



samk

Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Satakunta University of Applied Sciences

SUSA PIRTTISALO

## **Väki ja valta-peliperformanssi**

Pahuuden ja väkivallan käsittelemisestä taiteen keinoin

KUVATAITEEN TUTKINTO-OHJELMA  
2023

## TIIVISTELMÄ

Pirttisalo, Susa: Väki ja valta-peliperformanssi – Pahuuden ja väkivallan käsittelemisestä taiteen keinoin  
Opinnäytetyö, AMK  
Tutkinto-ohjelma Kuvataide  
Toukokuu 2023  
Sivumäärä: 23

Tässä opinnäytteessä esitellään esitystaiteellisen opinnäyteteoksen taustoja ja prosessia. Opinnäytetyössä nostetaan esimerkeiksi erilaisia väkivallan ilmenemismuotoja kulttuurissa. Aihetta lähestyttiin pahuuden ja väkivallan käsitteiden kautta.

Prosessin aikana todettiin taiteen mahdollisuus reagoida ajankohtaisiin ilmiöihin, käyttäen esimerkkinä opinnäytetyön taiteellista osuutta, joka muotoutui reaktioksi ajankohtaiselle aiheelle.

Avainsanat: esitystaide, esitystilanne, kuvanveisto, performanssi, pahuus, pelaaminen, pelit, pelillistäminen, sota, väkivalta

## Abstract

Pirttisalo, Susa: People and power-game performance – Exploring evilness and violence through art

Bachelor's thesis

Degree programme Fine Arts

May 2023

Number of pages: 23

This thesis presents the background and the process of the performative thesis artwork. Various examples of manifestations of violence in culture are presented in the thesis. The topic was approached through the concepts of evilness and violence.

The possibility of art reacting to current phenomena was noted during the process. The performative thesis artwork was used as an example, which turned out to be a reaction to a current topic.

Keywords: evilness, games, gamification, performance art, performance situation, performance (art forms), playing (games and sports), sculpture (visual arts), violence (activity), war

# SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 MÄÄRITELMIÄ.....	7
2.1 Entä pahuus? .....	8
3 SYY .....	10
3.1 Selvää peliä ja viihdettä .....	13
3.2 Väkivalta on pahaa .....	15
4 ITSE PELI .....	16
4.1 Mitä .....	16
4.2 Pelin osat ja kulku .....	18
4.3 Nimi osallistavuudesta .....	22
4.4 Peliperformanssi Taidekeskus Mältinrannassa 31.3.2023 .....	24
4.5 Jälkikommentteja .....	26
5 MINÄ, TAITEILIJJA .....	27
LÄHTEET .....	29

## 1 JOHDANTO

Istuin asiakaspalvelutyössä tiskin takana ja pyörittelin kaulassani olevaa avainnauhaa. Päivä oli kuuma ja hiljainen. Ehkä muutama asiakas oli eksynyt käyttämään ilmaista WC-mahdollisuutta. Olin vasta laskenut käteiskassan ihan vain jotain tehdäkseni, päivittänyt sähköpostia, siistinyt kaupan puolta ja luke-  
nut lisää taustatietoa meneillään olevasta taidenäyttelystä. Rakennuksen vie-  
ressä olevan joen kosteus laahasi tukahduttavasti sisätiloihin, enkä tukaluuden  
takia kärsinyt pitää edes sukkia jalassa. Kun en keksinyt enää tekemistä, an-  
noin katseen harhailla ja mielen valua autuaaseen tylsyyteen, aivojen lepohe-  
keen. En arvannutkaan, että päivä, joka ei aluksi antanut mitään, osoittautuisi  
loppujen lopuksi taiteellisesti varsin hedelmälliseksi ja ajaisi minut toteutta-  
maan tähän asti isointa henkilökohtaista taideprojektiani.

Ukrainassa helmikuussa 2022 alkanut konflikti oli kaikkien huulilla ja ravisutti  
kaikessa käsittämättömyydessään. Tämän ajankohtaisen aiheen suuntaan  
ajatukseni ajautuivat seiniä tuijotellessani. Aluksi olin yrittänyt pysyä uutisvir-  
ran tahdissa ja koin tarpeelliseksi tietää mitä maailmassa tapahtuu. Välittö-  
mästi puhuttiin sodan leviämisen mahdollisuudesta ja uutisoitiin kauheuksista,  
joita rintamalla tapahtuu ja minkälaisia tekoja siviileihin kohdistuu. Jatkuva uu-  
tisten seuraaminen ja sosiaalisen median perässä pysyminen osoittautui no-  
peasti henkisesti raskaaksi.

Koko tilanne tuntui epäreilulta. Yhden ihmisen päätävävallan takia tavalliset  
ihmiset asetetaan tilanteeseen, jossa oma selviytyminen riippuu toisten ihmis-  
ten tappamisesta. Sota on alusta, jonka syntyä ja toimintatapoja ohjailevat ta-  
hot, joita itseään ei tällä alustalla konkreettisesti nähdä. Sodan kannalta tär-  
keimmät henkilöt istuvat jossain kaukana toimistoissaan, kun kansa hoitaa itse  
aktin eli konkreettisen sotimisen.

Jäin pohdinnoissani kiinni ajatukseen alustasta, jossa ihminen voi olla väkivaltainen. Ihminen taipuu väkivaltaan, mikäli tekijät ja olosuhteet ovat oikeanlaiset. Joko esimerkiksi Natsi-Saksan kaltainen järjestelmä kasvattaa ihmiset väkivaltaan ja kansanryhmän sortoon tai muut tekijät yksilön elämässä ajavat väkivaltaisiin tekoihin. Keskeinen käsitys itselläni oli, että jokainen meistä pysyy väkivaltaan, jos olosuhteet ovat oikeanlaiset. Entä jos loisin sellaisen alustan? Miten? Ihmisiäkö siinä mätettäisiin? Mistä ihminen? Olisiko teos still-kuva tapahtuneesta? Ei! Performanssi.

Hassua on, etten itselleni tyypillisesti erityisesti kärsinyt minkäänlaisesta tuskallisesta valinnanvaikeudesta opinnäytetyön suhteen. Tai vaihtoehtoisesti ei syntynyt paniikkia siitä, että teosidea ei olisi syntynyt. Performanssiin kallistuminen tuntui luontevalta ja kuvanveistoon yhdistäminen kiehtovalta. En pompotellut useamman vaihtoehdon välillä kovinkaan kauaa. Henkevästi ajattelin, että teos syntyi, koska aika sille oli oikea ja sen täytyi päästä ulos ja tulla toteutetuksi. Päätin luottaa ideaan.

Peliperformanssini idea syntyi aikana, jolloin väkivaltaa tuntui pursuavan joka tuutista. Uutiset, mainokset, tv-sarjat, sarjakuvat, taide ja kulttuuri, kaikki täynnä. Väkivaltakuvastolle altistuu, vaikei sen pariin pyrkisikään. Tuntui tarpeelliselta reagoida maailman menoon. Kutsun teosta performanssiksi, mutta sen rinnalla käytän myös sanaa ”reaktio”.

Kuvanveiston kautta työstin asiaa pitkään. Muovailin ihmishahmoja, jotka muokkautuivat pikkuhiljaa ja joiden ulkonäkö vaihteli prosessin aikana paljon. Keskustelin opiskelutovereideni kanssa, kuinka mallimuovailujen työstö tuntui jo itsessään väkivallalta. Kaivoin rintakuvan silmän kuopastaan ulos muovailakseni siitä paremman. Hakkasin isoon kokonaiseen ihmiseen lisää savea puukapulalla. Leikkasin veitsellä sen korvan irti, jotta voin siirtää sen anatomisesti korrektimpaan kohtaan. Koska käsitin, että veistokset ovat vain savea, eivätkä oikeita ihmisiä, en tuntenut tästä syyllisyyttä. Mielessäni kävi vertauskuva aivopesulle.

Esitystaiteellinen osuus tiivistää koko pitkän prosessin yhteen hetkeen. Koko lukuvuoden suunnittelen ja hion suunnitelmaa ja välineitä toteuttaa tämä yksi hetki, josta ei jää muistoksi muuta kuin videoita, kuvia ja muistoja. Itse veistokset tuhoutuvat. Niin kuin ihmiset, jotka kuolevat väkivaltaisten tekojen uhreina.

Kirjallisen osuuteni tekstin takana liikkuu kantava ajatus siitä, että väkivalta ja pahuus kulkevat käsikädessä. Liitän väkivallan ja pahuuden yhteen, mutta samaan aikaan pohdin väkivallan osaa kulttuurissamme.

