niiden yhdisteleminen ja asetteleminen erilaisiin installaatioihin. Väitöskirjatutkimuksessani havaitsin että aikuisiällä hankitut lelut halutaan pitää esillä joko osana kodin tai työtilan sisustusta:

Monille juuri lelun käsiteltävyys ja taktillinen ulottuvuus ovat arvokkaita ominaisuuksia. Esineen fyysinen kosketeltavuus on merkittävä, houkuttelevuutta rakentava tekijä. Leluja käytetään myös erilaisten esteettistä harkintaa sisältävien tilallisten kohtausten luomiseen, eräänlaisiin installaatioihin. Tällöin leluesineistä tulee osa suurempaa kokonaisuutta ja tarinaa, leikkijän tai käyttäjän toimiessa narratiivisena arkkitehtina. (Heljakka 2009)

Myös monille leluja taiteessaan hyödyntäville taiteilijoille heidän omien lelu kokoelmiensa aarteista koostamansa asetelmat toimivat tärkeinä visuaalisina elementteinä niin osana ateljeetiloja kuin kodin intiimejä interiöörejäkin (ks. esim. Heljakka 2013, 281). Lelujen asetelmallinen järjestely eli eräänlaisiin hetkellisiin tai pysyviin ryhmäkuviin organisointi rinnastuu ajattelussani moniin kulttuurisiin ilmiöihin. Ehkä historiallisin ja länsimaalaisesti tunnetuin esineiden rituaalinomaisista 'järjestelyleikeistä' on kristittyjen tapa rakentaa jouluseimi. Suomessa seimi rakennetaan tyypillisesti joulunajan alla kirkkoon, mutta katolisissa maissa monet järjestelivät seimen myös kotiinsa. Esimerkiksi Italiassa joulutorit tarjoavat runsasta esinerepertoaria seimien koristeluun. Toisaalta tarjolla on myös valmiita design-seimiä, kuten esimerkiksi Alessilla.<sup>x</sup> Asetelmien rakentelu on läheistä myös nukkekotileikeille. 1600-luvun eurooppalaisessa muodissa tuli suosituksi keräillä ja asettaa esille kuriositeetteja sisältäviä kaappeja (Lönnqvist 1981). Samaan aikaan kuningashuoneissa rakennettiin ja varustettiin nukkekoteja. Suuri osa nykyajan nukkeihin

liittyvästä toiminnasta nivoutuu yhteen juuri erilaisten sisustuksellisten leikkien kanssa: Nykyajan nukeille rakennetaan pieteetillä taloja, pienoishuoneita (ns. dioramoja) tai niille omistetaan kokonaisia hyllytiloja kodin interiööriössä. Aiemmin erityisesti miniatyyrimaailmihin liittyvät maailmojenrakennusprojektit nukeille ovat laajentuneet. Nykyään myös muotinukkekokoisille leluhahmoille rakennetaan erilaisia tilapäisiä tai pysyviä tiloja. Tällä tavoin monien keräilytoimintana ymmärtämät leluaktiviteetit saavat entistä leikkillisempiä ulottuvuuksia ja lähestyvät samalla teatterikontekstista tuttua lavastamista. Mielestäni hahmoleluilla leikkivät tilalliset ja juonelliset kohtaukset muistuttavatkin yhä enenevässä määrin nukketheateria, jonka mahdollinen yleisö muodostuu eritoten sosiaalisen median käyttäjistä. Yksi lisätulkinta asetelmien rakentelun kulttuurisista lähtökohdista muodostuu museokontekstiin kytkeytyvästä ajatuksesta: Juuri museoissa historiallisesti merkittävänä koetut esineet on tapana kategorisoida ja organisoida tiettyjen ennalta määriteltyjen periaatteiden mukaisesti ja asetella katsojan kosketuksen saavuttamattomiin.

Jonesin mukaan lapset toteuttavat leikeissään järjestelyn ajatukseen liittyviä 'organisaatiofantasioita', jotka linkittyvät paitsi leikkivälineiden fyysiseen järjestelyyn, myös niihin liittyvän tiedon omaksumiseen ja muistamiseen (Jones 2002, 223). Tieto leikkikulttuurien hahmomaailmoista muodostuu tällöin eräänlaiseksi kulttuuriseksi pääomaksi, josta leluesineitä kokoelmassaan hallitseva leikkijä voi tuntea ylpeyttä.



