

Opinnäytetyö (AMK)

Kuvataide

2024



Siiri Torvinen

”Salakieli / pahamieli / elottelu ieli”

– Taputusleikeistä teoksen materiaalina

Opinnäytetyö (AMK)

Kuvataide

2024

Siiri Torvinen

”Salakieli / pahamieli /
elottelu ieli”

– Taputusleikeistä teoksen materiaalina

Opinnäytetyö (AMK) | Tiivistelmä

Turun ammattikorkeakoulu

Kuvataide

2024 | 47 sivua

Siiri Torvinen

”Salakieli / pahamieli / elottelu ieli”

– taputusleikeistä teoksen materiaalina

Kirjallisessa opinnäytetyössäni käsittelen taputusleikkejä, leikin teemaa sekä teoksen *Taputusjuttu* (2024) luomisprosessia.

Käyn läpi oman teoriani, joka kyseenalaistaa ja täydentää tunnettuja tapoja määrittellä leikki. Hyödynnän teoriaa analysoidessani kolmea Francis Alÿsin teosta sarjasta *Children's game*, sekä Marina Abramovićin performanssia *Rhythm 0*. Käyn läpi taputusleikkien historiaa ja tyypillisiä piirteitä, jonka jälkeen avaan huolellisesti oman taputusleikkini kirjoittamisprosessia. Analysoin lyhyesti *Taputusjutun* visuaalisia valintoja, mutta tutkimuksen pääpainona on teoksen sanataiteellinen osuus. Opinnäytetyö sisältää myös *Taputusjutun* lorutekstin kirjallisessa muodossa.

Oman leikin teorian kehittäminen on selkeyttänyt työskentelyäni ja luonut varmuutta tekemiini ratkaisuihin. Taputusleikkien piirteiden tutkimuksellinen analysointi oli avainasemassa luodessani omaa leikkiä. Huolellinen analysointi ja pitkään jatkunut sanataiteellinen työskentely eivät kuitenkaan riitä. Päätän opinnäytetyöni kappaleeseen, jossa pohdin onko teokseni teksti oikea taputusleikki. Entä jos se onkin pelkkä laboratoriokasvatettu jäljitelmä?

Asiasanat:

taputusleikit, leikki, runous, hyppynarutorut, nykytaide

Bachelor's / Master's Thesis | Abstract

Turku University of Applied Sciences

Degree programme

2024 | 47 pages

Siiri Torvinen

“Secret language / hidden anguish / mean argantlingo”

- clapping games as material for an artwork

In my thesis, I explore clapping games, the theme of play, and the creative process of the piece *The Thing About Clapping Games* (2024).

I go through my own theory, in which I question and complement known ways of defining play. I use this theory to analyze three of Francis Alÿs's works from the series *Children's Game* as well as Marina Abramović's performance *Rhythm 0*. I explore the history and typical features of clapping games, after which I thoroughly explain the writing process of my own clapping game. I briefly analyze the visual choices in *The Thing About Clapping Games*, but the main focus of this thesis is on the creative writing of the piece. This thesis also includes the rhyme of *The Thing About Clapping Games* in written form.

Developing my own theory of play has clarified my work and created confidence in the decisions I've made. Analyzing and researching clapping games was crucial in creating my own game. However, careful analysis and long-term creative writing are not enough. I end my thesis with a chapter where I consider whether the poem I've written is a real clapping game. What if it is just a laboratory-grown imitation?

Keywords:

clapping games, play, poetry, skipping rope rhymes, contemporary art

Sisältö

Kuvalähteet	6
1 Johdanto	7
2 Leikin teema taiteellisessa työskentelyssä	8
2.1 Mitä leikki on? – virheitä ja puutteita termin määritelmässä	8
2.2 Matka leikistä väkivaltaan on lyhyt	9
2.3 Leikin ja väkivallan teemat omissa teoksissani	12
3 Taputusleikkien historia	19
4 Taputusleikkien piirteet	21
4.1 Lapsilähtöisyys	21
4.2 Suullinen perimätieto ja nonsense	21
4.3 Taputusten koreografia	22
4.4 Huumeita ja väkivaltaa – taputusleikkien aiheet	23
5 Taputusjuttu-teoksen luomisprosessi	25
5.1 Teemana yksinäisyys ja ulkopuolisuus	25
5.2 Kirjoitusmateriaalin keräämisestä	27
5.3 Lopullisen tekstin analysointia	30
5.4 Videon visuaalisuudesta	33
5.5 Sukupuoli teoksessa – voiko sen häivyttää?	36
6 Lopullinen leikki	37
6.1 Onko loruni oikea taputusleikki?	42
Lopuksi	43
Lähteet	44

Kuvalähteet

Kansikuvat: Pysäytyskuva teoksesta Taputusjuttu (2024)

Kuvat 1 – 2. Pysäytyskuvia teoksesta Näissä juhlissa (2023)

Kuvat 3-4. Pysäytyskuvia teoksesta Läheisyydestä (2023)

Kuva 5. Kuva narusta teoksesta Hyppynarujuttu. (2023) Siiri Torvinen

Kuvat 6-13. Pysäytyskuvia teoksesta Taputusjuttu (2024)

Taputusjuttu (2024) teoksessa esiintyy Tekla Knuutila.

1 Johdanto

Kirjallinen opinnäytetyöni käsittelee omaa leikin teoriaani, taputusleikkejä, sekä taiteellisen opinnäytetyöni Taputusjuttu luomisprosessia. Millaisia puutteita ja virheitä leikin määritelmässä on? Mitä ovat taputusleikit? Millaista on kirjoittaa taputusleikki ulkopuolisuuden tunteesta, onko se ylipäänsä mahdollista?

Suhtaudumme leikkiin lasten touhuna, vaikka todellisuudessa kyse on paljon laajemmasta ilmiöstä. Leikin määritelmät ovat puutteellisia ja sisältävät virheellisiä käsityksiä. Oman teoriani mukaan leikki on iästä riippumatonta ja aina ulossulkevaa. Matka leikistä väkivaltaan on lyhyt, jonka todistaa Francis Alÿsin videoteossarja *Children's game* sekä Marina Abramovićin performanssi *Rhythm 0*. Teoksissa nähtävä väkivalta on mahdollista juuri leikille ominaisen ulossulkevuuden vuoksi.

Oma leikin teoriani on nähtävillä lukuisissa teoksissani, tuoreimpana taiteellisessa opinnäytetyössäni *Taputusjuttu* (2024). Avaan teoksen taustoja käymällä läpi taputusleikkien historiaa sekä niille tyypillisiä piirteitä. Vaikka taputusleikit tunnetaan ympäri maailman, aihetta on tutkittu melko vähän. Suomenkielistä tutkimusta aiheesta on tehnyt lähinnä folkloristi Ulla Lipponen 1980-luvulla leikkien saapuessa Suomeen.

Kuvaan *Taputusjutun* luomisprosessia, painottaen erityisesti teoksen sanataiteellista osuutta, eli lorutekstiä. Käyn huolellisesti läpi lorun eri vaiheita ja tekemiäni ratkaisuja. Lorun ruumiinavauksella tarjoan vastauksia heille, joita kiinnostaa tekstin taustat, kieleen kätkeytyt viittaukset ja kielikuvat.

2 Leikin teema taiteellisessa työskentelyssä

2.1 Mitä leikki on? – virheitä ja puutteita termin määritelmässä

Etsittäessä erilaisia määritelmiä leikille esiin nousee yhdistäviä tekijöitä, kuten vapaaehtoisuus, mielihyvä, leikkijöiden sisäinen motivaatio (Laitinen, Åkerfelt 2016, 3) ja hyötytarkoituksettomuus (Kielitoimiston sanakirja 2015). Leikkijänä on aina lapsi (Laitinen, Åkerfelt 2016, 3) (Kielitoimiston sanakirja 2015).

Nämä leikin määritelmät ovat sekä puutteellisia, että virheellisiä. Ne rajaavat leikin vain lasten jutuksi, vaikka se koskettaa kaikkia ikäryhmiä – myös aikuisia.

Aikuiset tekevät paljon asioita, jotka ovat vapaaehtoisia, tuottavat mielihyvää ja ovat lähtöisin sisäisestä motivaatiosta. Tällaisia ovat esimerkiksi taide, videopelit, lähes kaikki urheiluharrastukset, sanojen vääntely, temppujen tekeminen, kuvittelu ja asujen tai meikkien kokeileminen omaksi iloksi. Näitä ei kuitenkaan osata nähdä leikkinä, sillä ne eivät ole samanlaisia kuin lasten leikit. Leikin muuttuminen ei kuitenkaan tarkoita sen loppumista. Ihmisen kasvaessa tarravihkot muuttuvat haalarimerkkien keräilyksi ja puumajan salakerho yhdistystoiminnaksi. Pohjimmiltaan kyse on kuitenkin samasta asiasta: vapaaehtoisesta, mielihyvää tuottavasta toiminnasta, johon ryhdytään hovin vuoksi.

