

Aikuisen leikin vapautusrintaman etujoukossa

LELUTUTKIJAN PUHE PORIN TAIDEMUSEON TOY GIANTS–NÄYTTELYN AVAJAISISSA 12.6.2015

Arvoisat taiteilijat, avajaisvieraat, Porin taidemuseon henkilökunta, lelufanit, porilaiset

Ensinnäkin haluan kiittää Taidemuseota ja erityisesti Pia Hovi-Assadia kutsusta tulla avaamaan Geo ja Daniel Fuchsin leluisa näyttelyosuus. Kyseessä on lelututkijalle osoitettu kunniatehtävä, josta olen sekä ylpeä, että otettu. Seison täällä tänään aikuisen leikin vapautusrintaman etujoukossa. Kotikaupungissa toteen käyvä, kansainvälinen hahmoleluaiheinen näyttely, jonka avajaisseremonioihin saan itsekin osallistua, edustaa leikin taianomaista toteutumista parhaimmillaan.

Koska lelut ovat leikin välineitä ja instrumentteja, pyydän avajaisvieraita osallistumaan seuraavaan visuaaliseen ajatusleikkiin. Sulkekaa kaikki hetkeksi silmänne – noin – ja palatkaa ajassa takaisin. Siirtäkää ajatuksenne siihen leikkivälineeseen, joka oli lapsuutenne suosikkilelu yli muiden. Todennäköisesti kuva väreilee hyvin elävänä mielessänne. Antakaa ajatuksenne vielä viipyillä siinä. Nyt voitte avata silmänne.

Jos olette oikein onnekkaita, saattaa kyseinen lelu löytyä vielä omistuksestanne. Joka tapauksessa varmaa on se, että kaikilla meillä on väkeviä leluihin liittyviä wau-kokemuksia; haaveita, toteutuneita unelmia, flow-elämyksiä, silmän ja mielen nautintoja, luopumisen haikeutta, ehkä pettymyksiäkin. Tietyt lelut varastavat sydämemme ja tulevat pysyväksi osaksi elämäämme.

Suomalainen leikintutkija Yrjö Hirn on vuonna 1916 lausunut seuraavasti: ”Tuskinpa voidaan meidän aikanamme kirjoittaa täydellistä sivistyshistoriaa suomatta siinä omaa lukuaan leikkikaluille” (Soini 1991, 5).

Marja-Liisa Lehto kirjoittaa vuonna 1996 julkaistussa teoksessaan *Huwikaluja lapsille. Vanhat suomalaiset lelut*: ”Aikuiset ovat taltioineet vanhoja lelujä museokokoelmiin ja aikuiset keräävät niitä myös itselleen. Aikuista on aina kiehtonut lelujen pienoismaailma, lelun historia on myös aikuisten keräilyn historiaa. Vanha lelu viehättää edelleen, se herättää ehkä nostalgisia muistoja lapsuudesta, joillekin se on muuten vain viehättävä harrastus tai peräti sijoituskohde. [...] Museoesineenä lelu on tutkimuskohde” (Lehto 1996, 6).

Tänään avautuvan näyttelyn leluteema kytkeytyy Poriin monella tavalla: Paitsi että kaupunki toimii kotipaikkana ja leikkikenttänä monelle leikistä, pelaamisesta ja leluista kiinnostuneelle tutkijalle, on kaupungissamme ollut lelunvalmistukseen liittyvää teollisuutta jo 1800-luvulla, jolloin Max Tamlander Porista valmisti nukun huonekaluja, hevosia, rattaita ja höyrylaivoja. Muovilelut, joita tämänkin näyttelyn teoksissa nähdään, tulivat myyntiin Suomessa 1950-luvulla (Lehto 1996, 23; 84).

Tänään aukeava näyttely puolustaa nykyajan leikkivälineiden paikkaa taidemuseokontekstissa. Daniel ja Geo Fuchsin Toy Giants -katselmus tuo Hallin seinäpinnoille populaarikulttuurisen leluhahmojen kerman. Ei ole sattumaa että juuri Daniel ja Geo ryhtyivät kuvaamaan lelujä. Yksi taiteilijoiden muista projekteista – ”Famous Eyes”/Kuuluisat silmät perustuu juuri silmien valokuvaamiseen.

Silmät sielun peilinä ovat tässäkin näyttelyssä vahvasti läsnä: Tarkkailkaapa näyttelyssä nähtyjen leluhahmojen kasvoja – silmillä on niissä merkittävä rooli. Toin mukanani pitkäaikaisen kumppanini Blythe-nuken, jonka silmiin liittyy erityistä taikaa, kas näin!