Kuva 7. Geo ja Daniel Fuchs poseeraavat ToyGiants –sarjaan kuuluvan teoksensa edessä. Kuva kirjoittajan.

Nykyajan ikoniset henkilöahmot ovat luovineet tiensä leluihin populaarikulttuurin fani-orientoituneiden käytänteiden kautta. Lisensoinnin logiikan mukaisessa toimintamallissa suosittu

sarjakuva-, televisio-, -elokuva-, peli- tai taidehahmo on valjastettu aikaisessa vaiheessa myös lelumaisen olemuksen saaneisiin kulutustuotteisiin. Nykyajan moninaisiksi lelumuotokuviksi ovat päätyneet esimerkiksi Daniel ja Geo Fuchsin designer-lelujen ohella kuvaama Andy Warholin leluversio ja Toy Giants –projektin jälkeen näkyvämmiin leluihin ikuistunut muotitaiteilija Karl Lagerfeldt. ToyGiantsin kolmiulotteiset leluvaluuudet sisältävät hahmogallerian pop-viihteen ytimeistä aikaalaistaiteen kulttihahmoin ja tulevat näin keränneeksi valokuviiin nykyelokuulttuurien kerman; Kullakin ToyGiantsin teoksissa nähtävistä hahmoista on kulttuurinen velkansa edeltäjilleen, monilla taustansa teddykarhun ikonisessa hahmossa ja usealla Disneyn 'perintövero' vielä maksamatta. ToyGiantsin leluryhmäkuvat noudattavat erilaisia periaatteita, joista useimmat liittyvät leluhahmojen värikyseen (ks. Kuva 7.), toiset eri yhteyksistä tunnettujen populaarikulttuuristen hahmojen yhdistämiseen. Daniel ja Geo Fuchs ovat saattaneet yhteen keräilijä Selim Varolin kokoelman leluja omista leikeissään muotoutuneiden sääntöjen mukaisesti. Muutamia hahmoja sisältävät teokset eroavat ryhmäkuvista siten, että niissä esiintyvät lelut ovat toisiinsa nähden peräisin hyvin poikkeuksellisistakin yhteyksistä: Yksillä on taustansa todenperäisissä hahmoissa, toiset perustuvat fantasiaan. Fuchsin teoksissaan ikuistamat lelut jatkavat niin lelumuotokuvissa kuin valokuvattuinaakin populaarikulttuurista traditiota, jolle on ominaista mielikuvituksellinen, eri tarinoita yhdistelevä ja samalla uusia merkityksiä synnyttävä, eri mediarajat ylittävä tarinankerronta.

#### Arjen leluleikkijät taidetta jäljittelemässä

Leluesineet ja niihin liittyvät monimuotoiset muotoilu- ja käyttäjäkulttuurit näyttäsivät tulleen pysyväiseksi osaksi nykytaidetta. Olen tässä esseessä käsitellyt lelujen roolia taiteessa ja toisaalta taiteellisen työskentelyn merkitystä nykyajan monimuotoisille lelukulttuureille: lelun asemaa leikkilisen käänteen aikakautena taiteen näkökulmasta. Lelu on alkujaan tullut osaksi taidetta leikkivän lapsen kuvauksissa tai lapsimuotokuvissa. Sittenkin lelumateriaalista on kehittynyt inspiraatiomateriaaliksi luokittelemani aiheita mm. pop-taiteilijoille, kuten Andy Warholille. Lelumaisuutta tai varsinaista leluesinettä taide-objektina ja ilmaisullisena välineenä ovat käyttäneet tuotannossaan nykytaiteilijat kuten Jeff Koons, Takashi Murakami ja Gary Baseman. Lelun monialainen käyttö nykytaiteessa aiheutuu tai jopa teoksessa käytettynä raakamateriaalina tai rakenteluvälineenä tekee siitä kiinnostavan ja tutkimuksellisesti merkittävän tarkastelun kohteen. Lelusta on toisin sanoen tullut taiteilijoita entistä näkyvämmiin itseilmaisuun ja muokkaukseen houkutteleva media josta siinä määrin, että lelujen innoittamia tai rakenteellisesti mahdollistamia teoksia on mahdollista tulkita myös lelumaisina itsessään. Näyttäisi kuitenkin siltä, että leikkilinen aikakausi on edelleen hyvin korostuneesti okuloseentrinen, eli näköaistikeskeinen aikakausi. Lelut ovat siksi tulleet entistä näkyvämmiin osaksi visuaalista kulttuuria etenkin kamerateknologian, digitaalisen ja sosiaalisen median kehittyessä. Lelut valokuvattuina objekteina kiinnostavat niin ammattitaiteilijoita kuin arjen leluleikkijöitäkin. Kameran rooli ja lelut esille nostava kuvaleikki näyttelevätkin kenties yhtä leikkilisen käänteen keskeisimmistä kehityssuunnista, kun puhutaan paitsi lelun ja taiteen suhteista, myös laajemmin aikuisten ja lelujen suhteista – ja leikkivälineen taiteellisesta asemasta leikkilisen käänteen aikakaudella.