Ikäkysymyksen lisäksi leikin määritelmässä on toinenkin ongelma. Kaikkea leikkiä yhdistää piirre, jota ei missään lukemistani määritelmistä huomioida: leikki on aina ulossulkevaa. Leikkijät muodostavat oman maailmansa, jolla on omat sääntönsä. Kotileikissä ihminen on koira, haalarimerkki pitää ommella käsin, käsityöyhdistyksen kokouksessa mestarit istuvat aina ensin. Säännöt voidaan sanoa ääneen, jolloin ne ovat selvät kaikille mukanaoleville ja leikkiminen sujuu todennäköisemmin ilman konflikteja. Ne voivat myös olla lausumattomia, kuten roolileikeissä tai sisäpiirinvitseissä.

Parhaimmassa tapauksessa kaikki paikallaolijat ovat mukana leikissä ja ymmärtävät sen säännöt. Muu maailma suljetaan ulkopuolelle ja leikkijät elävät hetken omassa todellisuudessaan, omilla ehdoillaan. Toisinaan käy kuitenkin niin, ettei joku ymmärrä

leikin sääntöjä. Hän kyseenalaistaa tapahtumat tai yrittää muuttaa niitä tavalla, joka ei muille sovi. Leikki särkyä ja samassa hetkessä – tai ainakin lähitulevaisuudessa – kyseenalaistaja suljetaan leikin ulkopuolelle.

2.2 Matka leikistä väkivaltaan on lyhyt

Moniin leikkeihin on kätkeyty synkempiä sävyjä, joita ei ensinäkemältä huomaa. Kuviteltu maailma heijastelee todellisuutta ja saattaa siksi sisältää rajujakin teemoja. Leikkimaailman säännöt mahdollistavat tabuaiheiden käsittelyn ja teot, jotka eivät todellisuudessa tulisi kuuloonkaan.

Belgialainen taitelija Francis Alÿs on tehnyt vuodesta 1999 teossarjaa *Children's game*. Sarja on tehty yhteistyössä Julien Devauxin, Félix Blumen ja Hanna Tsyban kanssa. Se sisältää keväällä 2024 yhteensä kolmekymmentäyhdeksän osaa. (Alÿs 2024.) Ympäri maailmaa kuvatuissa videoteoksissa Alÿs dokumentoi paikallisia leikkejä ja pyrkii niiden kautta ymmärtämään yhteisöä (Musée d'art contemporain de Montréal 2019). Alÿsin nettisivuilla teosten yhteyteen on liitetty Lorna Sott Foxin kuvaukset ja pohdinnat kyseisestä leikistä (Alÿs 2024).

Monet Alÿsin kuvaamista leikeistä ovat raakoja tai peilaavat ympäristön väkivaltaa. *Children's game #15: Espejos* –teoksessa lapset väijyvät hylätyissä taloissa, juoksentelevat, ryömivät ja väläyttelevät toisiaan kohti auringonsäteitä rikkinaisten peilinsirujen avulla. Se johon valoluoti osuu, kaatuu kuolleena maahan. *Children's game #9 Saltamontes* kuvaa lapsia, jotka etsivät heinikosta heinäsiirkkoja ja tyynen keskittyneesti repivät niiden takarajat irti. Kidutuksen jälkeen he viskaavat hyönteiset ilmaan. Se kenen heinäsiirkka lentää kauimmin voittaa. Uusin lisäys sarjaan, *Children's game #39: Parol* on kuvattu Ukrainassa vuonna 2023. Videolla kolme lasta maastopuvuissa heiluttavat puisia aseitaan ja pysäyttävät autoja. He tarkastavat kuskien henkilöllisyyksiä ja käskevät heitä avaamaan takakontin tutkintaa varten. Tunnussanana toimii ”palyanitsya” (perinteinen ukrainalainen leipä), jota venäläiset eivät osaa lausua kunnolla. Aikuiset keuhuvat pieniä sotilaita ja jatkavat matkaansa hilpeinä. Puut kukkivat, lasten äänet kohoavat innosta ja aikuiset hymyilevät. Vasta videon loppupuolella katsoja tajuaa asetelman julmuuden. Ulkopuolisen näkökulmasta voi olla

vaikeaa käsittää, miksi leikkijät ovat niin hilpeällä tuulella. Eivätkö he ymmärrä leikkinsä raakuutta?

Koska mikään ei tapahdu oikeasti, leikissä voi kokeilla asioita, joita ei oikeasti uskaltaisi tehdä. Matka leikistä väkivaltaan on lyhyt. Sen näkee hyvin Marina Abramovićin kuuluisassa vuoden 1974 performanssissa *Rhythm 0*, joka täyttää lähes kaikki leikin määritelmät.

Teos oli lähtöisin sisäisestä motivaatiosta ja sekä taiteilija, että osallistujat olivat mukana vapaaehtoisesti. Performanssin alussa Abramović loi leikille säännöt. Ne olivat seuraavanlaiset:

“There are 72 objects on the table that one can use on me as desired.
Performance.
I am the object.
During this period I take full responsibility.

Duration: 6 hours (8 pm – 2 am)”

Pöydällä oli mm.ruusu, hajuveittä, hunajaa, leipää, viiniä, sakset, keittiöveitsi, nauvoja, ase ja luoti. (Wood 2010.)

Stefanie Graf kuvailee performanssia yksityiskohtaisesti *The Collectorille* kirjoittamassaan artikkelissa. Leikin alussa ihmiset kohtelivat Abramovićia hyvin. He siirtelivät hänen käsiään, koskivat häntä hellästi, tarjosivat ruusua tai tekivät muuta harmitonta. Performanssin edetessä yleisön otteet muuttuivat raaemmiksi. Hänen vaatteensa leikeltiin kappaleiksi ja ruusunpiikkejä työnnettiin hänen vatsaansa. Yksi osallistujista viilsi hänen kaulaansa haavan ja imi siitä verta. Joku paikallaolijoista latasi aseensa, laittoi Abramovićin pitelemään sitä ohimollaan ja asetti hänen sormensa liipaisimelle. Performanssin aikana yleisö jakautui kahtia: heihin, jotka suhtautuivat taiteilijaan hellästi ja halusivat suojella häntä, sekä heihin, jotka halusivat tuottaa hänelle tuskaa. (Graf 2022.)

Tasan kuuden tunnin kuluttua Abramović särki leikin. Hän nousi ylös ja lähti kävelemään kohti yleisöä, joka kauhistui ja perääntyi (Graf 2022). Rysähdys leikkimaailmasta todellisuuteen oli raju.

Abramović sanoo tutkineensa Rhythm 0-teoksellaan, mitä yleisö tekisi kyseisessä tilanteessa ja kuinka pitkälle he olisivat valmiita menemään (Marina Abramović Institute 2014). Itse tulkitsen teosta esimerkkinä leikin voimasta. Abramović onnistui leikin johtamisessa majesteettillisen hyvin. Performanssiin osallistuneet – mukaan lukien hän itse – unohtivat tosimaailman konventiot ja käytänteet. He noudattivat Abramovićin luomia sääntöjä ja luiskahtivat leikkimaailmaan, jossa edes toisen kehon viiltäminen, seksuaalinen hyväksikäyttö tai aseiden asettaminen hänen ohimolleen eivät olleet poissuljettuja.

Abramovićin performanssissa ja Alýsin Children's Game-teossarjassa on pohjimmiltaan kyse samasta asiasta. Ne käsittelevät julmaa leikkiä, josta katsoja on ulkopuolinen. Abramovićin performanssiin osallistuneet ihmiset kuuluivat leikin sisäpiiriin, mutta nyt jälkikäteen performanssista kuulevat ovat sen ulkopuolelle. Ulkopuolelta on helppo arvostella leikkiä, kun ei ole sen taikapiirissä.

2.3 Leikin ja väkivallan teemat omissa teoksissani

Teoriani leikistä kaikenikäisille kuuluvana, ulossulkevana ja väkivallan sallivana elementtinä on läsnä monissa teoksissani. Tässä alaluvussa esittelen lyhyesti kolme aiempaa teostani kyseisten teemojen kautta. Näiden teosten myötä kehitin taiteellista ja tutkimuksellista ilmaisua, ja päädyin käsittelemään samoja teemoja myös taiteellisessa opinnäytetyössäni Taputusjuttu.