## 2 MÄÄRITELMIÄ

Jos performanssini pitäisi tiivistää kahteen sanaan, olisivat ne ”väkivalta” ja ”pahuus”. Koska koko teoksen ajatus kumpuaa vahvasti näistä sanoista, on tärkeää pohtia ensin, miten ne määritellään. Etsin sanojen määritelmiä maailman vanhimman englanninkielisen tietosanakirjan, Encyclopedia Britannican, sivuilta. Väkivallan käänsin englanninkieliseen sanaan ”violence”. Encyclopedia Britannican sivuilla sanan ”violence” alla lukee yhden sanan määritelmä ”behaviour”, jonka käännän suomeksi ”käyttäytyminen”. Käsitin tämän perusteella väkivallan käyttäytymismalliksi. Tarkemmin tietosanakirja määrittelee väkivallan fyysisen voiman tekona, joka aiheuttaa tai jonka on tarkoitus aiheuttaa kohteelle haittaa. Väkivallan tuottama vahinko voi olla fyysistä, psykologista tai kumpaakin. Väkivalta eroaa aggressiosta, sillä kyseessä on laajempi käsite. Väkivalta on vihamielistä ja pitää sisällään fyysisiä, verbaalisia ja passiivisia muotoja. Tietosanakirjan mukaan väkivalta on ihmisen käytökselle suhteellisen yleistä ja tätä käytöstä esiintyy kautta maailman. Väkivaltaista käytöstä esiintyy kaikissa ikäluokissa, mutta herkemmin väkivaltaan taipuvat myöhäis-teeni-ikäiset ja nuoret aikuiset. Väkivallalla on paljon negatiivisia vaikutuksia sitä todistaneisiin ja sitä kokeneihin. Tietosanakirja erittelee lasten olevan kaikista herkimpiä väkivallan aiheuttamalle vahingolle. (Jacquin, 2023. Kirjoittajan suomennos.)

Selvä, väkivalta on siis käyttäytymistä ja jopa Encyclopedia Britannican mukaan yleistä ihmisluonnolle. Sivustolla eritellään väkivallan eri tyypit, aiheuttajat, ehkäisytavat ja vaikutukset. Olin varsin tyytyväinen määritelmän löydökseeni.

## 2.1 Entä pahuus?

Väkivallalle löysin hyvinkin nopeasti määritelmän, mutta pahuudelle sen sijaan ei löytynyt yksiselitteistä yhtä artikkelia tai tietosanakirjan sivua. Pahuudesta ja siihen ajavista tekijöistä löysin paljonkin lähdemateriaalia. Mitä enemmän yritin pahuuden määritelmään perehtyä, ymmärsin, että kyse on enemmänkin filosofisesta kysymyksestä, jonka käsitykseen vaikuttavat kaikki ympärillä olevat tekijät, kuten henkilökohtaiset ihmissuhteet, kulttuuri tai uskonto.

Peliperformanssiani tulkitessa on tärkeää ymmärtää pahuutta ja pahoja ihmisiä, jotta ajatus teoksen ympärillä selkeytyy. Teoksen toteuttamisen aikana olen pohtinut, onko puhdasta pahuutta olemassa ensinnäkään vai onko meidän käsittämämme pahuus aina oire tai sivutuote jostakin.

Väkivalta on usean osatekijän summa, johon liittyvät muun muassa yksilön sosiaaliset ja kulttuurilliset taustat sekä mahdollinen lapsuuden aikainen hyväksikäyttö tai laiminlyönti. On tutkittu, että lapset kärsivät väkivallasta eniten. Koska tendenssi väkivaltaiseen käytökseen kehittyy jo lapsena, monet väkivaltaa ehkäisevät ohjelmat kohdistetaan juuri lapsille. (Jacquin, 2023. Kirjoittajan suomennos.)

Tutkiessani pahuutta ja sen määritelmiä, törmäsin mielenkiintoiseen ongelmaan. En ollut aikaisemmin ajatellutkaan, miten pahuus tulisi määritellä. Teot ovat pahoja, mutta onko pahoja ihmisiä? Jos pahuus on oire tai sivutuote jostain muusta, laskee se pois sen, että olisi puhtaasti pahoja ihmisiä. Huomasin, että monessa eri lähteessä puhutaan ”pahan ongelmasta”. Tutkimuksissani päädyin teologisiin kysymyksiin ja lähteisiin. Kristillisen kirkon ja länsimaisen ajattelun yksi merkittävimmistä kirkkoisista, Aurelius Augustinus, käsitteli



aikanaan pahuuden ongelmaa. Hän kuvasi pahuuden olevan hyvyyden puutetta. Samaan tapaan kuin pimeys on valon puutetta. Pahuutta ei näin siis varsinaisesti ole olemassa itsessään. Koska pahuus kuitenkin tuntuu usein hyvin todelliselta, on tätä ajatusta kyseenalaistettu. (Hallamaa, Jämsä, Vappula, 2009, s. 60).

Mielipidevaikuttaja Ida Schauman kertoo Yle Areenan keskusteluohjelmassa Pahuus keskuudessamme, kuinka emme voi yksiselitteisesti jakaa ihmisiä puhtaasti hyviin ja pahoihin. Tämänkaltainen mustavalkoinen ihmisten jakaminen unohduttaa meiltä tärkeän keskustelun tapahtuman jälkeen. Keskusteluohjelmassa esimerkkinä toimii 3-vuotiaan lapsen puukotus, jossa tekijänä oli aikuinen. On vastuun pakenemista väittää tekijää yksiselitteisesti pahaksi, kun taustalla piilee suurempia yhteiskunnallisia ongelmia, kuten mielenterveyspalveluiden hankala saatavuus tai työttömyys. (Yle, 2017).

Jos pohdimme tapahtumaa kirkkoisä Augustinuksen oppien mukaan, mielenterveyspalveluiden hankala saatavuus ja työttömyys voisi tässä tapauksessa olla valon puutetta. Silloin pahuus on järjestelmässä, eikä yksittäisessä ihmisessä.

Schaumanin mukaan olemme pettäneet puukotukseen kuolleen lapsen yhteiskuntana. Koen, että sota on samankaltainen tilanne kuin lapsen puukotus, mutta suuremmassa mittakaavassa ja yhteiskunnan suurin epäonnistuminen. Keskusteluohjelmassa sodan jaloista tullut yrittäjä Ahmed Hassan toteaa ihmisten tappamisen aina olevan pahaa, mutta tapahtumissa ei aina ole kyse yksilöistä. Lapsen puukotus kertoo myös siitä, miten suomalainen yhteiskunta voi. Pahuuden ehkäiseminen vaatii pahuuden ymmärtämistä. (Yle, 2017).

Kirkkoisä Augustinus korostaa myös vapaan tahdon teodikeaa, jonka mukaan ihmisellä on vapaa tahto tehdä moraalisia valintoja. Teodikea tarkoittaa suoraan suomennettuna ”Jumalan osoittamista syyttömäksi” tai ”Jumalan oikeuttamista”. Teodikea on siis oikeudelle, jolla Jumala sallii tai aiheuttaa ihmisten kärsimyksen.

Koska Augustinuksen mukaan pahuutta ei sellaisenaan ole olemassa, ei pahuuden syntyperää tarvitse jäljittää jumalaan. Pahuus on peräisin ihmisestä, joka voi hyvän sijaan valita pahan. (Takala, 2015).

### 3 SYY

Ajatusprosessin ja motivaation teokseni toteuttamiseen laukaisi vuonna 2022 helmikuussa Venäjän aloittama konflikti Ukrainassa. En muista, että olisin koskaan nähnyt uutiskanavien seuraavan mitään maailman tapahtumaa niin intensiivisesti. Ehkä alkuajan koronauutisointi veti tälle vertoja. Kuukaudesta toiseen uutissivustojen ylälaidassa hehkuvat punaiset pallot merkitsivät, että konfliktia seurataan ja parhaimman mukaan livenä. Sodan kauheudet täyttivät uutiskanavat, sosiaalisen median ja ruokapöytäkeskustelut. Konfliktia käsiteltiin laajasti eri ikäluokille tarkoitetuilla alustoilla ja oli suoranainen ihme, jos joku oli onnistunut välttämään informaation hyökyaallon. Pienimpiä lapsia ja herkimpiä kaupat pyrkivät suojelemaan poistamalla iltapäivälehtien isot etusivut näkyviltä. Internetin keskustelupalstoilta, kommenttikentiltä ja kasvotusten keskusteluista olin havaitsevinani yleistä ahdistuneisuutta ja huolta.