Loppuun lienee vielä perusteltua tuoda esille huomioita myös leluja taideinstituution ulkopuolella vaikuttavien leikkijöiden toiminnasta. Erityisesti sosiaalisen median valokuvapalvelut ovat tuoneet entistä paremmin esille sen, miten arjen leluleikkijät leikittelevät visuaalisen kulttuurin sisällöillä klassisia taideteoksia myöten. Yhtäältä leluleikeissä käytetyt viittaukset kohdistuvat viihdekulttuuriin ja populaarikulttuurisista yhteyksistä tunnettuihin teoksiin, kuten elokuvaan ja televisiosarjoihin. Toisaalta leluja käytetään myös ikonisten taideteosten kuten esimerkiksi da Vincin Mona Lisan uudelleenversioinneissa. Designer-lelu osana arjen leluleikkijöiden massatuotetuista ja uniikeista käsin valmistetuista leluista koostuvia kokoelmia ja näiden lelujen avulla luotuja leikkiympäristöjä, valjastetaan usein myös tunnettuja taideteoksia jäljitteleviin leluvaelmiin. Aikuiset käyttävät erilaisia leluja lavastaessaan uudelleen esimerkiksi maalauksista tunnettuja kohtauksia.<sup>xi</sup> Näin alkuperäiset teossisällöt kierrätetään, uudelleen leikitään ja toteutetaan vielä kerran toisin, jolloin leikissä syntyvistä kuvaelmista rakentuu viittauksia paitsi jäljiteltävään teokseen, myös leikissä käytettyjen leluhahmojen yli mediarajojen kurkottaviin merkityksiin ja niiden välisiin suhteisiin. Arjen leluleikkijät ja taidetta jäljittelevä, jaettu ja sosiaalinen kuvaleikki edustaa näin ollen eräänlaista siltaa taideinstituution ja tavallisten, leluintressejä omaavien ihmisten välillä. Kun klassiset taideteokset otetaan esikuviksi, innoittajiksi ja malleiksi omille leikeille, tullaan samalla herätettyä keskustelua siitä, mitkä ikoniset teokset puhuttelevat edelleen ehtymättömiltä vaikuttavien kuvavirtojen tulvassa.

#### Lopuksi: taide aikuisen leluleikin temmellyskenttänä

Taiteen ja leikin välinen suhde on monille itsestäänselvyys. Taiteessa on lupa (ellei jopa toimintaa ohjaava edellytys) leikitellä ideoilla, aiheilla ja materiaaleilla. Leikin problematiikka aikuisen toiminnan kontekstissa on taiteen ulkopuolelta ajateltuna kuitenkin edelleen ajankohtainen keskustelunaihe. Leluihin liittyvä aikuinen leikki on monille ihmettelyn aihe, vaikka leikin luovuutta tukeva ja vaikkapa aikuisten värityskirjojen markkinointipuheessa esille tuotu omaa tilaa ja mielenrauhaa edesauttava hyöty on jokseenkin tunnistettu.