LEIKKI ON IÄSTÄ RIIPPUMATONTA

Näissä juhlissa (2023)

Ylhäältä päin kuvatulla videolla näkyy hilpeä juhlapöytä, ja kiihkeästi noppaa heittävien pelaajien kädet. Se joka saa kutosen, pääsee ahmimaan tarjolla olevia herkkuja. Leikki perustuu suklaapeliin, jossa yritetään syödä suklaalevyä haarukalla hanskat kädessä (WIKIHOW 2023). Katsoja kuulee äänet, jotka kiljuvat, hekumoivat herkkujen ihanuudella ja huutavat syömään lisää. ”Mikset sä sano mitään, kerro kuinka hyvää se on! Tykkäätkö sä siitä ees?” Epäselväksi jää nauttiiko kukaan ahmimisesta.

Kuten Alýsin teoksissa, myös Näissä juhlissa kuvaa aitoa leikkihetkeä. Moni teoksen nähnyt puhui ”lastenjuhlista” ja ”lapsista, jotka ahmivat herkkuja”, vaikka videolla ei ole yhtään lasta. Kaikki pöydällä näkyvät objektit ovat omiani ja syöjät yli kaksikymppisiä. Kommentit turhauttivat. Aivan kuin aikuisten maailma ei saisi olla veikeä ja värikäs, tai leikki kuuluisi vain lapsille. Painostuksen ja ahminnan teemat eivät ole iästä riippuvaisia. Samankaltaista toimintaa voi nähdä myös aikuisten juhlissa juomapeliin muodossa.



ULKOPUOLISUUS

Läheisyydestä (2023)

Videolla kaksi hahmoa pesee toistensa hiukset, jutellen ja nauraen keskenään. Ruudun alareunassa kulkeva tekstitys korostaa keskustelua, joka kuulostaa katsojan korvaan täysin järjettömältä. Kylpijät ovat omassa kuplassaan – leikin maailmassa – eikä katsojalla ole sinne asiaa.

Läheisyydestä-videon myötä kiinnostuin teoksen mahdollisuudesta olla katsojaa hylkivä. Taiteen ei tarvitse tyytyä vain kuvaamaan tiettyä tunnetta – kuten ulkopuolisuutta – vaan se voi herättää tunteen katsojassa. Katsojan reaktio voi olla teoksen teema, kuten Abramovićin performanssissa.



VÄKIVALTA

Hyppynarujuttu (2023)

Teos koostuu värikkästä hyppynarusta ja kolmesta kouluväkivaltaa käsittelevästä hyppynarulorusta. Ensimmäinen loruista on ennustusloru, toinen toiminnallinen ja kolmas pilkkalaulu.

Teos käsittelee kouluväkivaltaa hyppynarutorujen kautta. Kuten taputusleikeissä, myös hyppynarutoruissa esiintyy paljon tabuaihteita (Lipponen 1990b, 107).

Hyppynaru on elementtinä erotteleva ja julma. Mikäli pyörivän narun sisään ei osaa juosta juuri oikealla hetkellä, se mätkähtää varpaille. Leikkiminen vaatii fyysistä kuntoa ja naru on armoton. Jos leikkijä mokaa, hän joutuu pyörittäjäksi.

Naruhyppelyä harrastetaan usein kouluympäristössä, jossa kiusaaminen ja väkivalta ovat läsnä. Teosta varten kirjoittamani tekstit voisivat siis hyvin olla aitoja hyppynarutoruja.



3 Taputusleikkien historia

Taputus on nopeaa, kädet läpsyvät yhteen kiihtyvällä tahdilla. Äänet kohoavat ja sulautuvat yhteen. Sanat ovat järjettömiä, kuin vierasta kieltä vailla lausuntaohjeita. Lopussa nauretaan, vaihdetaan ehkä paria ja aloitetaan alusta.

Taputusleikit ovat lastenleikkiaperinnettä, jossa osallistujat laulavat tai lausuvat lorua taputtaen samalla käsiään vastakkain koreografian mukaisesti (Tieteen termipankki 2015). Läpsytellä voi kahdestaan tai suuremmassa ringissä (Lipponen 1990b 106) (Lipponen 1998, 34).

Perinteentutkija Ulla Lipposen määritelmän mukaan taputusleikin erottaa tavallisesta rytmileikistä mukana kulkeva loru- tai laulu (Lipponen 1990b 106) (Lipponen 1989 35). Samoilla linjoilla on Tieteen termipankki (2015). Itse lisäisin määritelmään myös maininnan fyysisestä kontaktista toiseen ihmiseen. Laululeikki, jossa seistään tai istutaan ringissä ja taputellaan rytmikkäästi omaa kehoa, ei ole taputusleikki. Taputusleikkejä ei ole mahdollista leikkiä yksin tai ilman fyysistä kontaktia.

Ensimmäisenä tallennettuna taputusleikkinä pidetään ”Pease porridge hot”-nimistä lorua, jonka englantilainen John Newbery liittää osaksi lastenloruja käsittelevää kokoelmaansa ”Mother Goose’s Melody” 1700-luvun puolivälin jälkeen. (Newbery n.d, 41) Saman lorun mainitsee myös amerikkalainen folkloristi ja filosofi William Wells Newell, kirjassaan ”Games And Songs of American Children” 1880-luvulla. (Let’s get the rhythm 2014.) Näiden kirjausten mukaan taputusleikkejä on leikitty englanninkielisessä maailmassa siis jo yli 240 vuotta. Erittäin todennäköisesti leikit ovat huomattavasti vanhempia, mutta niiden alkuperää tai syntyä ei tiedetä.

Luultavasti Englannin lisäksi myös muualla Euroopassa on leikitty taputusleikkejä samoihin aikoihin, eli ainakin 1700-luvulta. Merkintöjä tästä on kuitenkin hyvin vaikea löytää. Yksittäiset lähteet siellä täällä kuvaavat taputusleikkejä eri vuosikymmeniltä. Let’s get the rhythm–dokumentissa (2014) nähdään videoklippejä taputtavista lapsista Yhdysvalloissa vuosilta 1931, 1964 ja 1976.

Tarkempaa tietoa taputusleikeistä alkaa tihkumaan vasta 60-luvulta eteenpäin, kun tutkijat ja folkloristit kiinnostuvat aiheesta ja leikki saapuu viimein Skandinaviaan. Sitä ennen se on ehtinyt muodostua erittäin suosituksi jo ainakin manner-Euroopassa, Englannissa, Irlannissa ja USA:ssa. (Lipponen 1989, 32.)

Skandinavian maista taputusvillitys leviää ensimmäisenä Tanskaan 1960-luvulla. Sitä seuraavat Norja ja Ruotsi 1970-luvulla. (Lipponen 1990a, 7.) Ensimmäiset merkit taputusleikeistä Suomessa kirjataan ylös vuonna 1983 Helsingissä ja Vantaalla. Samoihin aikoihin leikkiä havaitaan myös suomenruotsalaisella rannikolla ja Ahvenanmaalla (Lipponen 1989, 37). Vuonna 1985 leikit leviävät aaltona ylitse Helsingin ja Turun koulujen (Lipponen 1990b, 106).

Varhaisimmat Suomeen levinneet taputusleikit jäävät tallentamatta, sillä niiden ei uskota jäävän pysyväksi osaksi leikkirepertuaaria. Laululeikit ovat kadonneet lähes kokonaan 1960-luvulla (Lipponen 1990a, 7), joten perinteentutkija Ulla Lipponen yllättyy kevättalvella 1986 huomattessaan, että taputusleikit tunnetaan niin Pohjois-, kuin Etelä-Suomessakin (Lipponen 1990b 33). Alle kolme vuotta ensimmäisestä havainnosta leikki on jo ehtinyt levitä ympäri Suomen, pelkän suullisen tiedonvälityksen ansiosta. Lipponen ryhtyy työryhmänsä kanssa tallentamaan taputusleikkejä keväällä 1986 ja kirjoittaa aiheesta ainakin kaksi esseettä (1989, 1990b) sekä kokoaa kirjan (1990a), joka sisältää lähes neljäkymmenen taputusleikkien sanat, sävelet ja koreografiat. Hänen tutkimuksensa sijoittuvat 1980-luvun loppuun ja 1990-luvun alkuun. Sen jälkeen suomenkielinen tutkimus aiheesta näivetty. Toisinaan taputusleikit mainitaan opetuksellisessa, musiikkikasvatuksellisessa tai lasten motoristen kykyjen kontekstissa, mutta tutkimusta, joka keskittyisi taputukseen folkloristisesta näkökulmasta ei ole 1990-luvun jälkeen.

Vuonna 2014 Yhdysvalloissa julkaistaan *Let's get the rhythm* –dokumentti, joka käsittelee taputusleikkejä. Dokumenttia varten on haastateltu paljon tutkijoita sekä kaikenikäisiä leikkijöitä. Sen mukaan taputusleikit tunnetaan ympäri maailman ja ne ovat yksi laajimmalle levinneistä leikeistä. (*Let's Get the Rhythm* 2014).