Yle Uutiset uutisoi joensuulaisista nuorista, jotka kertoivat sodan ahdistavan. Nuorilla oli kova huoli sodan leviämisestä ja kaveriporukoissa keskusteltiin jo kolmannen maailmansodan syttymisestä. Nuoret kertoivat, kuinka joissain porukoissa oli jopa vältettävä aiheesta keskustelemista, sillä aihe saattoi provosoida kiivaankin keskustelun osapuolten välillä. Keskusteluissa tultiin tilanteisiin, joissa asetuttiin joko Venäjän tai Ukrainan puolelle. (Kainulainen, 2022). Tunnistin tilanteesta paljon samaa omassa lähipiirissäni.

Aivan omaksi keskusteluaiheekseen nousivat venäläissotilaiden suorittamat epäinhimilliset väkivallanteot niin vastasotilaita kuin siviilejäkin kohtaan. Muun muassa Yle Uutiset uutisoi parin kuukauden päästä sodan alkamisesta siviilien raiskauksista ja seksuaalisesta väkivallasta. Tapauksien tarkkaa määrää ei

tiedetä, sillä tapauksia paljastuu koko ajan lisää, kun Ukraina saa takaisin Venäjän valtaamia alueita. Eräässä tapauksessa tien varresta Butšasta oli löytynyt kolmen alastoman naisen ruumiit. Ruumiita oli yritetty hävittää polttamalla. (Mattson, 2022).

Ukrainassa tapahtuvat sotarikokset eivät kuulemma ole mitään uutta Ihmisoikeusliiton pääsihteerin Kaari Mattilan mukaan. Hän kertoo Yle Uutisten jutussa, kuinka Itä-Ukrainasta on dokumentoitu ihmisoikeusrikkomuksia jo vuodesta 2014. Kaari Mattilan mukaan nykyinen tilanne on jatkumoa jo tapahtuneille rikoksille. Varoitusmerkkejä on hänen mukaansa ollut ilmassa jo pitkään. (Tiessalo, 2022).

Ihmisoikeusjärjestö Human Rights Watch on dokumentoinut Chernihivin, Harkovan ja Kiovan alueilla useita Venäjän joukkojen siviileihin kohdistuneita kauheuksia. Siviilit ovat raportoineet raiskauksista, teloituksista sekä siviilien omaisuuden kuten ruoan, vaatteiden ja polttopuiden ryöstämisestä. Myös moottorisahat, kirveet ja bensiini ovat kelvanneet. Järjestö on päässyt haastattelemaan todistajia, uhreja ja paikallisia asukkaita puhelimitse. Haastateltavia oli 10. (Human Rights Watch, 2022).

Kun sota ja sen kauheudet ovat tulleet näin lähelle arkielämää, on keskeiseksi haasteeksi noussut näiden kauheuksien käsitteleminen ja ymmärtäminen. Ukrainan sota ja sen ympärillä myllertävä julkinen keskustelu ihmisen kyvystä silmittömään väkivaltaan toista ihmistä kohtaan, tekee teoksestani ajankohtaisen. Ukrainassa alkanut konflikti toimi ponnahduslautana teoksen synnylle, mutta muuten teosta voidaan tarkastella minkä tahansa tapahtuman kautta, jonka pohjana toimii käsitys sodasta ja väkivaltaan johtavasta pahasta.

Ennen teoksen idean syntymistä maailmassa tuntui olevan erityisen paljon pahaa. Sota ja sen järjettömyys puski hakemaan selitystä ja keinoa, jonka kautta ymmärtää. Pyrin purkamaan sodan yksinkertaisiksi paloiksi. Sotaan osallistuvat vähintään kaksi osapuolta, joilla on omat sotilasjoukkonsa. Osapuolten pitää pyrkiä strategisesti fiksumpiin siirtoihin kuin vastustaja ja pyrkiä näin joko valloittamaan mahdollisimman paljon alueita tai tappamaan

vastustajan joukkoja. Osapuolia, joiden sanotaan kilpailevan toisiaan vastaan, ei yleensä taistelutantereella nähdä. Ne korkeammat tahot, joiden sanotaan toisiaan vastaan taistelevan, ovat poissaolevia. He ovat muualla, kuin missä itse akti tapahtuu.

Toisen maailmansodan aikaan vastakkain olivat Neuvostoliiton Josif Stalin ja Natsi-Saksan Adolf Hitler. Vuonna 2022 maailma uutisoi Venäjän Vladimir Putinista ja Ukrainan Volodymyr Zelenskyistä.

Osapuolet siirtelevät sotilaita ja laittavat näitä tekemään asioita tiettyjen herasmieissäntöjen puitteissa. Sääntöjen noudattamattomuus voi johtaa tuomitsemiseen sotarikoksista. Yksi selvimmistä säännöistä on, että sotatoimet eivät saa kohdistua siviilihenkilöihin. Ei kestänyt kauaa Ukrainan konfliktin alkamisesta, kun eri uutiskanavat ja järjestöt kertoivat konfliktin aikana tapahtuneista sotarikoksista.

Human Rights Watch-järjestön mukaan sotalakia on rikottu, mikäli tapahtuu tietoista tappamista, raiskauksia tai muuta seksuaalista väkivaltaa. Laki kieltää myös kiduttamisen sekä kaapattujen taistelijoiden ja pidätettyjen siviilien epäinhimillisen kohtelun. Sodan aikana ei saa ryöstellä tai kerätä ryöstösaaalista. Sotarikoksiin syyllisiä ovat kaikki ne, jotka käskevät tai varta vasten toteuttavat, edistävät tai yllyttävät edellä mainittuihin tekoihin. Näin myös ne johtajat, jotka eivät itse ole konkreettisesti tekoja tehneet, mutta ovat olleet teoista tietoisia tai ovat antaneet käskyn toteuttaa sotarikos, ovat syyllisiä. Myös silloin johtaja syyllistyy sotarikokseen, jos hän ei ole yrittänyt estää rikosta tai hän ei ole rankaissut teon tehneitä. (Human Rights Watch, 2022).

Kansainvälinen rikostuomioistuin (the International Criminal Court) antoi pidätysmääräyksen Vladimir Putinista ja Maria Alekseyevna Lvova-Belovasta ukrainalaisten lasten laittomasta pakkosiirrosta Venäjälle. Yle Uutiset uutisoi Venäjän kaapanneen arviolta tuhansia ukrainalaislapsia Venäjälle ja pakkosijoitavansa näitä venäläisiin perheisiin tai lastenkoteihin. Ukrainan viranomaisten tiedossa on yli 16 000 lasta, jotka on siirretty Venäjälle. (Kansainvälinen rikostuomioistuin, 2023).

Vielä 2000-luvulla on annettu tuomiota ihmisille, jotka ovat syyllistyneet Natsi-Saksan aikaisiin sotarikoksiin. Viimeisin (ja viimeiseksi epäilty) natsioikeudenkäynti käytiin Saksassa joulukuussa 2022. 97-vuotias nainen tuomittiin osallisuudesta yli 10 000 ihmisen murhaan. Nainen työskenteli sihteerinä keskitysleirillä. (Preussen, 2022).

### 3.1 Selvää peliä ja viihdettä

Sodan raaka runko ja sen suoriksi vedetyt linjat alkoivat muistuttaa pelin elementtejä. Kaksi kilpailijaa, pisteiden keruu erilaisilla saavutuksilla ja pelin alusta (kuten pelilauta). Aloin pohtia sotaa suurena strategiapelinä. Kaikessa yksinkertaisuudessaan vertasin sotatilannetta shakkiin, jossa strategisista siirroista pyritään poistamaan pelilaudalta vastustajan nappuloita ja pääsemään tärkeimmän nappulan luo.