Nukkehahmo ihmisen kuvana on aikuisia pitkään kiehtonut leikkiväline. Muotinuket valmistettiin Ranskassa jo 1700-luvulla kuninkaallisten leikittäviksi. Designer-lelut, kuten Daniel ja Geo Fuchsin kuvaamat hahmot Munny, KAWS, Gloomy, Blythe ja lukuisat muut tähdittävät monen keräilijän ja aikuisen leikkijän kokoelmia. Nämä lelut eivät suinkaan elä vain vitriineissä, vaan monen lelukulttuureja tuntemattoman yllätykseksi niillä myös leikitään.

Missä muualla voisivat kohdata saman katon alla George Bush, Osama Bin Laden, Saddam Hussein, Fidel Castro, Abraham Lincoln ja Andy Warhol tai fiktiiviset Hannibal Lecter, Spock, Barbie, Klonkku, Terminator seikkailla yhdessä kuin juuri leikkivien aikuisten toteuttaminen leluaiheisen taiteen yhteydessä.

Nuket, toimintahahmot ja pehmolelut kuvaleikittynä – niin valokuvattuina kuin lelumuotokuvissakin – edustavat populaarikulttuurista traditiota, jolle on ominaista eri tarinoita sekoittava ja samalla uusia merkityksiä synnyttävä transmediaalinen tarinankerronta.

On huomionarvoista että Toy Giantsissa on mukana on myös hahmoja, joiden alkuperä ei ole sarjakuvassa, televisiosarjassa tai elokuvassa – vaan lelussa itsessään. Siitäkin Blythe on erinomainen esimerkki.

Designerlelujen suunnittelijoiden, muotoilijoiden ja taiteilijoiden suunnattoman laaja tietämys taiteesta ja sen alakulttuureista, kuten urbaanista katutaiteesta – ja tämän tietämyksen soveltaminen uusien hahmojen suunnittelussa on kiehtovaa kulttuurista pääomaa, jonka tuloksia saamme tästä päivästä lähtien Porin Taidemuseossa ihastella.

Vielä loppuun muutama sananen leikistä: Jo 1900-luvun alussa Suomessa oltiin leikitutkimuksen edelläkävijöitä: aiemmin siteeraamani leikintutkija Yrjö Hirn ei ollut kiinnostunut leikistä ainoastaan lasten, vaan ennen kaikkea ihmisten toimintana. Hirnin mielestä taiteen alkuperää selvitetessä ei voida ohittaa leikkiä. Soini kirjoittaa Yrjö Hirnin ajatelleen: Jossain mielessä kaikkea taidetta voidaan nimittää leikiksi (Soini 1991, 6).

Leikkiä tutkinut Maritta Hännikäinen taas toteaa että 'leikin aloitus tapahtuu esineiden, erityisesti leikkivälineiden virittämänä' (Hännikäinen 1991, 103). Toy Giantsissa nähtävien lelumuotokuvien lisäksi mukana on myös teoksia, joissa luova leikki on läsnä yksittäisiä lelupotretteja voimallisemminkin. Asetelmien rakentaminen kaikessa monimuotoisuudessaan on paitsi leikillisen asenteen kyllästävä toimintaa, myös suurta leikkiä itsessään. Teokset tässä näyttelyssä ovat todistusaineistoa aikuisiällä tapahtuvan leikin olemassaolosta. Samalla ne ovat myös dokumentoitua leikkitietoa tuleville sukupolville tämän päivän esinesuhteista ja tulevat puolustaneeksi leluleikkiä taidemuotona; leluja inspiraatiomateriaalina ja materiaalisena resurssina leikkiville taiteilijoille.

Taiteilijat kertoivat minulle itse, miten he lelukeräilijä Selim Varolin kanssa ensin availivat varovasti lelujen pakkauksia huolehtien siitä että hahmojen asusteet pysyivät oikeisiin nukkeihin ja toimintahahmoihin liitettynä. Mutta sen jälkeen varovaisuus unohdettiin ja herkuttelu leluhahmoilla alkoi. Näin astuttiin leikin valloittavaan taikapieriin!

Tässä yhteisleikissä syntyneistä tuotoksista saamme tänään avautuvassa näyttelyssä antaumuksella nauttia. Helsingin Yliopiston kansantieteen professori Bo Lönnqvist on sanonut, että lapselle leikkikalun voi olla avain todellisuuteen, aikuiselle leikkikalun on epätodellinen, avain pois todellisuudesta. Lili E. Pellerin mukaan leikin ja sen välineiden avulla voidaan taas todellisuutta sekä hämärtää, syventää että varioida (Lönnqvist 1991, 9; 20).