4 Taputusleikkien piirteet

Tässä luvussa esittelen taputusleikeille tyypillisiä piirteitä, jotka olen koonnut perustuen lähteisiin ja omiin havaintoihini.

4.1 Lapsilähtöisyys

Vaikka ajattelenkin ettei leikkiä pidä rajoittaa iän mukaan, on kuitenkin myönnettävä, että taputusleikkejä leikkivät useimmiten lapset. Lipponen määrittelee taputtelijoiden tyypilliseksi iäksi 7-11-vuotta (Lipponen 1989, 31), mutta Let's Get the Rhythm -dokumentissa nähdään myös teini-ikäisiä leikkijöitä (2014). Leikkien koreografia ja sanoitukset ovat peräisin lapsilta itseltään. Niitä ei ole luonut kukaan aikuinen. Tämä on merkittävä tieto, kun otetaan huomioon seuraavaksi esiteltävät leikkien tyypilliset piirteet, erityisesti lorujen aiheet. (Let's Get the Rhythm 2014.)

4.2 Suullinen perimätieto ja nonsense

Taputus on sosiaalinen leikki, joka perustuu kontaktiin. Taputusleikkejä ei voi oppia yksin, sillä niitä ei ole tallennettu oppikirjoihin. Poikkeuksena tähän on Ulla Lipponen Din din doora -laululeikkejä kirja, joka sekin on tarkoitettu pikemminkin tutkijoille ja loruista kiinnostuneille, kuin suoraan leikkijöille.

Taputukset opitaan toisilta leikkijöiltä (Lipponen 1990b, 108) (Let's Get the Rhythm 2014). Ne leviävät suullisena perimätietona ystäviltä toiselle. Matkan varrella teksti ja koreografia muuttuvat, kun leikkijät kuulevat tai muistavat osia väärin. Leikkejä myös yhdistellään. Tämän takia samassa kaupungissa saattaa olla useita versioita samasta leikistä. (Let's Get the Rhythm 2014.)

Leikit leviävät myös maa- ja kielirajojen ylitse. Alun perin tarinallinen taputusleikki muuttuu toisella kielellä pelkäksi tavumössöksi. Joskus leikkijät kuvittelevat esittävänsä vaikkapa englannin, ruotsin tai espanjan kielistä loruja, vaikka tekstissä ei ole yhtään oikeaa sanaa kyseisellä kielellä (Lipponen 1989, 38). Jotkin leikit, kuten suomessa

nimellä ”Din din doora” tunnettu taputusleikki, tunnetaan eri versioina useissa eri maissa. Ulla Lipposen mukaan Din din doora leikitään suomen lisäksi ainakin Ruotsissa nimellä Din ding doore ja Espanjassa nimellä Don don baby. (Lipponen 1989, 38.) Itse lisäisin listaan myös englanninkielisen maailman, sillä Din din doora muistuttaa rytmiltään vahvasti Down Down Baby-taputuslorua. (nurseryrhymes.org. n.d.)

Hyvä esimerkki lorujen muuttumisesta on Suomessa suosittu lopetus lorulle: ”Vanttuut riippuu naulassa / spagetti korppu kaulassa”. Riimin alkuosa on todennäköisesti peräisin englannista. ”One, two, three, four” kuulostaa kieltä osaamattoman suomalaisen korvissa ”van, tuu, trii, foor”, josta on muodostunut ”vanttuut riippuu”. Lorun loppuosa on vain jatkoriimittelyä tähän. (Lipponen 1990a, 60.) Olen kuullut kyseisestä pätkästä myös toisen version: ”Vanttuut riippuu naulassa / kissankellot kaulassa”.

4.3 Taputusten koreografia

Taputusleikkien koreografiat vaihtelevat samoista syistä, kuin niiden sanatkin. Uudet leikkijät muistavat kohtia väärin tai mukauttavat niitä itselleen sopivammiksi.

Koreografiat vaativat harjoitusta ja keskittymistä. Läpsytyksen tahti on lähes aina kiihtyvä. Koreografia voi olla yksinkertainen, tai sisältää paljon monimutkaisia lisäelementtejä. Tällaisia ovat esimerkiksi olkapää-, vyötärö- ja ohimokosketukset, käsien ristiminen rinnalle, osoittaminen, parin tönäisy tai pyörähdykset. Mikä tahansa liike, jonka voi tehdä nopeasti, rytmissä ja paikoillaan pysyen sopii taputusleikkiin. (Lipponen 1989, 34.) Usein koreografia mukailee laulun sanoja (Lipponen 1990b, 106) (Romero Naranjo, Romero Naranjo 2013, 210).

Taputtaa voidaan joko pareittain tai suuremmissa ringissä. Paritaputukset on helppo jakaa kahteen päätyyppiin: pysty- ja vaakataputuksiin. Pystytaputukset ovat perinteisempi tapa, ja monille tuttu erilaisista rytmileikeistä. Tässä tavassa omia ja parin kämmeniä läpsytellään vastakkain vertikaalissa – kuin antaisi ylävitosen.

Vaakataputuksissa kädet pidetään vaakatasossa ja kämmenet osoittavat joko ylös- tai alaspäin. Näitä kahta tyyliä voidaan myös yhdistellä vapaasti saman leikin sisällä. (Lipponen 1990b, 106.) (Lipponen 1989, 34, 35.)

Piirissä voidaan leikkiä sovellettua versiota paritaputuksista, joskin se on huomattavasti haastavampaa: leikkijän täytyy osua vieressä seisovien kämmeniin ilman katsekontaktia. Piirissä voidaan myös ”viestittää”. Tällöin leikkijät seisovat ringissä, kädet sivuilla, oikea kämmen vieruskaverin vasemman kämmenen päällä. Lorun alkaessa läpsäisy etenee leikkijältä toiselle. Se, jonka kättä läpsäistään lorun viimeisen tavun kohdalla, jää pois leikistä. Mikäli leikkijä ehtii vetämään kätensä pois ennen läpsäisyä, lyöjä jättäytyy pois. (Lipponen 1989, 34.)

Yhteistyö ja empatia ovat tärkeä osa leikkiä. Koreografia täytyy tehdä heikkomman taputtajan rytmissä. Mikäli taitavampi taputtaja lähtee kiihdyttämään tempoa, hänen parinsa ei pysy enää mukana ja leikki hajoaa. Edes kilpailullisessa piiritaputuksessa voittamisella ei ole juurikaan painoarvoa, vaan tärkeämpää on päästä leikkimään. (Lipponen 1989, 46.)

4.4 Huumeita ja väkivaltaa – taputusleikkien aiheet

Taputusleikit sisältävät paljon komiikkaa, parodiaa ja kielletyillä aiheilla vitsailua (Lipponen 1990b, 107). Niiden teksteihin on aikojen saatossa kätetty kuvauksia esimerkiksi ajan politiikoista (Lipponen 1990a, 32, 44, 59), sodista, lukuisista murhista (Connaughton 2019), seksistä, väkivallasta (Casals, Riera, 2015, 60) ja huumeista (Let’s get the rhythm 2014). Lorujen avulla leikkijät käsittelevät synkkiä ja vakavia aiheita (Reiss, Rhyne, Heisler, 2019) sekä kokeilevat rajojaan (Casals, Riera 2015, 60).

Myös sairaudet ja epidemiat näkyvät taputusleikeissä. New Yorkissa haitilaisten maahanmuuttajien keskuudessa on tallennettu leikki, jossa nonsensen seassa yllättäen lorutellaan AIDS-epidemiasta (Reiss, Rhyne, Heisler, 2019). Sierra Leonessa, Länsi-Afrikassa, monet lapset kärsivät sirppisoluanemiasta. Aihe on päätynyt myös paikalliseen taputusleikkiin, jossa lauletaan: ”Ah mella mella sickle sella / lazy boys and pretty girls” (Let’s Get The Rhythm 2014)

Synkät aiheet voivat tippua leikeistä pois, mikäli aihe ei enää ole leikkijöille ajankohtainen. Let’s Get The Rhythm– dokumentissa (2014) näytetään vuonna 1976 kuvattu klippi, jossa kaksi lasta läpsyttelee ”A, B, C”-nimisen lorun tahtiin. Kyseinen loru on edelleen olemassa. Internetin kysymyspalsta Quoralla sen alkuosa on kirjoitettu

muotoon: ”A, B, C / it’s easy as / one two three / my momma takes care of me” (What are the lyrics to the ABC hand game? Quora, 2023) Dokumentissa sanat kuuluvat kuitenkin toisin: ”A, B, C / it’s easy as / one two three / my momma takes LSD”

Ulkomaalaisiin leikkeihin verrattuna suomalaiset lorut ovat kesyjä. Yhdessä Ken on juossut läpi Helsingin? -leikissä käydään poliittiseksi: ”Ken on juossut läpi Helsingin / viidessä sekunnissa allekin? / Arvaat kai ketä tarkoitan? / Se on Reigan, Reigan, reiganpa tietenkin, pum pum pum / stripappaduida / osaats sä uida? / Pysyt sä pinnalla / ilman ydinaseita?” (Lipponen 1989, 42)

Vaikka tabuaiheet ovat taputusleikeissä toistuva ilmiö, suurin osa loruista joihin törmäsin tätä opinnäytetyötä tehdessäni olivat kuitenkin kesyjä tai nonsensea. Monet myös sisältävät tarinallisia piirteitä, kuten englanninkielisen maailman ehkä tunnetuin taputusleikki (Gaunt 2006, 63) Miss Mary Mack ja sen lukuisat eri versiot.