Sodan sisällä voi olla useampia tapahtumia, joita voidaan käsitellä pelinä. Kuin peli pelin sisällä. Tarkka-ampuja Simo Häyhän kerrotaan tappaneen yli 500 venäläistä. 500 pistettä saavutukseen tittelin Valkoinen kuolema. Häyhä, tavallinen suomalainen mies joutui tilanteeseen, josta selvitäkseen, oli tehtävä paha. Oli tapettava, koska ylemmät tahot asettivat ihmiset tähän tilanteeseen. Suora lainaus kirjailijan Tarmo Kunnas kirjasta Paha – Mitä kirjallisuus ja taide paljastavat pahuuden olemuksesta:

Yhdelläkään sotasankarilla ei ole puhtaita käsiä. Sota riistää ihmiseltä hänen rauhaa rakastavan perusolemuksensa ja murtaa henkisen selkärangan, turruttaa väkivaltaan ja saa eläimellisen puolen esille. Lopulta se antaa vallan ihmisissä piilevälle pahalle ja täyden vapauden henkisesti vinoutuneille tai suorastaan sairaille. (Kunnas, 2008, s. 109).

Kaikessa kamaluudessaan sota ja väkivalta ovat selvästi osa viihdettämme, taidettamme ja kulttuuriamme. Viime vuosina valtavaan suosioon on noussut

alalaji true crime, jossa tapahtumat pohjautuvat oikeisiin tapahtumiin. Helsingin yliopiston jo edesmennyt elokuva- ja televisiotutkimuksen professori Henry Bacon antaa Yle Areenan podcastissa Pahan ytimessä evolutionäärisen selityksen sille, miksi meitä ihmisiä kiinnostaa väkivalta ja kauhu vihteessä. Bacon kuvaa, kuinka ihmisten hermostosysteemi on rakennettu selviytymään erilaisista vaaratilanteista, joten ihminen suorastaan odottaa jännittäviä tilanteita. Jännittäviä kertomuksia kuunnellessamme tai katsoessamme ihmiskehossa syntyy jännitystiloja ja näiden laukeamisia. Baconin mukaan on täysin yksilöllistä, kenelle tämä on nautinnollista. Tämä biologinen tapahtuma, jännitystilojen syntyminen ja laukeaminen, on osattu ottaa viihteen käyttöön. (Talvio, 2017).

Positiivisten puolien lisäksi näen true crimessa myös ongelmia. Rikosten tekijät saavat myös osakseen ongelmallista ihannoitua. Suoratoistopalvelu Netflixin televisiosarjan Dahmer – Hirviö: Jeffrey Dahmerin tarina myötä sarjamurhaaja nousi jonkinlaisen trendihahmon asemaan. Omalla TikTokin sinulle-sivullani vilahteli Halloweenina Dahmeriksi pukeutuneita nuoria. Aikamoista aikaa uhrien sukulaisille, joista osa olikin julkisesti kertonut tuomitsevansa sarjan ja ihmetelleensä vahvasti, miksi moinen sarja on edes tehty. Eräs uhrin sukulainen kuvaa sarjaa raa'aksi ja vastuuttomaksi, mutta Netflixin mukaan sarjassa on pyritty kunnioittamaan uhreja ja uhrien sukulaisia. Erään uhrin sukulainen on kuitenkin ilmoittanut, ettei Netflix ollut omaisiin yhteydessä millään tapaa ennen kuin sarja oli jo ulkona. (Mankkinen, 2022). Tapaus herätti itselleni mielenkiintoiset kysymykset siitä, milloin ja minkälaista väkivaltaa kansalle saa tarjota?

Väkivaltana esiintyvää paha ymmärtääkseni en kokenut tarvetta perehtyä liian tarkasti minkälaisia kauheuksia ihminen pystyy pahimmillaan tekemään. Bacon kertoo viihdeväkivallan kuluttamisen olevan ihmiselle täysin luonnollista ja jopa hyvästä. Viihdeväkivalta voi olla ihmisille tapa työstää väkivaltaan liittyviä pelkoja, mutta voi myös auttaa käsittelemään sadistisia ja masokistisia tendenssejämme. Viihdeväkivalta voi olla meille keino työstää vaikeita puoliamme kulttuurillisesti hyväksytyissä tilanteissa ilman, että pelkäämme tulevamme tuomituiksi. Esimerkiksi väkivaltaiset elokuvat tai videopelit voivat auttaa meitä

läpikäymään näitä tunteita. Yleisradion podcastissa Bacon toteaa, että on tärkeää olla tunteilleen rehellinen ja hyväksyä negatiiviset puolensa, kunhan ei anna niiden valua oikean elämän puolelle.

Se, että ompeleeko tekijä uhriensa osista ihmisnännivyön vai halkaiseeko hän uhrinsa kallon kirveellä vai lusikalla, ei ollut teokseni kannalta olennaista. Väkivalta, teon tasosta riippumatta, on aina pahaa. Päätin, että teokseni voi käsitellä väkivaltana esiintyvää pahaa ja kuitenkin olla mässäilemättä väkivaltakuvastolla.

### 3.2 Väkivalta on pahaa

Opinnäyteteoksekseni muotoutui peliperformanssi, joka osallistaa pelaajat ja yleisön. Pelissä on pelinohjaaja, joka valitsee yleisöstä kaksi vapaaehtoista pelaajaa. Pelaajat kilpailevat toisiaan vastaan keräämällä pisteitä mukiloimalla ja runnomalla kolmea mallimuovailua. Yleisön reaktio on olennaisessa osassa performanssia. Yleisö joko hyväksyy tai torjuu pelaajan suorituksen. Vaikka viime kädessä kaikki valta on pelinohjaajalla, vaikuttaa tämän arviointiin myös yleisön reaktio. Sattumanvaraiset vapaaehtoiset pelaajat, jotka valitaan yleisöstä, kuvaavat sattumanvaraisuutta, jolla väkivaltaan kykenevät ihmiset muotoutuvat. Sattumanvaraiset ihmiset joutuvat pelinohjaajan hallitsema alustalle, jonka toimintatavat ovat tarkkaan säädellyt.

Äärimmäinen esimerkki alustasta, joka muovasi tavallisia ihmisiä hirmutekoihin, on 30-luvulla syntynyt Natsi-Saksa. Tarmo Kunnas kuvaa Natsi-Saksan juutalaisviihamielisen ilmapiirin syntymistä ja toteutumista muutaman romaaniesimerkkien kautta kirjassaan Paha – Mitä kirjallisuus ja taide paljastavat pahuuden olemuksesta? Keskeinen ajatus on, että jokaisesta meistä voi kehkeytyä väkivaltaan kykenevä tappaja, kun olosuhteet ja vaikuttavat tekijät ovat oikeanlaiset. Pahuutta on helppo toteuttaa, kun pahuus on jo yhteiskunnan laeissa ja rakenteissa. Kunnas kuvaa, kuinka juutalaisia kohtaan oli helppo kohdistaa väkivaltaa, kun juutalaisten alemmuus oli ”todistettu tieteenkin nojalla” eli tieteellisesti epätodella rotuopilla. Järjestelmä ja sota laittoivat tavallisia

ihmisiä toimimaan tavoilla, joihin he eivät normaaleissa olosuhteissa olisi taipuneet. (Kunnas, 2008).

Aikaisemmin mainittu 97-vuotias keskitysleirin sihteerin on aikanaan voinut uskoa toimivansa oikein ja olevansa matkalla saavuttamaan jotain parempaa, kuten parempaa asemaa tai elintasoja. Kuitenkin melkein 80 vuoden jälkeen hän istuu syytettynä oikeudessa. Kaiken tämän kauheuden keskeltä nousi huihmaavaan myyntimenestykseen kirjallisuuden klassikko Anne Frankin Nuoren tytön päiväkirja. Olen pohtinut yleisesti lukijoiden suhtautumista kirjaan. Kuu- luuko kirjaa lukea viihteenä vai tietokirjallisuutena?

Peliperformanssini muotoutui siis alustaksi, jossa ihmisen on lupa olla väkival- tainen sosiaalisesti hyväksyttävällä tavalla. Peliperformanssini on minulle vä- line käsitellä ajankohtaista aihetta taiteen keinoin ja eritoten se on tapa rea- goida. Pidän sanasta ”reaktio”, sillä se antaa vapauden nimenomaan käsitellä ja pohtia, mutta se ei vaadi suoraviivaista yksiselitteistä vastausta.