Aikuisten lelutoimijoiden retoriikka pohjaa pitkälti keräilyyn ja harrastamisen diskursseihin. Lelun erottaa monista muista keräilyobjekteista kuitenkin siihen kohdistuva manipulaatio – eli lelun olemuksen muokkaamiseen perustuva esineleikki (object play). Toisin kuin taideobjektia yleensä, on esimerkiksi hahmolelu mahdollista asettaa erilaisiin poseerauksiin ja osaksi muita leluja tai esineitä käsittäviä asetelmia. Toiminto ei usein kuitenkaan yksinomaan perustu fyysisen leluesineen mekaaniseen manipulaatioon. Lähes aina (leluja kaupallisista intresseistä käsin keräilevien motivaatioita lukuun ottamatta) lelun kanssa harjoitettuun toimintaan kytkeytyy myös mielikuvituksellinen leikki, jossa vuorovaikutus lelun kanssa jää kuvitteelliselle ns. hiljaisen dialogin tasolle. Käsitkseni mukaan lelua ei siksi voida käsitellä ottamatta huomioon sen käyttöön läheisesti liittyvää leikkiä.

Tove Janssonin viimeisimmässä elämäkerrassa kerrotaan miten monipuolisesti taiteen parissa työskennellyt Jansson totesi Muumitalon ja Muumi-aiheisten kuvaelmien rakentelun edustavan aikuisten leikkiä. Tuula Karjalaisen kirjoittamassa teoksessa kerrotaan taiteilijan pitämästä puheesta, jossa hän sanoi kaikkien tietävän, että lapset leikkivät. Jos aikuisilla ei ole lapsia, joiden

kanssa leikkiä, tulee heillä kuitenkin olla mahdollisuus leikkiin, Jansson ajatteli ja totesi: ”Sitä vain silloin kutsutaan harrastukseksi” (Karjalainen 2013).

Ajassa, jossa niin suomalaiset kuin kansainvälisekkin taiteilijat ovat entistä näkyvämmiin löytäneet lelut paitsi inspiraatiomateriaalina ja raaka-aineeksikin ajateltuna resurssina, näyttäisi myös aikuisten suhtautuminen leikkiin hiljalleen muuttuneen avoimmemmaksi ja hyväksyvämmäksi. Urheilun, teatterin ja kuvataiteen kentillä tapahtuvan leikkitoiminnan lisäksi aikuiset etsiytyvät yhä useammin aiemmin lastenkulttuureihin liitettyjen leikillisten elämysvälineiden pariin: Vuoden 2015 Suomessa mediailmioiksi nousseet ja saman vuoden Helsingin Kirjamesuilla näkyvästi markkinoituiden aikuisten värityskirjat tai Myyrmannin ostoskeskuksessa avautunut aikuisten pallomeri<sup>xii</sup> toimivat esimerkkeinä erityisesti varttuneille suunnatuista leikkiaktiviteeteista. Valtaväestön onkin näiden suunniteltujen ja organisoitujen leikin muotojen ansiosta entistä helpompi viettää aikaansa tavalla, jolla taiteilijat ovat asennoituneet leikkiin kautta aikojen – heittäytyen ja antautuen leikin vapaaseen pudotukseen, mielikuvituksen ja arvaamattoman, mutta sitäkin palkitsevamman ’entä jos?’ –ajattelun vietäväksi – leikkijöiksi lelullistuvassa maailmassa.

#### Lähteet

*Adidas sneakers*, lähteessä

<http://www.bing.com/images/search?q=Adidas+Teddy+Bear+Sneakers&FORM=HDRSC2>

Brosterman, N. (2002) *Inventing Kindergarten*, Harry N. Abrams, Inc. Publishers.

*Children's Games*, Bruegel, lähteessä [https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s\\_Games\\_\(Bruegel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Games_(Bruegel))

Combs, J. E. (2000) *Play World. The Emergence of the New Ludenic Age*. Praeger Publishers, Westport.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla ja Nacke, Lennart (2011) "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification." *Proceedings of the 15<sup>th</sup> International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM Press, Tampere, s. 9–15.

Freya Jobbins, *Yoko Ono*, lähteessä <https://www.pinterest.com/pin/176766354099133495/>

Heljakka, K. (2012) "Aren't You a Doll! Toying with avatars in digital playgrounds", *Journal of Gaming and Virtual Worlds* Volume 4 Issue 2, 2012, s. 153–170.

Heljakka, K. (2015a) "From Toys to Television and Back: My Little Pony appropriated in adult play". *Journal of Popular Television*, 1:3, 99–109.

Heljakka, K. (2009) "Hello Kitschy! Lelumaiset esineet ja pinnan lumo", *Kulttuurilehti Mustekala*, lähteessä <http://www.mustekala.info/node/35599>

Heljakka, K. (2011a) "Lelukuvasta kuvaleikkiin. Lelukultuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa", *Lähikuva* 4/2011, s. 42–57.