5 Taputusjuttu-teoksen luomisprosessi

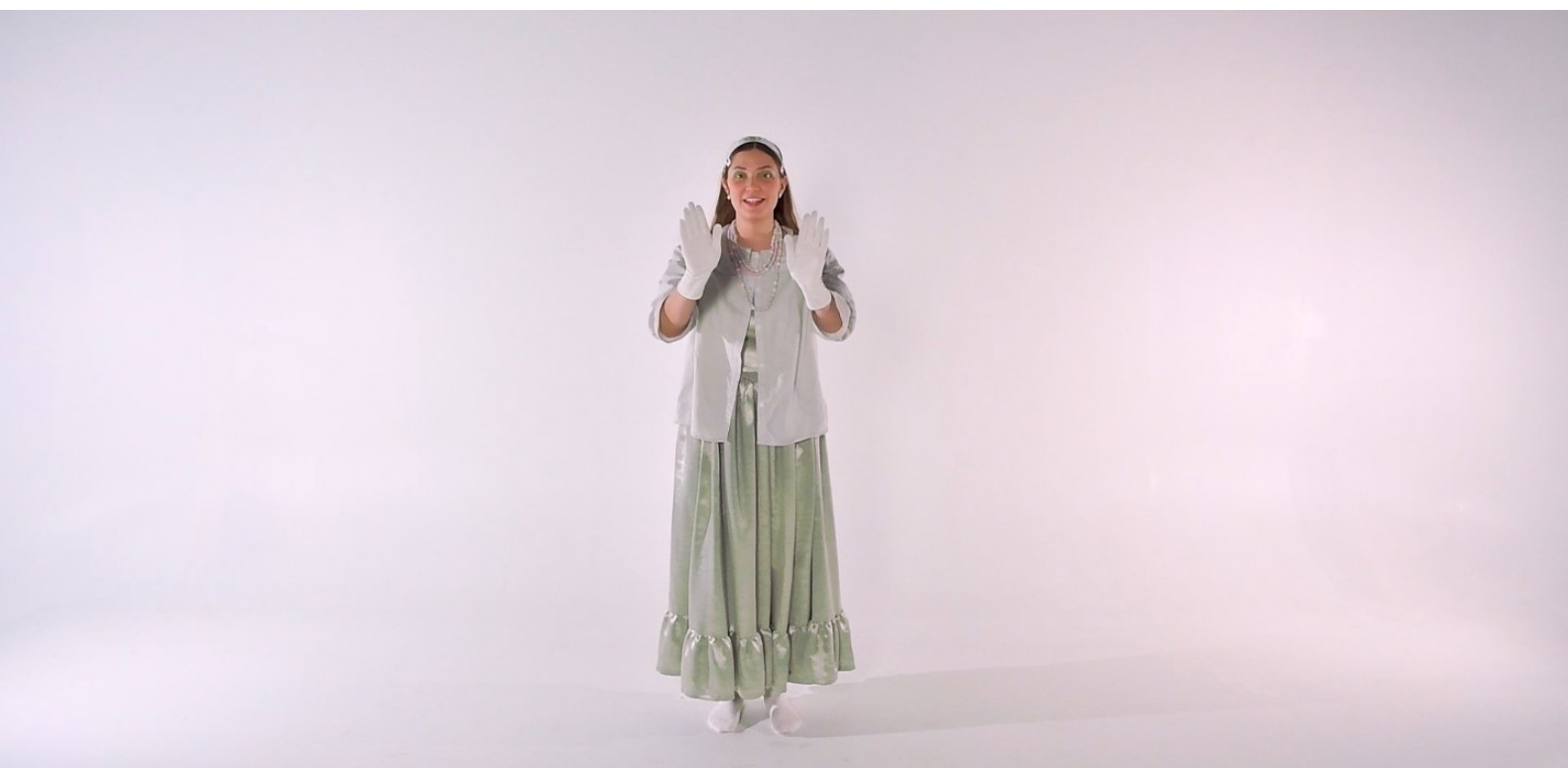
5.1 Teemana yksinäisyys ja ulkopuolisuus

Ulla Lipponen tutki taputusleikkejä ala-asteympäristössä 1980-luvun lopussa ja 1990-luvun alussa. Hän kirjoittaa leikkiryhmien muodostuneen valmiiden ystävyysuhteiden, taitavuuden ja suosituimmuuden mukaan. Taputusleikeillä solmittiin uusia suhteita, ylläpidettiin vanhoja tai torjuttiin niitä, joiden seuraa ei haluttu. Leikeistä syrjään jääminen tarkoitti ulkopuolisuutta koko välituntiyhteisöstä. Taputtaminen saatettiin myös valjastaa kiusaamisen välineeksi asettamalla kiusatun nimi lorussa halveeraavaan yhteyteen. Toisaalta leikit myös yhdistivät: muualta muuttanut saattoi olla haluttu välituntikumppani, mikäli tällä oli opettaa uusia loruja ja liikesarjoja. (Lipponen 1990b, 108.)

Tehdessäni teosta Hyppynarujuuttu törmäsin toistuvasti taputusleikkeihin. Molemmissa leikeissä yhdistyy nopea tahti, kehollisuus, koreografia ja loruteksti. Ne heijastavat ympäristöään ja leviävät samalla tavoin – suusta suuhun.

Naruhyppelyyn riittää periaatteessa kaksi leikkijää, jos toinen on pyörittäjä ja toinen hyppijä. Narun toisen pään voi hätätilanteessa sitoa vaikka ränniin tai puuhun kiinni. Yleensä hyppimässä on kuitenkin isompi joukko ja pyörittäjiäkin on kaksi. Taputusleikit ovat huomattavasti intiimimpiä. Vaikka niitäkin voi leikkiä isolla porukalla ringissä, yleisempiä ovat paritaputukset, joissa kontakti toiseen korostuu. Koreografia perustuu yhteyteen ja ruumiillisuus toisen koskettamiseen. Taputtamaan ei voi opetella yksinään ja siihen tarvitsee aina parin.

Taiteellisessa opinnäytetyössäni halusin yhdistää taputusleikit yksinäisyyden teemaan ja sulkea katsojan teoksen ulkopuolelle. Nopeasti syntyi ajatus videoprojisoinnista, joka kutsuu taputtamaan kanssaan. Kun katsoja yrittää mennä mukaan, hänen oma varjonsa peittää kuvan. Yhteys toiseen on mahdoton sekä katsojalle, että videon hahmolle. Teemat näkyvät teoksen visuaalisessa ilmeessä, sen toimintalogiikassa sekä lorutekstissä.



5.2 Kirjoitusmateriaalin keräämisestä

Lähestyin aihetta ensin omaelämäkerrallisesti. Kirjoitin ylös hetkiä, jolloin olen itse kokenut yksinäisyyttä tai ulkopuolisuuden tunnetta. Millaisista elementtejä näihin hetkiin liittyi?

”Kukaan ei saata minua pysäkillä. Ystäväkirja täynnä mielikuvitushahmoja. En puhu tätä kieltä. Toiseuden tunne. Apatia. Soiseksi samotut ajatusaavat. Väität että luokseni on liian pitkä matka, mutta hänen luonaan käyt koko ajan, vaikka matka on puolet pidempi.”

Seuraavaksi pohdin tilanteita ja kuvia, joissa tiivistyisi yksinäisyyden ja ulkopuolisuuden kokemus.

”Euron koppi ja sinne suljettu koira. Ainoana avajaisissa. Lasken ikääni pulavuosisissa. Makaronipaketin kyljessä keitto-ohjeet kahdelle. Tämän oven avaamiseen tarvitset toisen pelaajan. Kukaan ei sulje vetoketjua, kukaan ei pese selkää, kukaan ei istu ritsillä. Muiden näkeminen vihamielisinä. Tekisin toisen kylkiliuusta, jos se takaisi saman kastin.”