## 4 ITSE PELI

### 4.1 Mitä

Yhdistän teoksessani perinteistä kuvanveistoa ja performanssia. Performans- sini koostuu kolmesta realistisen kokoisesta savisveistoksesta, joista kaksi on rintakuvia. Kolmas on kokonainen 1:1 ihminen. Veistosten sisällä on metallista, styroxista ja puusta rakennetut rungot. Teos vaatii mittavat esivalmistelut niin ajallisesti kuin materiaaleiltaan. Ensimmäisen rintakuvan ja kokonaisen ihmi- sen toteuttamiseen käytin nelisen kuukautta aikaa. Osallistuin Elävän mallin muovailu ja Elävän mallin muovailu, variaatiot-kursseille. Hyödynsin kursseja kahden ensimmäisen veistoksen aloittamiseen. Näiden kahden kurssin aikana meillä oli käytössämme nais-, sekä miesmalli. Viimeinen rintakuva muovautui kuin siinä siivellä muutaman viikon aikana, kun takana oli jo kahden



mallimuovailun lämmittely. Tämän veistoksen jouduin tekemään kurssien ulkopuolella valokuvien pohjalta.

Käytän performanssistani termiä peliperformanssi, koska yhdistän performanssiini yleisesti tuttuja pelien ominaisuuksia ja ne ovat koko performanssin pohja, mutta ne elävät ja muokkautuvat performanssin aikana. Peliperformanssissani kaksi pelaajaa kilpailee toisiaan vastaan pyrkien keräämään mahdollisimman paljon pisteitä, vaikka loppujen lopuksi pelin aikana kerätyillä pisteillä ei olekaan merkitystä. Vasta pelin lopussa, viimeisen veistoksen kohdalla, pelinohjaaja tekee henkilökohtaisen päätöksensä, kumpi pelaajista voittaa. Tässä kohtaa pelin nimestä Väki ja valta, ”väki” tulee olennaiseksi. Pelinohjaajan arviointiin vaikuttaa yleisön reaktiot. Peli saattaa siis päättyä sellaisen pelaajan voittoon, joka on kerännyt nolla pistettä. Tätä ei kuitenkaan säännöissä kerrota pelaajille etukäteen.

Veistosten avulla luon performanssin, jonka aikana mallitutkielmaveistokset kokevat transformaation taideteoksiksi, joilla on takana syvempi merkitys kuin ihmisen anatomian tutkiminen. Käytän veistoksia luomaan peliperformanssin, jossa kerätään pisteitä turmelemalla veistoksia eri tavoin. Performanssin yksi monista puolista on olla kuvaus sodan luomalle alustalle, jossa ihminen saa luvan kanssa olla väkivaltainen, mutta vain annettujen sääntöjen puitteissa.

Peliä varten luon selkeät säännöt. Sääntöjen laatimista varten olen lukenut erilaisten lautapeliin sääntöjä ja kiinnittänyt huomiota esimerkiksi säännöissä käytettyyn kieleen ja epäselvyyksiin. Pelissä on pelinohjaaja (minä), jonka johdolla peli etenee. Peliin voi osallistua kaksi pelaajaa. Pelinohjaaja antaa säännöt kummankin veistoksen kohdalla erikseen.

Pelin jälkeen tilaan jäävät turmeltuneet malliveistokset ja pelin säännöt laminoitulla paperilla. Avajaisten jälkeen tulevat näyttelyvieraat saapuvat tapahtuman raunioille. Jäljellä ovat vain kuivuvat ja rapistuvat saviveistokset ja pelin säännöt. Vain viitteet tilassa tapahtuneesta pelistä. Pelin jälkeen veistokset, joita on työstetty vaivalla ja tarkoin kuukausia, tuhoutuvat. Näyttelyn jälkeen se mitä veistoksista on jäljellä, puretaan ja kaikki osat, jotka vain on mahdollista,

laitetaan kiertoon. Tätä kohtaa peliä kehittäessäni pohdin sodan tuhoamia ihmiselämiä. Koko henkilöhistoria, ihmisten kehittyminen siihen pisteeseen kuin ovat, tuhoutuu yhtäkkiä.

Peliä suunnitellessa osoittautui tärkeäksi, että pelaajana on elävä ihminen. Yleisö ja hetkessä tapahtuminen. Jätin heti videoteoksen toteuttamisen pois suunnitelmista, sillä performanssin tapahtuminen hetkessä ja veistosten galleriaan rapistumaan jääminen kutsuttelivat taiteilijan mieltäni enemmän. Halusin, että avajaisten jälkeen tulevat näyttelyvieraat saapuvat taistelun raunioille, kun nähtävillä on vain ihmisveistokset, jotka ovat tuhoutuneet performanssin aikana. Ideani oli, että teoksen tarina jatkuu ja elää. Sen muoto muuttuu, kun jokainen uusi näyttelyvieras rakentaa tapahtumasarjan tähän pisteeseen omassa mielessään.

Ihmisen läsnäolo teokselle on siis erityisen tärkeää. Myös yleisö on osa performanssia, vaikka he eivät osallistukaan suoraan aktiin. He ovat tarkkailijoita, ulkopuolisia arvioijia, jotka osaltaan vaikuttavat myös pelinohjaajan arviointiin. Aapo Korkea-oja (2022, s. 41) kuvaa kirjassaan *Performance art in practice*, kuinka yleisö kokee monenlaisia tunteita performanssitaidetta katsoessaan. Ei voida sanoa, että ihminen, joka tulee performanssitapahtumaan, olisi katselija. Taiteilija ja yleisö luovat yhdessä tilanteen, johon vaikuttavat muun muassa yleisön asettautuminen tilaan. Yleisö on kanssakäymisessä tilan sekä esityksen kanssa. He tekevät muutakin kuin vain osallistuvat tapahtumaan.

#### 4.2 Pelin osat ja kulku

Peliperformanssini rakentuu kolmen saviveistoksen mukiloinnin ympärille. Tarvittavia välineitä peliä varten ovat viivain, kahdeksan n. 30 cm pitkä puutikku, kuusi muuta puista välinettä, kaksi savileikkuria, vaaka sekä kynää ja paperia pisteiden ylös kirjaamista varten. Savileikkuri koostuu rautalangasta, jonka on kiinnitetty kahden puukapulan väliin. Savileikkurilla leikataan palasia isommasta savipalasta.

Lisäksi pelissä on mukana pelinohjaaja, joka osallistuu peliin kertomalla säännöt, ohjaamalla pelaajia eteenpäin, pisteyttämällä pelaajien suoritukset pelin aikana ja julistamalla lopussa voittajan. Pelinohjaaja on välttämätön pelin etenemisen kannalta, jotta tilanne pysyy hallinnassa ja yhtenäisenä. Tarpeen vaatiessa pelinohjaaja voi antaa lisäohjeita suorituksia varten. Tässä tapauksessa pelinohjaajan sana on laki. Pelaajien tulee toimia pelinohjaajan antamien ohjeiden mukaan, jotta peli voi edetä parhaalla mahdollisella tavalla. Pelaajien on tarkoitus kerätä pisteitä ja suurimman määrän pisteitä kerännyt pelaaja voittaa.

Peliäni tulisi pelata tilanteessa, jossa pystytään selvästi erottamaan pelaajat ja yleisö toisistaan. Tilan tulisi olla sisätila. Ulkotila ei ole tälle pelille optimaalinen, sillä pelin sujuva eteneminen vaatii sen, että pelinohjaajan ohjeet kuullaan selvästi. Ulkotilassa on suurempi mahdollisuus ulkopuolisille häiriötekijöille kuten meluhaitalle. Pelissä on pelinohjaaja, joka ohjaa peliä eteenpäin ja varmistaa sujuvuuden. Puhe on olennainen osa pelin etenemisen kannalta. Pelin eteneminen hankaloituu, mikäli osallistujat ja yleisö eivät kuule ohjaajan puhetta. Pelin aikana pelinohjaajalla on käytössä paidanpielukseen kiinnitettävä mikrofoni.

Pelin aikana savisia ihmishahmoja mm. isketään ja leikataan erilaisin tavoin. Tätä varten olen valmistanut erilaisia puisia esineitä, joita voi verrata aseisiin, mutta jotka eivät kuitenkaan niitä selkeästi ole. Välineitä käytetään muokkaamaan veistoksia liittämällä niihin osia tai poistamaan niistä palasia. Veistokset kokevat pelin aikana muodonmuutoksen ja runnellut jäävät tilaan tapahtuman jälkeen kuivumaan. Kuivuessaan savi halkeilee, joten on odotettavissa, että veistoksista saattaa irrota näyttelyn aikana lisää palasia.