Leluhitler, Tähtien sota –figuureilla leikkivä jääsilmäinen hahmo joutuu Daniel ja Geo Fuchsin kuvissa dinosauruksen hampaisiin. Eikä tässä vielä kaikki; dinosaurus joka söi Hitlerin tulee sekin Iron Madenin Eddie-hahmon riepottelemaksi. Huumori, alakulttuurinen värikyky, punk-asette ja ihmisen monimuotoisuuden loputtomat tulkinnat söpöine ja outoine piirteineen: Mitä muuta nykyelut ilmentäisivätkään kuin yhteiskunnan nykytilaa tai toisaalta ehtymätöntä fantasiannälkäämme – tarveemme käyttää mielikuvitusta ja asettua leikin arvaamattomaan, mutta syvästi nautinnolliseen maailmaan.

Näyttelykierroksen saatesanoiksi ja leikilliseksi aktiviteetiksi annan teille lopuksi tämän mielikuvitusta kutkuttelevan tehtävän: Jos vierustoverisi olisi lelu, millainen lelu hän olisi? Entä: Millainen lelu sinä olisit? Toivotan kaikille leluisan elämyksellistä taidematkaa Daniel ja Geo Fuchsin riemastuttavien teosten maailmassa. Kulkekoon lelujen lumovoima kanssanne.

KIITOS!

Porissa 12.6.2015

TaT, Lelututkija

Kati Heljakka

Tutkijatohtori Suomen Akatemian hankkeessa Leikillisyyden ja pelillisen kulttuurin synty.

LÄHTEET

Lehto, Marja-Liisa (1996) *Huwikaluja lapsille. Vanhat suomalaiset lelut*, Tammi, Hämeenlinna.

Lönnqvist, Bo (1991) ”Leikkikalun käsite ja kulttuuritutkimusteoksessa Soini, Hannu & Hyvärinen, Tuija (1991) (Ed.) *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta*, Oulun Yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 17–24.

Soini, Hannu (1991) ”Katsaus suomalaiseen leikintutkimukseen”, teoksessa Soini, Hannu & Hyvärinen, Tuija (1991) (Ed.) *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta*, Oulun Yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 3–16.

In the liberation front for adult toy play

SPEECH AT THE OPENING OF THE TOY GIANTS EXHIBITION AT PORI ART MUSEUM
ON JUNE 12TH, 2015

Honoured artists, guests at the opening, personnel of Pori Art Museum, toy fans, citizens of Pori

First of all I would like to thank Pori Art Museum and especially Pia Hovi-Assad for the invitation to open the toyish part of Daniel and Geo Fuchs' art exhibition. This is a true honour for which I am both proud and flattered. I'm standing here in the frontline of the liberation front for adult toy play. An international art exhibition with a focus on character toys in my own home town which opening ceremonies I am able to participate in functions as proof of the magic of play.

As toys are the things and instruments for play, I ask the participants to join in the following playful exercise. Close your eyes – like this – and return back in time. Focus your mind on the plaything that was your very favourite of them all. Presumably this image lingers vividly in your mind. Let your thought hang on to this image for a little bit longer. Now, open your eyes.

If you are really lucky, you may still own this toy. In any case, it is certain that all of us have powerful wow experiences that relate to toys: fantasies, dreams that came true, flow experiences related to play, delights of the eye and the mind, sadness when you parted ways, perhaps some disappointments as well. Some toys steal our hearts and become a permanent part of our lives.

Finnish play researcher Yrjö Hirn uttered in 1916: "It is doubtful that a complete history of civilization could be written in our time without allowing a chapter of its own to toys" (Soini 1991, 5).

Marja-Liisa Lehto writes in her book from 1996, *Amusing things for children. Old Finnish toys*, that adults have preserved old toys in museum collections and they collect toys themselves as well. The adult has always been interested in the miniature world of toys and the history of toys is also a history of adult collecting. An old toy still has its charm, it may awaken memories from childhood, for some it is just an attractive hobby, even a case of investment. Also, as a museum piece, the toy is a subject of research (Lehto 1996, 6).

The topic of the art exhibition opening today is linked to Pori in many ways: Besides the fact that the city functions as a home base for many researchers interested in play, games and toys, Pori has a history with toy-making originating in the 1800s, when Max Tamlander manufactured doll furniture, horses, carriages and steam boat toys. Plastic toys, such as the playthings in this exhibition, came on the market in the 1950s (Lehto 1996, 23; 84).

The exhibition opening today speaks up for the right for toys to be present in the context of an art museum. Geo and Daniel Fuchs bring the contemporary, pop cultural crème de la crème of toys onto these walls. It is no coincidence that it was these artists who started to photograph toys. One of the other projects of Daniel and Geo, *Famous Eyes*, is based on the idea of capturing eyes on camera.

The eyes as the gateway to the soul are strongly present in this exhibition as well: Just observe the faces of the toy characters – the eyes have a significant role in their appearance. I brought a long-term toy companion with me today, Blythe. This doll has a magic quality in its eyes, see!