Halusin lorusta noin viisiminuuttisen ja tahdoin tekstin olevan niin täynnä mielikuvia, että kuulijalle tulisi ähky. Ryhdyin kyselemään ystävilteni heidän kokemuksiaan. Näissä epävirallisissa haastatteluissa keskustelimme sekä omista kokemuksistamme, että yleisesti hetkistä joissa voi tuntea ulkopuolisuutta.

”Huvipuistossa laitteisiin pääsee vain kaksi, ja sinä olet se kolmas. Hampaattomuus. Varallisuus. Ennakkohuulot. Ulkopuolisuus sukupuolitetuissa tiloissa, kuten uimahallin pukuhuone. Kieli, jota ei puhu. Kavereiden näkeminen jossakin, mihin sinua ei ole kutsuttu.”

Saatuani kasaan tarpeeksi materiaalia ryhdyin kirjoittamaan. Jos tekstin tuottaminen ei sujunut, luin lastenloruja tai Ulla Lipposen kirjaa Din din doora: laululeikkejä (1990) Inspiroiduin myös Lipposen listasta arjen taputusleikitilanteista: ”Välitunnit, koulutuntien alku, kuoro- ja tanhuharjoitusten väliaika, balettitunnille pääsyä

odoteltaessa, ratikkamatka, löylyssä saunan lauteilla, automatka pianotunnille, Teneriffan lentoa odotellessa jne.” (Lipponen 1989, 45)

Lorussani oli pitkään mukana listan inspiroimia välisäkeistöjä. Niiden tarkoitus oli sekoittaa yksinäisyys- ja taputushetkiä. Säikeistöt jäivät kuitenkin pois lopullisesta versiosta.

*Uimahallissa / karkkikaupassa / tanhutunnilla / bussimatalla
Saunan lauteilla / yöllä vuoteessa / pianotunnilla / kaupan kassalla
Kaitakadulla / aamuruuhkassa / leikkipuistossa / mehudiskossa
Viljapellolla / järven rannalla / toisen kotona / muka mukana
Surkusyksynä / kammokeväänä / kurjakesänä / tappotalvena*

Myös moni muu pätkä jäi prosessin aikana pois. Alkuvaiheessa lorussa oli paljon mainintoja erilaisista ruoista, kuten hedelmäeläimistä, karkkikaulanauhoista, aakkosmuroista ja myrkkynakeista. Videolla kuitenkin mainitaan enää puolisyöty karkkipussi, Jacky/Jakki Makupala ja kerma.



5.3 Lopullisen tekstin analysointia

Video alkaa hahmon kävellessä paikalle ja ottaessa kontaktin katsojaan. Ennen kuin virallinen taputusloru alkaa, leikkijä esittää katsojalle kutsun. Ajattelen tämän tekstinpätkän olevan jonkinlainen yleinen haaste tai pyyntö, jolla houkutellaan toinen mukaan. Vasta sen jälkeen aloitetaan todellinen leikki.

Tule tänne / tule tänne / tule taputtamaan / olen tässä / olen pyyntö / olen polvillaan / olen nälkä / olen halu / tule taputtamaan.

Ensimmäisessä virallisessa säkeistössä lorun puhuja kertoo sijanneensa sänkynsä apatiaan. Hiljaisuus ja sen täyttämät omat negatiiviset ajatukset pilkkaavat häntä ”letittömäksi eläjäksi”. Letittömyys esiintyy lorussa myös myöhemmin:

Hukkaharja / takkutukka / letittä jää / joka letittäjää ei / löydä letittämään

Yhdistän letittämisen ystävyyteen. Ala-asteen lopulla ja yläasteella kuuli usein lausetta: ”voitko tehdä mulle letin ens välkällä?” Useimmat eivät osanneet tehdä lettiä itselleen, joten päivän aikana muuttunut hiustyyli oli myös sosiaalinen symboli. Letittämisessä on jotakin intiimiä, vaikka se tehtäisiinkin keskellä suurempaa ryhmää.

Lorun seuraavassa säkeistössä listataan mitä läheisyyteen liittyvää puhujalla ei ole. Se päättyy: ”Ei oo, (ei oo), ei tuu”. Teksti viittaa Lea Lavenin ikivihreään iskelmään Ei oo, ei tuu. Kappaleen kertoja kaipaa rakkautta, mutta pettyy toistuvasti epäluotettaviin miehiin ja valitsee mieluummin olla yksin. Viittaus on lähinnä humoristinen, sillä ensi näkemältä temaattista yhteyttä Paul Reimanin sanoitusten kanssa ei juuri ole. Toisin kuin omassa lorussani, Reimanin kertoja on vahva ja päättäväinen. Kappaleen lopulla tosin lauletaan: ”Mutta tunnepuolen / nälkään kuolen / toistuu vaan ei oo”, joka sopii omaan loruuni.

Listattuaan puutteita puhuja siirtyy luettelemaan asioita, joita hänellä on. Oman kodin vara-avain, koska ei ole ketään jolle sitä antaa. Puolisyöty karkkipussi, koska ei ole ketään jonka kanssa jakaa herkut. Pakkaspäivän välkkä, sillä mikä olisi pidempi ja tuskallisempi, kuin yksinäinen välitunti kylmällä säällä.

Seuraavassa säkeistössä rytmi muuttuu jälleen ja loruun tulee hieman nonsensea. Epäkieli on vielä melko ymmärrettävää:

Salakieli / pahamieli / elottelu ieli / joka make muka puhuu / tämä suu ei taivu

Seuraa jälleen listaus asioista, joita puhujalla ei ole. Olen tuonut loruun taputusleikeille tyypillistä sanojen yhteenmuussautumista säkeessä, jossa luetellaan: ”(samanlaiset) puheet, tavat, teleet”, eli puhetaan ja elet. Säkeistössä mainittava luistimien sidonta on letityksen kaltainen läheisyyden symboli. Lapsena luistinten sidonta oli vaikeaa ja piti odottaa, kunnes vanhempi tai solmimistaitoinen ystävä tulee auttamaan. Kasvettuani olen alkanut pitämään toisen luistinten sidontaa hellyyden osoituksena. Polvistuessani ystäväni eteen jälle, riisuessani hanskat pakkasesta huolimatta, kysyessäni: ”onko hyvä?” osoitan rakkautta ja läheisyyttä.

Jälleen lorun puhuja kääntää luettelon toisinpäin, ja kertoo mitä hänellä on.

On vain / päälle jäänyt kattovalo / turha kamukirja / yhden osan astiasto / ikäero kurja / tyhjän altaan vesijumppa / krocketiton päivä / koko kehon haamukipu / sisäpiirin häivä / ovikello ilman ääntä / älä tule meille / syndekortti omistettu / varabestikselle!

Tyhjän altaan vesijumppa on peräisin ystävältäni, joka kertoi käyneensä yksin tyhjässä uimahallissa harrastamassa virtuaalivesijumppaa, kun ei tuntenut kaupungista ketään. Varabestikselle omistettu synttärkortti on peräisin toiselta ystävältäni, joka kertoi joskus saaneensa sellaiselle omistetun ystävänpäiväkortin.

Krocketiton päivä viittaa Anni Sinnemäen Ultra Bralle kirjoittamaan Tule pelaamaan meidän kanssa krockettia (Sinnemäki & Alanen 2003), jossa tekstin puhujat maanittelevat runon sinää pelaamaan kanssaan. Teksti muistuttaa rytmitykseltään taputusleikkiä. Se on lämmin ja leikkisä, joten käänsin ajatuksen ympäri: loruni puhujalla on edessään vain krocketiton päivä. Kukaan ei hae häntä ulos.

Toinen, huomattavasti selvempi, viittaus Sinnemäen teksteihin esiintyy lorun seuraavassa säkeistössä, jossa vyörytetään jälleen kuulijan päälle kohtauksia toisensa perään. Teksti oli pitkään muodossa:

Itsellensä / vieras eläin / kaupan kulmalla / unohdettu / yö on pitkä / mainosvalon alla

Lopullisessa lorussa teksti on seuraavasti:

Itsellensä / vieras eläin / kaupan kulmalle / lumeen jää / sinä lähdet / tanssitunnille

Päädyin muuttamaan tekstiä, sillä halusin mukaan viittauksen Sinnemäen sanoittamaan Ultra Bran Jäätelöauto-kappaleeseen (Sinnemäki & Alanen 2003). Jäätelöautossa on hieno kuvaus torjutuksi tulemisesta ja ulkopuolelle jäämisestä, joka verhoutuu hilpeään kieleen ja iloiseen musiikkiin. Aivan kuten Jäätelöauton onneton kertoja, myös taputusleikin koira jätetään ulos lumeen, kun toinen lähtee tanssitunnille.