Ensimmäisen veistoksen päähän isketään puisia tikkuja mahdollisimman syvälle. Kumpikin pelaaja saa neljä tikkuja, jotka ovat yhtä pitkiä (n. 30 cm). Tikut on hiottu vanhoista koon 11–12 siankarvasiveltimistä ja maalattu valkoiseksi. Kumpikin pelaaja iskee omalla vuorollaan päähän yhden tikun. Se, joka saa tikun kierroksen aikana syvemmälle, saa pisteen. Tikkujen ulos jäävä osa mitataan viivoittimella. Yhden pelaajan on siis mahdollista kerätä ensimmäisen

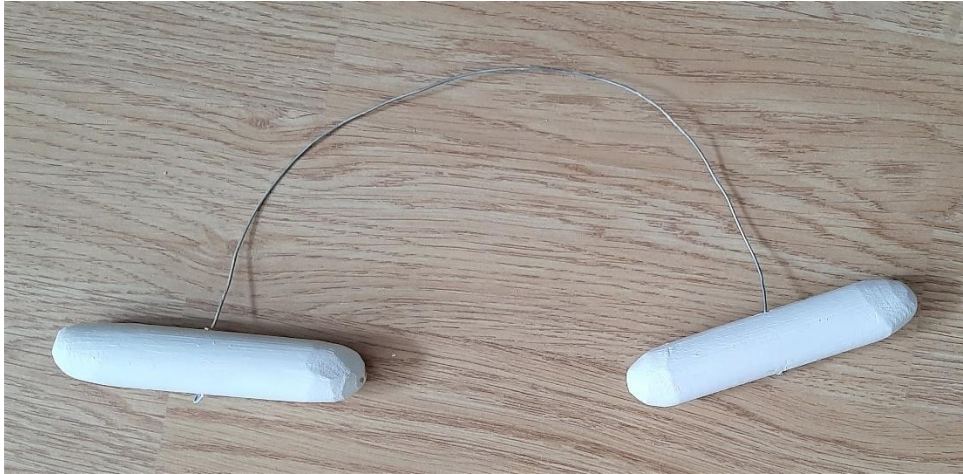
veistoksen kohdalla maksimissaan neljä pistettä. Jokainen tikku pisteytetään erikseen.



Iskemiseen käytettävä tikku (oma kuva).

Pelaajat liikkuvat veistokselta veistokselle samaan aikaan ja kilpailevat toisiinsa vastaan. Jokaisen veistoksen jälkeen pisteet ilmoitetaan ääneen ja vasta viimeisen veistoksen jälkeen kokonaispisteet lasketaan yhteen voittajan julistamista varten.

Toisen veistoksen kohdalla pelaajille annetaan savileikkurit. Ensimmäisestä veistoksesta eniten pisteitä kerännyt aloittaa kierroksen. Kumpikin pelaaja saa käyttöönsä kaksi leikkaamisyritystä. Pelaajien tulee käyttää yksi leikkaus omalla vuorollaan. Pelaajien tavoitteena on leikata veistoksesta irti mahdollisimman iso pala. Jokainen irti leikkaantunut pala punnitaan vaa'alla. Mikäli käy niin, että irti leikatut palat sattuvat olemaan yhtä painavia, saavat pelaajat leikata uudet palat. Paloja leikataan irti niin kauan, kunnes jommankumman pelaajan palasten paino ylittää vastapelurin palasten painon. Jokainen palanen punnitaan erikseen ja jokaisen palasen paino lisätään edellisen palasen painoon. Korkein kokonaispaino saa pisteen.



Savileikkuri (oma kuva).

Kummankin veistoksen sisällä on metallista ja puusta rakennetut rungot, eikä pelinohjaaja mainitse runkojen olemassaoloa erikseen. Halusin, että pelaajat tuovat omina persooninaan tilanteeseen lisää elävyyttä. Voi olla, että toinen pelaaja tietää kuvanveiston menetelmistä enemmän kuin toinen. Näin pelaajat eivät siis välttämättä ole lähtökohtaisestikaan tasa-arvoisessa asemassa.

Kahden ensimmäisen veistoksen kohdalla pelaajille on annettu selvät säännöt, kuinka veistosten kanssa tulee toimia ja mistä pisteet kertyvät. Tähän mennessä pelaajat ovat saaneet käyttöönsä puisia tikkuja ja savileikkurit. Viimeisen veistoksen kohdalla tilanne kuitenkin muuttuu. Suoritustapaa ei ole määritetty. Pelaajat saavat itse päättää, mitä veistokselle tekevät. He saavat käyttää savileikkureitaan tai uusia välineitä, joita heille tarjotaan viimeiselle veistokselle siirtyessä. Pelaajan on myös sallittua olla käyttämättä ainuttakaan välinettä ja suorittaa tehtävä paljain käsin. Pelinohjaaja tekee päätöksen, kuinka oikeudenmukainen arviointi loppujen lopuksi on. Voittajaksi voi siis päätyä pelaaja, joka on kahden edellisen veistoksen kohdalla suoriutunut heikommin.



Viimeisen veistoksen valittavia pelivälineitä (oma kuva).

Voittavalle pelaajalle myönnetään leikkimielinen oikeus kutsua itseään arvonimellä "Voittaja". Päädyin arvonimeen "Voittaja", sillä se on kuin sormenosoitus ja alleviivaus, että tämä henkilö on voittaja. Tittelin valintaani vertaan yksipuoliseen historiankirjoitukseen ja Yhdistyneen kuningaskunnan entisen pääministerin Winston Churchillin sanoihin: "voittajat kirjoittavat historian uudelleen". Vaikka Voittaja olisi saanut vähemmän pisteitä, pääsee hän kuitenkin kertomaan voittaneensa ja hänet muistetaan tulevaisuudessa peliperformanssini voittajana. Itse henkilökohtaisesti vertasin tilannetta päässäni Suomeen ja Neuvostoliittoon Talvisodassa. Vaikka Suomi hävisi sodan, puhutaan Suomesta silti Talvisodan "oikeana voittajana".

#### 4.3 Nimi osallistavuudesta

Peliperformanssini nimeksi valikoitui pitkän ja monivaiheisen pohdinnan jälkeen Väki ja valta. Halusin luoda performanssin, joka osallistaa kaikki paikallaolijat. Mukana on väki, eli pelaajat ja yleisö, mutta valta pelin kulusta ja

pisteytyksestä on pelinohjaajalla. Ajatuksena taustalla oli jäljitellä yhteiskunnallista tilannetta, jonka luovat on vallanpitäjät ja kansa. Viime käden valta on vallanpitäjillä, mutta kansan reaktiolla on myös väliä.

Peliperformanssissani viimeisen veistoksen kohdalla yleisön rooli muuttuu merkittävämmäksi. Pelaajille ei ole kerrottu säännöissä etukäteen, että improvisaatioesitysten yksi merkittävä arviointiperuste on myös yleisön reaktio. Pelinohjaajalta vaaditaan nopeaa improvisoitua päätöstä siitä, kuunteleeko hän yleisön reaktiota vai päättääkö tämä pitäytyä täysin omassa arvioinnissaan.

Peliperformanssini luoma tilanne muistuttaa itseäni antiikin Rooman gladiatoritaisteluista. Vallanpitäjänä annan väelle viihdettä eli väkivaltaa, jolle hurrata. Henry Tikkanen kuvaa podcastissaan Tiedetrippi, kuinka Rooman valtakunta oli aikoinaan viihteen supervalta, joka loi antiikin maailman verisimmät näytökset. Elina Pyy kertoo ensimmäisen maininnan gladiatoritaisteluista olevan vuodelta 264. Hän kertoo, kuinka gladiatoritaistelujen perinne alkoi eliitin hautajaisista järjestetyistä rituaalitaisteluista, mutta nopeasti perinteestä muodostui nuorien poliitikkojen tapa tavoitella kansan suosiota. Vainajien kunnioituksesta alkanut traditio muuttui vähitellen viihteeksi. Väkivallan karnevalisointi ei ole siis mitenkään uusi juttu. Elina Pyy antaa varovaisen arvion, että ehkä noin 20 % gladiatorista kuoli taisteluihin. Antautuessaan gladiatoriksi pystyi pyytämään armoa ja taistelun järjestänyt editori päätti, kuinka taistelijan käy. Yleisön osoittamalla suosiolla oli gladiatorin kohtalon kannalta suuri merkitys. Kuten minun peliperformanssissani. (Tikkanen, 2021)

Tällöin gladiatoritaistelut olivat koko yhteiskunnan hyväksymä viihteenmuoto. Pyy kertoo, että jotkut areenalle joutuvista tekivät mieluummin itsemurhan ennen taistelua. Gladiatoritaisteluihin joutuminen koettiin nöyryyttävänä, mutta jotkut taasen eivät halunneet lopettaa gladiatoritaisteluja. Gladiatorin oli mahdollista hankkia itselleen vapautus olemalla menestyksekkäs taistelija. Pyy kertoo miehestä, joka ei kuitenkaan halunnut vapautua, vaan hän halusi jatkaa gladiatorina. Taistelu koituikin miehen viimeiseksi kohtaloksi.