Heljakka, K. (2015b) "Lelullistuva maailma. Pelillistyvät leikit", esitelmä *TiedeAreena* –tutkimusseminaarissa 25.9.2015, Porin Yliopistokeskus.

Heljakka, K. (2011b) "Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi" teoksessa Saarikoski, P., Heinonen, U. and Turtiainen, R. (eds.) *Digirakkaus 2.0*. Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011, s. 75–90.

Heljakka, K. (2010) "Peter Pan ja lelulaatikon lumo". *Rappio*. Porin kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisuja, Turun Yliopisto, s. 59–70.

Heljakka, K. (2013) *Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow*. Aalto University doctoral dissertations 72/2013.

Heljakka, K. (2014) "This is Play – Reflections on playful artworks (as means for toy research)". Teemanumero Pori! *Kulttuurilehti Mustekala*, lähteessä <http://www.mustekala.info/node/37192>

Hoch, M. (2010–2011) "Interdependency in the Modern Age", teoksessa *Toys of the Avant-Garde*, Museo Picasso, Málaga.

Jones, G. (2002) *Killing Monsters. Why children need fantasy, super heroes, and make-believe violence*. Basic Books, New York.

Karjalainen, T. (2013) *Tee työtä ja rakasta*, Kustannusosakeyhtiö Tammi.

*Karl likes Barbie Lagerfeld*, lähteessä <http://www.karl.com/karl-likes/2014/barbie-lagerfeld/>

Lönnqvist, B. (1981) "Leikkikalua – kulttuurin kuvastin", teoksessa Laaksonen, P. (toim.) *Kalevalaseuran vuosikirja 61*, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, s. 60–67.

*Made in China*, lähteessä <http://archdezart.com/2012/01/02/made-in-china-joe-black/>

McCarty, B. (2015) *War-Toys Project, Artist Statement*, lähteessä <http://wartoysproject.com/statement.html>

Nixon, M. (2013) *Much Loved*, Abrams Books.

Old Toys Get Remixed Into Classic Paintings & Famous Faces, lähteessä <http://www.visualnews.com/2013/09/24/old-toys-get-remixed-classic-paintings-famous-faces/>

Robert Bradford, *Fairy Too*, lähteessä <https://www.pinterest.com/pin/11822017741879472/>

Sutton-Smith, B. (1997) *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts.

Szwarc, Ilona (2015) *American Girls*, lähteessä <http://www.ilonaszwarc.com/american-girls>

*Ten great artworks inspired by children's toys* (2012), lähteessä <http://flavorwire.com/251563/10-great-artworks-inspired-by-childrens-toys/>

Wallenius, T. (2015) *Playground. Sovellus, joka johdattelee lapsen leikkiin*. Esitelmä Leikin materiaalisuus – kurssin minikonferenssissa 14.10.2015.

*Warhol's Toy Paintings*, lähteessä [http://www.warhol.org/uploadedFiles/Warhol\\_Site/Warhol/Content/Exhibitions\\_Programs/Exhibitions/EX\\_20100903\\_TE\\_Warhol\\_for\\_%20Children\(2\).pdf](http://www.warhol.org/uploadedFiles/Warhol_Site/Warhol/Content/Exhibitions_Programs/Exhibitions/EX_20100903_TE_Warhol_for_%20Children(2).pdf)

---

## Loppuviitteet

<sup>i</sup> Parikan jalkineissa on käytetty leluhahmoista muistuttavia elementtejä kuten mm. pupunkorvia sekä Hello Kitty – ja My Little Pony –hahmoja hyödyntävää kuvitusta.

<sup>ii</sup> Viitataan aiemmissa lelututkimukseeni liittyvissä kirjoituksissa *lelullistumiseen* englanninkielisen termin 'toyification' avulla (ks. esim. Heljakka 2015b).

<sup>iii</sup> Ks. tarkemmin *Children's Games*, Bruegel, lähteessä [https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s\\_Games\\_\(Bruegel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Games_(Bruegel)), viitattu 24.10.2015.