Pitkän loruttelun jälkeen taputtaja pysäyttää leikin ja vaihtaa sävyn puhuttelumaiseksi.

Hei! / Älkää jättäkö koiraa yksin. Hän itkee ja haukkuu koko ajan. Terveisin yläkerran naapuri, joka ei ole yhtään enempiä kuin naapuri.

Huomautus itkevästä ja haukkuvasta koirasta on lainattu ystäväni oveen jätetystä heippalapusta. Alkuperäisen lapun on allekirjoittanut ”yläkerran naapuri, koiria rakastava”, mutta halusin omassa tekstissäni tehdä selväksi, ettei metelistä huomauttava naapuri osoita teollaan minkäänlaisia lämpimiä tunteita.

Koiramotiivi toistuu läpi tekstin. Kirjoitusvaiheessa mukana pyöri myös erilaisia haukkumia piskistä hurttaan, ja kuvauksia liekaansa itse ohjaavista spanieleista. Ne kuitenkin tippuivat yksi toisensa perään pois.

Halusin loruuni mukaan taputusleikeille tyypillisen, vieraskielisen laskutavan. Leikkijä huutaa:

Ehtoot teet, fyyra!

ja lyö samalla näkymätöntä kumppaniaan ensin poskille ja sitten kummallekin olalle. Tunnelmassa tapahtuu rajumpi muutos, joka näkyy myös tekstissä. Puhuja listaa jälleen kuvauksia ulkopuolisuudestaan, mutta paniikin kasvaessa asunnossa ihminen alkaa sekoittumaan yksinäiseen koiraan.

Öljynä vedessä / ohjelman edessä / äänitteessä epäviireessä / luottamus lyhyssä / kulmat rityssä / muoditon panta / autio ranta / kostea kuono / seurana huono / kaikkeen valmis / kriiseilyaltis.

Säkeistö päättyy aneluun pienestäkin kontaktista, jonka voima saisi puhujan valahtamaan maahan.

Yhdestä katseesta, sulaisin paahteesta / koskisit kerran, sekunnin verran // Ja joutuisit kaapimaan mut lattiasta lusikalla.

Videolla hahmo valahtaa maahan ja vaikuttaa luovuttavan. Pian hän kuitenkin kerää itsensä ja nousee jälleen. Hetken aikaa vaikuttaa siltä, kuin hän aloittaisi lorun alusta, mutta nopeasti käy selväksi, että teksti hajoilee yhdessä hahmon psyykkeen kanssa. Säkeistö päättyy huutoon: ”Ei!”

Vaikka kuulija olisi onnistunut roikkumaan nopeatempoisen, mielikuvia toisensa perään vyöryttävän tekstin mukana, viimeistään viimeinen säkeistö hylkää hänet lopullisesti. Purkauksensa jälkeen taputtaja rauhoittuu, hyväksyy osansa. Hän alkaa puhumaan käsittämätöntä kieltä ja sulkee katsojan lopullisesti maailmansa ulkopuolelle.

Minä riipisin ausini keisin / kurittaisin massaa julmaan / jos huomeen huleella saisin / kerta käyvässä taputtamaan.

Koeyleisöni tulkitsi viimeistä säkeistöä eri tavoin. Osalle se merkitsi kostonhalua, toisille itsetuhoisuutta tai anelua. Yhtä oikeaa tulkintatapaa ei ole.

Prosessin alussa tekstissä oli mukana positiivisempia sävyjä. Kirjoitin suolaisen kyynelveden kovettamista pitsiliinoista ja löysänaruista purkkipuheluista, joihin kuitenkin lopulta vastataan. Nopeasti kuitenkin totesin, etten tahdo tekstin päättyvän toiveikkaasti. ”Kyllä se siitä”-asenne olisi tuntunut halveeraavalta, ja päästänyt katsojan liian helpolla. Teos ei ole elokuva, jossa päähenkilö kokee kovia, mutta saa lopulta ansaitsemansa onnellisen lopun. Yksinäisyyden tunne on loputon eikä noudata aristoteelista draaman kaarta.

5.4 Videon visuaalisuudesta

Mietin taputtajan asua pitkään ja rakensin sen huolellisesti. Halusin siluetista suoralinjaisen ja kerroksellisen. Tyylin oli oltava leikkisä, muttei lapsekas. Vaatteiden oli sovittava tekstiin ja kaikkien ratkaisujeni piti olla selitettävissä.

Koska pukeutuminen on minulle tärkeä itseilmaisun väline, halusin asun kuvastavan omaa tyyliäni. Samaan aikaan kun työstin taputuslorua, innostuin pitkän helman ja kauluspaidan yhdistelmästä.

”Mä tunnen tällaista ruumiittomuuden iloa”, selitin ystävälleni ja pyörähdin ympäri niin, että helmat heiluivat. ”Aivan kuin mulla ei olisi kehoa ollenkaan, pelkkiä liehuvia kangaskerroksia.”

Ajatus ruumiittomuudesta sopi teokseen. Kangaskerrokset tarjoavat suojaa yksinäiselle, mutta myös häivyttävät tämän oman muodon. Taputtaja paljastaa mahdollisimman vähän ihoa, ainoastaan kasvonsa ja pätkän rannetta, joka näkyy hanskojen ja hihan välistä. Hansikkaat olivat tyyllinen ja temaattinen valinta, mutta niillä oli myös käytännön tarkoitus: ne vähensivät käsien läimäytyksestä kuuluvaa ääntä.

Teokseni ovat yleensä kirjavia ja täynnä yksityiskohtia. Käytän paljon vihreää, keltaista, violetta, vaaleanpunaista ja muita karkkivärejä. Tällä kertaa värien oli oltava mitäänsanomattomat. Halusin hahmon sulautuvan tätä ympäröivään valkeaan tyhjyyteen. Yhdistin vihreään taittavan hopeisen mekon pistaasin väriseen luomiväriin, joka tekee taputtajan kasvoista lievästi pahoinvoivan näköiset. Asukokonaisuus näytti turhan yläluokkaiselta, joten lisäsin siihen karkkikaulanauhat korostaakseni leikkisyyttä. Kaupassa myytävät karkkikaulanauhat olivat liian hilpeän värisiä, joten purin ja rakensin ne uudelleen, poistaen joukosta kaikki heleät oranssit ja iloiset keltaisen sävyt.

Halusin katsojan kokevan empatian lisäksi omia, itsestä kumpuavia ulkopuolisuuden ja riittämättömyyden tunteita. Tämä näkyy teoksen installoinnissa. Lattialla videon edessä on jalanjäljet merkinä paikasta, jossa kuuluu seisoa. Taputtaja kohottaa käsiään katsojaa kohti, mutta kun tämä yrittää mennä leikkiin mukaan, hänen oma varjonsa peittää videon. Projisoinnin peittäminen tuntuu välittömästi väärältä ja synnyttää epävarmuuden: tulkitsinko ohjeita jotenkin väärin? Ainoa tapa nähdä teos on ottaa etäisyyttä hahmoon, toimia päinvastoin kun tämä lorun alussa pyytää.



5.5 Sukupuoli teoksessa – voiko sen häivyttää?

Taputusleikit ovat vahvasti tyttöjen kulttuuria (Lipponen 1990b, 105-113) (Lipponen 1989, 32-47) (Romero Naranjo & Romero Naranjo 2013, 216-218) (Casals & Riera 2015, 54-69) (Let's get the rhythm 2014) (Tieteen termipankki 2015). Pohdin hetken aikaa tyttöyden nostamista yhdeksi teoksen teemoista. En kuitenkaan halunnut omaa teostani osaksi jatkumoa, jossa jokin leikki määritetään vain tietylle sukupuolelle kuuluvaksi. Halusin esittää leikin kaikille mahdollisena, ikään ja sukupuoleen katsomatta.

Prosessin alussa haaveilin hetken verran universaalista leikkijästä. Haave kesti ehkä kaksi sekuntia, ennen kuin totesin sen mahdottomaksi. Hahmon ikä, sukupuoli, etnisyys, vaatteet ja moni muu asia vaikuttavat aina tulkintaan. Vaikka taputtajana olisi epämääräinen valo-olento, katsoja kiinnittäisi huomiota tämän ääneen ja tekisi tulkintoja sen perusteella.

Vaatteilla ei ole sukupuolta, eikä näyttelijän sukupuoli ole aina sama kuin hahmon. Pyysin Tekla Knuutilaa esiintyjäksi videolle, sillä hän on taitava, hurmaava ja helposti lähestyttävä. Kuka tahansa haluaisi olla hänen kaverinsa. Asu- ja näyttelijävalintaani perustui siluettiin, materiaaleihin, dramaturgiaan ja kykyyn. En halua ajatella, että videolla esiintyy tyttö leikkimässä tyttöjen leikkiä. Silti joudun alistumaan sille, että moni katsoja – luultavasti tiedostamattaan – ajattelee juuri niin.