#### 4.4 Peliperformanssi Taidekeskus Mältinrannassa 31.3.2023

Avajaisissa tapahtuvaa peliperformanssia varten olin pitänyt saviveistokset kosteina. Spottivalot oli siirretty ja käännetty osoittamaan suoraan veistoksiin. Yleisö oli asettunut sopivan välimatkan päähän veistoksista, ja kriitikkin oli asemoitunut hyvälle paikalle nähdäkseen varmasti esityksen. Kaikki oli valmiina ja suunniteltu hyvin. Kunnes... etukäteen testattu ja toimivaksi todettu mikrofoni heittäytyi hankalaksi. Noin kymmenen minuutin alkusäädön jälkeen mikrofoni totesi vihdoinkin, että yhteistyö voi alkaa. Mikki nopeasti kiinni paidan-kaulukseen ja pahoittelemaan yleisölle viivästystä.

Yleisö oli alkanut jo liikusella turhautuneena esityksen alun viivästyessä. Kun vihdoinkin pääsin yleisön eteen posket punaisena kohonneesta jännityksestä, yleisön huomio keskittyi minuun. Mutta sitten ilmapiiri muuttui jännittyneeksi, kun ilmoitin tarvitsevani kaksi vapaaehtoista. Tuntui kuin olisin ottanut valtaa ja tilanteen takaisin haltuuni. Ehkä yleisö pelkäsi, että mielivaltaisesti määrään osallistujat. Katseeni kiersi muutaman kerran yleisön yli, mutta tuskin kului minuuttiakaan, kun tarvittavat kaksi henkilöä nousivat jo yleisöstä eteen. Olin sopinut etukäteen kaksi osallistujaa, mikäli yleisöstä ei nousisi yhtäkkisiä vapaaehtoisia. Yllätyksekseni kuitenkin kummatkin pelaajat olivat uusia henkilöitä.

Peliperformanssi eteni juuri niin kuin olin suunnitellutkin, pieniä yllättävyyksiä lukuun ottamatta. Ensimmäisen veistoksen kohdalla pelaajien oli tarkoitus iskeä puisia tikkuja mahdollisimman syväälle veistokseen. Pyrin pitämään ääneni tasaisena, melkein jopa monotonisena. Olin kuitenkin hyvin innoissani siitä, miten mukana pelissä pelaajat olivat. Kummatkin pelaajat iskivät aluksi tikut veistokseen, mutta yrittivät vielä iskun jälkeen painaa tikkua syvemmälle. Pääsin käyttämään pelinohjaajan valtaani heti ja hylkäsin muutaman suorituksen. Kun suorituksia oli hylätty ja vain Pelaaja 1 oli tähän mennessä saanut pisteitä, huomasin pelaajien kilpailuvietin nousevan. Molemmat pelaajat selvästi käsittivät olevansa tilanteessa, jossa vain toinen voi voittaa.

Olin yllätynyt kuinka lujaa ensimmäinen iski tikun veistokseen. Jalusta, jolle veistos oli sijoitettu, liikahti. Pelaajat sekä yleisö hätkähti. Itse toivoin, että



jalusta ja koko veistos olisivat kaatuneet. Jos koko hässäkkä olisi kaatunut, olisin julistanut Pelaaja 1:n automaattisesti voittajaksi. Toisaalta minua kiehoi myös ajatus jatkaa kaatuneen veistoksen turmelemisesta.

Jo ensimmäisen veistoksen kohdalla yleisö alkoi reagoida kuuluvasti pelaajien suorituksiin. Yleisön äänet kielivät alkushokista, mutta myös kannustuksesta. En ollut ajatellut asiaa, että yleisö nauraisi tai ylipäättään reagoisi niinkin äänekkäästi. Yleisön reaktiot olivat vapautuneempia kuin mihin olin henkisesti varautunut. Pidin puheeni välissä taukoja, jotta yleisö sai reagoida reaktionsa loppuun. Naurun loputtua jatkoin ohjeiden lukemista ja pisteyttämistä. Tämä helpotti esiintyjänä myös omaa olemistani. Tauottaminen antoi minulle hetkiä hengittää ja sisäistää pelin seuraava vaihe.

Toisen veistoksen kohdalla pelin performatiivinen puoli pääsi oikeuksiinsa. Kyseessä oli veistos, josta oli tarkoitus leikata savileikkureilla palasia. Koska tunsin molemmat pelaajat, osasin jonkin verran lukea heidän eleitään. Tiesin Pelaaja 1:n tietävän kuvanveistosta, kun taas Pelaaja 2 enimmäkseen maalaa. Kuvanveistoon suuntautunut pelaaja suoritti leikkauksen ensimmäisenä. Näin pelaajan katseesta, kuinka hän arvioi veistoksen sisällä olevan rungon sijaintia. Näin hän sai leikattua veistoksesta verrattain massiivisen palasen. Sen sijaan maalaukseen suuntautunut pelaaja yritti leikata veistoksen pään irti leikkaamalla kaulan. Hän ei ollut hoksannut ajatella, että saviveistoksen sisällä täytyy olla runko, joka pitää massan kasassa. Savileikkuri ei pystynyt leikkaamaan rungon läpi, eikä pelaaja saanut veistoksesta yhtään palasta irti. Kaiken kukkuraksi hän käytti leikkaamiseen niin paljon voimaa, että savileikkuri meni rikki. Jälleen kuvanveistoon suuntautunut pelaaja keräsi kierrokselta kaikki pisteet.

Yleisön reaktiot olivat ensimmäisen veistoksen jälkeen voimistuneet. Kuulin jälkeensä, kuinka jotkut yleisöstä olisivat halunneet huutaa pelaajille ohjeita saven leikkaamiseen. Tilanne pysyi kuitenkin hyvin kasassa ja pääsin ohjaamaan pelaajat viimeiselle veistokselle, joka kruunaisi koko performanssin.

Kokonaista ihmistä esittävän veistoksen luona kerroin pelaajille, että tilanne muuttuisi suoritusten puolesta improvisaatioksi. Tarjosin pelaajille mahdollisuutta käyttää jo käytettyä välinettä tai uuden välineen. Pelaaja 1 valitsi uuden välineen ja Pelaaja 2 käytti savileikkuria, jonka hän oli edellistä veistosta turmellessa rikkonut. Olin yllättynyt, mutta ilahtunut, valinnasta käyttää rikkiäistä pelivälinettä. Anoin pelaajille hetken pohtia mitä he tekisivät.

Pelaaja 1 turmeli veistoksen jalkaterät. Kerran jouduin huomauttamaan, että turmelemiseen on käytettävä valitsemaansa välinettä, sillä pelaaja alkoi muokata savea käsillään. Lopuksi hän sijoitti valitsemansa kolmion mallisen pelivälineen veistoksen käteen. Keskustelin pelaajan kanssa esityksen jälkeen. Hän kertoi pohtineensa, kuinka hän veisi veistokselta vallan. Veistos seiso alustallaan ryhdikkäästi, kuin maailman omistaen. Pelaaja paloitteli jalkaterät, jotta hahmo ei voisi enää seistä.

Pelaaja 2 käveleskeli ympäri veistosta, mutta katse kohdistui nopeasti veistoksen genitaalialueeseen. Hän leikkasi hahmon peniksen irti. Hänen savileikkuristaan oli lähtenyt kahva irti ja yllättäen hän jatkoi suoritustaan penetroidalla kahvan väkisin hahmon takapuoleen. Jälkepäin pelaaja kertoi olleensa iloinen osallistumisestaan ja kuinka hän oli pelin aikana päässyt purkamaan pa-toutuneita tunteita.

#### 4.5 Jälkikommentteja

Pelaajien omien kommenttien ja tuntemuksien lisäksi kuulin ajatuksia myös paikalla olleelta yleisöltä sekä ulkopuolisilta, jotka perustivat ajatuksensa vain kuulemaansa. Pyytäessäni kommentteja tai keskustelun ajautuessa peliperformanssiini, huomasin kommenttien muistuttavan toisiaan. Yleensä keskustelutoveri kommentoi ensin yleisesti koko tilannetta, mutta kommentoi vielä erikseen pelin lopetusta. Selvästi yleisesti mieleenpainuvimmaksi hetkeksi oli painunut peniksen irti leikkaaminen.