<sup>iv</sup> Ks. [http://www.warhol.org/uploadedFiles/Warhol\\_Site/Warhol/Content/Exhibitions\\_Programs/Exhibitions/EX\\_20100903\\_TE\\_Warhol\\_for\\_%20Children\(2\).pdf](http://www.warhol.org/uploadedFiles/Warhol_Site/Warhol/Content/Exhibitions_Programs/Exhibitions/EX_20100903_TE_Warhol_for_%20Children(2).pdf), viitattu 24.10.2015.

<sup>v</sup> Olen tarkastellut aihetta taiteellisen tutkimuksen kautta, mm. kesällä 2011 järjestämäni leluuviini ja leikkiä käsitteleviin teoksiin pohjautuvassa näyttelyssäni nimeltä *This is Play*, joka oli esillä Porin Galleria Elisessä 9.6.–21.8.2011. Ks. myös Heljakka, K. (2014) "This is Play – Reflections on playful artworks (as means for toy research)". Teemanumero Pori! *Kulttuurilehti Mustekala*, lähteessä <http://www.mustekala.info/node/37192>

<sup>vi</sup> Ks. <http://archdezart.com/2012/01/02/made-in-china-joe-black/>, viitattu 9.9.2015.

<sup>vii</sup> Ks. Ten great artworks inspired by children's toys (2012) <http://flavorwire.com/251563/10-great-artworks-inspired-by-childrens-toys/>, viitattu 9.9.2015.

<sup>viii</sup> Ks. Wikipedian määritelmä termille 'toy camera' lähteessä [https://en.wikipedia.org/wiki/Toy\\_camera](https://en.wikipedia.org/wiki/Toy_camera), viitattu 29.9.2015.

<sup>ix</sup> Ks. Suomen Valokuvataiteen Museon sivut, JONATHAN HOBIN: LASTENHUONEESSA, PROJEKTI-TILA 31.10.2014-25.1.2015 <http://www.valokuvataiteenmuseo.fi/fi/navyttelyt/nyt/event/72/224---jonathan-hobin-lastenhuoneessa>, viitattu 9.9.2015.

<sup>x</sup> 'A di Alesse Crib', lähteessä <https://www.connox.com/categories/seasonal/christmas/a-di-alesse-crib.html>, viitattu 24.10.2015.

<sup>xi</sup> Ks. esim. Flickr-valokuvanhallintapalvelussa esitetyt leluversioinnit da Vincin Mona Lisasta, lähteessä: <https://www.flickr.com/photos/72955221@N05/15983416848/in/photolist-ampbYy-q2MpYZ-ofJEyQ-4e6QXJ-5hRFEx-4dGdgi-cwKs9G-62g29d-4AbuC9-XypEt-5mGwap-frdM-pCg6bo-6LXy1z-9ptZMH-ek93FZ-965Ptw-6K4eEQ-8M49m2-nVjgC6-dqDSXu-s9H5Gh-5NCpN-f2vFb-aqfUc4-8Qwxa6-x21By-48i8QJ-4MY6FJ-nbVoKu-ddQp1d-nTx2H-hXkMwF-asHgZQ-6s3DLd-7TdHtw-KuNbd-65qpDo-7VJmGG-iUcwPQ-6HouSM-dosqf-dAXoUE-5pn7Hb-68hvi-4psVYR-4vRPyF-obSiES-boNLxP-94rGzQ> ja <https://www.flickr.com/photos/udronotto/628730467/in/photolist-XypEt-5mGwap-frdM-pCg6bo-6LXy1z-9ptZMH-ek93FZ-965Ptw-6K4eEQ-8M49m2-nVjgC6-dqDSXu-s9H5Gh-5NCpN-f2vFb-aqfUc4-8Qwxa6-x21By-48i8QJ-4MY6FJ-nbVoKu-ddQp1d-nTx2H-hXkMwF-asHgZQ-6s3DLd-7TdHtw-KuNbd-65qpDo-7VJmGG-iUcwPQ-6HouSM-dosqf-dAXoUE-5pn7Hb-68hvi-4psVYR-4vRPyF-obSiES-boNLxP-94rGzQ-vtYzAa-7Tkq6U-mcQN-a3ZHYq-6n4hFE-Mk6T-9UpL5-ovVNr-aAZyMa>, viitattu 24.10.2015.

<sup>xii</sup> Ks. "Nyt se on toteutettu: Aikuisten pallomeri", Metro-lehti 20.9.2014, lähteessä <http://www.metro.fi/uutiset/a1387807059894>, viitattu 24.10.2015.