The doll as an image of the human being has for long interested adults. Fashion dolls were produced in France already in the 18th century as playthings for royals. Designer toys we can see here today, Munny, KAWS, Gloomy and Blythe, are the stars of many adults' toy collections. These toys do not only inhabit glass cabinets, but are employed in play.

Where else can one at the same time encounter George Bush, Osama Bin Laden, Saddam Hussein, Fidel Castro, Abraham Lincoln and Andy Warhol or where can fictive characters such as Hannibal Lecter, Spock, Barbie, Gollum and Terminator all enjoy an adventure together than in the toyful art of adults.

Dolls, action figures and soft toys – both as photoplayed and portrayed – continue the pop cultural tradition that mixes up story worlds and generate new meanings in the context of transmedia storytelling. At the same time, it is noteworthy to point out how the Toy Giants exhibition also features toys that do not have their origins in comics, a television series or a film – but in the toy itself. Blythe, again, is a perfect example of this.

The creative minds; designers and artists behind designer toys, their endlessly expansive expertise of art and its subcultures, such as urban art – and the use of this knowledge in the designing of new characters is an intriguing form of cultural capital which we may from this day on admire at the Pori Art Museum.

To sum up, some words about play: Even as early as the beginning of the 1900s, Finnish researchers represented pioneers in play research. Yrjö Hirn, whom I quoted earlier, was one of the forerunners of Finnish play research: He was not interested in the activity of play only from the perspective of children but above all as the activity of us humans. He thought that in some way all art can be understood as play (Soini 1991, 6).

Researcher of play, Maritta Hännikäinen, points out that playing starts with objects, and with playthings in particular (Hännikäinen 1991, 103). Besides the toy portraits in the Toy Giants exhibition, there are also works of art in which creative play emerges even more profoundly: The creation of various displays not only verifies the employment of a playful mindset, but of a great sense of play.

The works of art in this exhibition function as evidence for adult toy play. At the same time they document some object relations of contemporaries and come to justify playing as an artistic form, toys as both inspirational material and an important and endlessly inspiring material resource for the toying artists.

The artists themselves told me, how they together with toy collector Selim Varol first were careful in opening the toy packages, and paid special attention to how the different accessories could be kept together with the right dolls and action figures. But soon carefulness was forgotten and the feast with toy characters begun. This is how an entry was made into the captivating sphere of the magic circle of play!

The outcomes of these artistic and social play actions can be devotedly admired in the exhibition opening today.

The professor of folkloristics at University of Helsinki, Bo Lönnqvist has said that for the child the toy may be a key to reality, whereas for the adult it is unreal, a key away from reality. Again, Lili E. Peller claims that play and its instruments can be used to blur, deepen and vary the boundary between what is real and what is not (Lönnqvist 1991, 9; 20).

The toy Hitler, a character with icy blue eyes toying with Star Wars figures, gets in the artworks of Daniel and Geo Fuchs eaten by a dinosaur. And that is not all there is; the dinosaur that ate Hitler becomes pulled about by Eddie known from Iron Maiden. Humour, the colourfulness of sub-cultures, a punk attitude and the endless interpretations of humanity with both cute and strange dimensions: What else do contemporary toys characterize than the present state of society or on the other hand, our insatiable hunger for fantasy – the need to use our imaginations and immerse ourselves in the unpredictable, but deeply enjoyable world of play.

Finally, as a prelude to your tour at the Toy Giants exhibition, I will give you a task: Please imagine: If the person next to you would be a toy, what kind of a toy would he or she be? What kind of toy would you be, yourself?

I wish everyone a toyishly rich art adventure in the explorations of Daniel and Geo Fuchs' exhilarating works. Thank you for wowing us with your art, Geo and Daniel. May the magic of toys be with you forever.

In Pori on the 12th of June, 2015.

Doctor of Arts, toy researcher

Kati Heljakka

Postdoctoral researcher in the Academy of Finland funded project Ludification and the Emergence of Playful Culture.

REFERENCES

Lehto, Marja-Liisa (1996) *Huwikaluja lapsille. Vanhat suomalaiset lelut* [Amusing things for children. Old Finnish toys], Tammi, Hämeenlinna.

Soini, Hannu (1991) "Katsaus suomalaiseen leikintutkimukseen" [An inquiry into Finnish play research] in Soini, Hannu & Hyvärinen, Tuija (1991) (Ed.) *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta*, Oulun Yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 3—16.

Lönnqvist, Bo (1991) "Leikkikalun käsite ja kulttuuritutkimus" [The concept of plaything and cultural research] in Soini, Hannu & Hyvärinen, Tuija (1991) (Ed.) *Leikki ja todellisuus. Puheenvuoroja suomalaisesta leikintutkimuksesta*, Oulun Yliopisto, Kajaanin täydennyskoulutusyksikkö, 17—24.