Eräs paikalla ollut opiskelijatoverini kertoi ajatuksistaan peniksen irti leikkaamisesta. Hän kertoi odottaneensa, että näin tulee tapahtumaan, mutta sen kuuluikin tapahtua. Hän kertoi nähneensä jo pelaajan ilmeistä ja eleistä mitä pelaaja suunnittelee. Teon ennalta-arvattavuus ei häntä ollut häirinnyt, vaan teko oli sinetöinyt esityksen lopun täydellisesti.

Toinen yleisössä ollut opiskelijatoverini kommentoi peniksen irti leikkaamisen olleen tulkinnallisesti mielenkiintoista. Teon voittoa ei perusteltu ja tämä oli herättänyt kysymyksiä, miksi juuri leikkaus voitti. Hän kertoi ajatustensa ajautuneen sukupuolikysymyksiin, mutta myös seksuaalisiin sotarikoksiin, joita hän kuvasi tapahtuvan pääosin miesten puolelta. Hän kertoo pitäneensä pelinohjaajan vallasta ja pelillisestä rakenteesta. Vaikka pelissä oli näennäiset säännöt, oli tilanne kuitenkin epäreilu. Niin kuin sotakin on aina epäreilua joitain kohtaan ja sen sääntöjä rikotaan. Minä itse taiteilijana olin ilahtunut siitä, kuinka nämä ajatukset olivat samanlaisia kuin minulla itselläni teosta toteuttaessa.

läkäs, melkein 90-vuotias, sukulaiseni antoi minulle kommenttia muutaman viikon esityksen jälkeen. Hän ei ollut päässyt näkemään esitystä livenä, vaan oli kuullut toiselta sukulaiseltani puhelimesta kuvauksen performanssini sisällöstä ja kulusta. Hän oli vallan pöyristynyt peniksen irti leikkaamisesta, eikä voinut käsittää tapahtunutta. Omien sanojensa mukaan hänellä oli ”vallan sydämestä kouraissut”. Vakaumuksensa mukaisesti hän kuvasi Jumalan luoneen meidät mieheksi ja naiseksi. Keskustellessamme selvisi, että hän oli tulkinnut peniksen irti leikkaamisen sukupuolen viemisenä pois.

## 5 MINÄ, TAITEILIJÄ

Opinnäytetyöprosessini aikana tulin syventäneeksi ymmärrystäni ihmisluonnosta. Suunnittelin ja toteutin performanssin, joka toimi käsitteellisenä alustana väkivallalle, mutta myös alustana keskustelulle.

Teemu Mäki kuvaa esseessään Miten taiteen käy?, kuinka taiteilijoina nostamme esiin arvoja ja vaihtoehtoja, mutta huomauttaa myös mahdollisuudetamme uusien arvojen luomiseen. Tuomme uusia kokemuksen tapoja ja nautinnon muotoja. ”Me käymme taiteen kautta jatkuvaa keskustelua siitä, miten haluaisimme elää, mikä on mahdollista, mikä on oikein ja mitä on hyvä elämä.” (Mäki, 2021). Nämä kysymykset olivat myös läsnä minun opinnäyteprosessisani. Ne liikkuvat ja elivät rivien välissä. Koen tarjonneeni nimenomaan keskustelua, en vastauksia tai ratkaisuja. Nostin esiin aiheen, joka kaipaa minun mielestäni huomiota.

Ottaen huomioon teokseni taustan ja keskustelun herättämisen, tulkitsen koko opinnäytetyöprosessini poliittiseksi. Marvin Carlson sanoo kirjassaan *Esitys ja performanssi – Kriittinen johdatus, kuinka performanssia ja politiikkaa alettiin aktiivisesti yhdistää 1980-luvun puolivälissä, mutta ensimmäisiä merkkejä oli havaittu jo 60-luvulla*. Performanssin, politiikan ja sosiaalisten kysymyksien välinen suhde alkoi näkyä ensin sellaisten taiteilijoiden ja taiteilijaryhmien teoksissa, joilla oli vähän tai ei lainkaan ääntä tai aktiivista roolia yhteiskunnassa. (Carlson, 2006, s. 186). Carlson luettelee pääsyitä 80-luvulla yleistyneelle poliittiselle performanssille. Syitä olivat mm. ilmeinen välinpitämättömyys huonoesaisia ja ympäristöä kohtaan. (Carlson, 2006, s. 273). Opinnäytetyöprosessin aikana minusta tuntui performanssitaiteilijalta. Vahvistin taiteilijan identiteettiäni sekä ymmärrystäni taiteen kentällä vaikuttamisesta.

## LÄHTEET

Carlson, M. (2006). Esitys ja performanssi. Kriittinen johdatus. Like.

Hallamaa J., Jämsä J., Vappula K. (2009) Etiikan Arkki. Edita.

Human Rights Watch. Ukraine: Apparent War Crimes in Russia-Controlled Areas. (3.4.2022) <https://www.hrw.org/news/2022/04/03/ukraine-apparent-war-crimes-russia-controlled-areas>

International Criminal Court. (17.3.2023). Situation in Ukraine: ICC judges issue arrest warrants against Vladimir Vladimirovich Putin and Maria Alekseyevna Lvova-Belova. <https://www.icc-cpi.int/news/situation-ukraine-icc-judges-issue-arrest-warrants-against-vladimir-vladimirovich-putin-and>

Jacquin, K. (22.4.2023). Violence (behaviour). <https://www.britannica.com/topic/violence> Encyclopedia Britannica.

Kainulainen, J. (3.3.2022). Ukrainan sota ahdistaa nuoria – 17-vuotias lukiolainen: “Tosi paljon puhutaan porukoissa, onko nyt syttynyt kolmas maailmansota”. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/3-12341430>

Korkeaaja, A. (2022). Performance art in practice – Pedagogical Approaches. Worthwise.

Kunnas, T. (2008). Paha. Mitä kirjallisuus ja taide paljastavat pahuuden olemuksesta. Atena.

Mankkinen, J. (14.10.2022) Netflixin uusi ohjelma sarjamurhaaja Jeffrey Dahmerista nousi superhitiksi, mutta herättää brutaaliudessaan myös pahennusta. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/3-12658914>

Mattson, J. (7.4.2022). Seksuaalinen väkivalta herättää pelkoa Ukrainan konfliktin pahenemisesta – Amnestyn asiantuntija: “Sellainen lietsoo molempien osapuolten raakuutta”. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/3-12391490>

Mäki, T. (21.10.2021). Teemu Mäen essee: Miten taiteen käy? Taideyliopisto. <https://www.uniarts.fi/artikkelit/puheenvuorot/teemu-maen-essee-miten-taiteen-kay/>

Ortamo, S. (12.2.2023). Venäjän varastamat lapset. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/74-20016234>

Preussen, W. (20.12.2022) Nazi camp secretary found guilty in potentially final Holocaust trial. Politico. <https://www.politico.eu/article/ex-nazi-camp-secretary-holocaust-germany-convicted-in-potentially-last-trial-in-germany/>

STT-YLE. (3.4.2022) Venäläisjoukkojen vetäytyminen paljasti Butšan kokemat kauhut: kaduilla ruumiita ja palaneita autoja, rakennuksia tuhottu ja poltettu. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/3-12388478>

Takala, S. (1.9.2015). Pahan ongelman lyhyt historia. Areiopagi. <https://www.areiopagi.fi/2015/09/pahan-ongelman-lyhyt-historia/>

Talvio, A. (3.11.2017) Pahan ytimessä. Jakso 4: Taide. Yle Areena. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-4276705>

Tiessalo, P. (3.4.2022). Ukrainassa paljastuvat sotarikokset eivät yllätä ihmis-oikeusjärjestöjä - Amnestyn toiminnanjohtaja: “Butšassa on tapahtunut kauheita”. Yle Uutiset. <https://yle.fi/a/3-12388510>

Tikkanen, H. (6.12.2021). Gladiaattorit – antiikin rocktähdet. <https://areena.yle.fi/podcastit/1-50953345>

Valtioneuvosto. Venäjän hyökkäys Ukrainaan. (21.4.2023). <https://valtioneuvosto.fi/ukraina>

Yle. (6.11.2017) Obbs debatt. Jakso: Pahuus keskuudessamme. Yle Areena.

<https://areena.yle.fi/1-4080659>