6 Lopullinen leikki

*Tule tänne tule tänne
tule taputtamaan
olen tässä olen pyyntö
olen polvillaan
olen nälkä olen halu
tule taputtamaan*

*Olen sijannut sänkyäni apatiaan,
laventeliseen lakanamaailmaan
täkkeihin jotka imevät äänet
joissa soiseksi samoan ajatusaavat
joissa toiseuden tunne tukistaa
hiljaisuuden henki pilkkaa
kuuluvuuden pulavuosien
letitöntä eläjää*

Kukaan ei heittele pikkukiviä tähän ikkunaan

Sillä

*kuivan kohdan rasvaajaa
ei oo, ei oo
pysäkille saattajaa
ei oo, ei oo
juhlavaatteen pukijaa
silkkitukan sukijaa
tappioissa tukijaa
avoimen kirjan lukijaa!
ei oo, (ei oo), ei tuu!*

On vain

*aukinainen vetoketju
pesemätön selkä
oman kodin vara-avain
kosketuksen nälkä
puolisyöty karkkipussi
pakkaspäivän välkkä
vika pitkä väriliitu
pisteraja jyrkkä
istumaton pyörän ritsi
likainen rakki
kahdenpaikan keinulauta
nolo talvitakki!*

Ja ki,
 ja ki
 jak-ki-ki-ki
 makupala
 hapan maku
 tanssilattiolla
 negatiivi
 ystävyysden
 käänneiskuvaamalla
 huvilaitteen kyydissä
 ei paikkaa
 kolmannelle
 mene sinä
 vaikka sinne
 takapenkille
 kaksi kilsaa
 minun luokse
 liian pitkä matka
 kuusi kilsaa hänen luokseen
 kulkee vaivatta
 salakieli
 pahamieli
 elottelu ieli
 joka make muka puhuu
 tämä suu ei taivu

Sillä

samanlaiset sepeleet
 ei oo, ei oo
 puheet tavat teleet
 ei oo, ei oo
 sekahaussa hakijaa
 pankkilainan takaajaa
 luistimien sitojaa
 surun ilon jakajaa
 ei oo, (ei oo), ei tuu!

On vain

päälle jäänyt kattovalo
 turha kamukirja
 yhden osan astiasto
 ikäero kurja
 tyhjän altaan vesijumppa
 kroketiton päivä
 koko kehon haamukipu

*sisäpiirin häivä
ovikello ilman ääntä
älä tule meille
syndekortti omistettu
vara-bestikselle!*

*Ja le
ja le
ja le-le-le-le
leukajumi
löysänaru
purkkipuhelussa
vikasana
väärä luulo
puna poskessa
itsellensä
vieras eläin
kaupan kulmalle
lumeen jää
sinä lähdet
tanssitunnille
vähätelty
pilkattu on
suhdesaituriksi
osuvampi
sanamuoto
haukku pelkuriksi
hukkaharja
takkutukka
letittä jää
joka letittäjää ei
löydä letittämään*

Hei!

Älkää jättäkö koiraa yksin. Hän itkee ja haukkuu koko ajan. Terveisin yläkerran naapuri, joka ei ole yhtään enempää kuin naapuri.

Ehtoot teet, fyyra!

*öljynä vedessä, ohjelman edessä,
äänitteessä epävireessä,
luottamus lytyssä, kulmat rityssä,
muoditon panta, autio ranta
kosteaa kuono, seurana huono
kaikkeen valmis, kriiseilyaltis,
kuori mut kermasta, kaikesta turhasta
yhdestä katseesta, sulaisin paahteesta,
koskisit kerran, sekunnin verran*

Ja joutuisit kaapimaan mut lattiasta lusikalla.

Ja la

Ja la

ja la-la-la-la

Olen sijannut sänkyäni apatiaan

laventeliseen lakanamaailmaan

koko kehon haamukipu

täkkeihin jotka imevät äänet

joissa soiseksi samoan

älkää jättäkö koira yksin

hapan maku

tanssilattialla

negatiivi ystävyysden

älkää jättäkö koira yksin

aukinainen vetoketju

pesemätön selkä

älkää jättäkö koira yksin

ovikello ilman ääntä

älkää jättäkö koira yksin

syndekortti

älkää jättäkö koira

ei

älkää jättäkö koira

ei

älkää jättäkö koira

ei

älkää jättäkö koira

ei

älkää jättäkö koira

EI!

Minä riipisin ausini keisin

kurittaisin massaa julmaan

jos huomeen huleella saisin

kerta käyvässä taputtamaan.



6.1 Onko loruni oikea taputusleikki?

Taputusjutun teksti on taputusloruksi ylipitkä. Se kestää leikittynä viisi minuuttia, kun tavallinen mitta taputusleikille on alle minuutti (Lipponen 1990a). Pituus korostaa lorun teemaa lopumattomasta yksinäisyydestä, mutta tekee siitä myös erittäin vaikean oppia. Tämän vuoksi se on käytännössä mahdoton välittää eteenpäin toisille leikkijöille.

Tekstin kieli on taputusloruksi vaikeaa. Leikki ei ole kiertänyt suusta suuhun, eivätkä sanat ole muuttaneet muotoaan uusien leikkijöiden muistaessa niitä väärin. Lorun sisältämä vähäinen nonsense on keinotekoista, pelkkää kuvitelmaa siitä, miten sanat voisivat muuttua.

Teksti on sekä aiheeltaan, että tyyliltään hyvin vakava. Lorun viittaukset Lea Lavenin iskelmään ja Ultra Bran Jäätelöautoon ovat enemmänkin temaattisia, kuin koomisia lisäelementtejä. Tekstistä puuttuu kokonaan taputusleikeille ominainen huumori.

Voiko kirjoittamaani tekstiä siis edes sanoa taputusleikiksi? Teksti on täysin teollinen, laboratoriokasvatettu. Sillä ei ole pituutensa vuoksi edes mahdollisuutta levitä taputusleikille tyypillisellä tavalla.

Aitoa taputusleikkiä on kenties mahdotonta kirjoittaa. Se on tekstilaji, joka syntyy tyhjissä hetkissä ruokajonossa, välitunnilla, matkalla mummolaan. Ääneen improvisoiden ja yhdessä ystävän kanssa. Ehkä siis taputuslorun sijaan minun kuuluisi puhua tekstistäni tutkielmana tai vain loruna, joka on saanut inspiraationsa taputusleikeistä.

Keinotekoisellakin taputusleikillä on paikkansa. Se saa kuulijansa suhtautumaan oikeisiin, leikkijöiden suussa spontaanisti syntyneisiin teksteihin uudella arvostuksella.

Lopuksi

Leikin maailma kuuluu kaikille ja siihen on helppo upota. Omasta mielihyvästä lähtenyt toiminta voi nopeasti ottaa väkivaltaisen käänteen, jos leikkimaailman säännöt eroavat reaali maailmasta. Leikin taikapiirin mahdollistama väkivalta on laaja aihe ja herkullinen lähtökohta teoksille.

Kiehtovuudestaan huolimatta taputusleikit ovat jääneet vähälle huomiolle. Oli mielenkiintoista tutkia aihetta, jonka kevyen pinnan alle kätkeytyy niin paljon hienoja teemoja, kuten suullista perimätietoa, tabuaiheiden käsittelyä ja ihmisten välisiä kontakteja.

Tekstilajina taputusloru on hurmaava – erityisesti siksi, että se on mahdoton kirjoittaa. Samankaltaisia suullisena perimätietona leviäviä tekstilajeja on muitakin, ja tulen todennäköisesti tutkimaan niitä seuraavissa teoksissani.

Lähteet

Apo, S. & Kinnunen, E. (toim.). 2001. Perinteentutkimuksen terminologia 1998–2001. 3. korjattu painos. Helsinki: Helsingin yliopiston kulttuurin tutkimuksen laitos. Saatavilla: <https://www.helsinki.fi/fi/koulutusohjelmat/kulttuurien-tutkimuksen-kandiohjelma/perinteentutkimuksen-terminologia>

Casals, A & Riera, J. 2015. ”We Are Gunslinging Girls” Gender and Place in Palyground Clapping Games. Atlantis – Critical Studies in Gender, Culture & Social Justice. Saatavilla: https://www.academia.edu/67745317/We_Are_Gunslinging_Girls_Gender_and_Place_in_Playground_Clapping_Games

Connaughton, M. 2019. The creepy histories behing victorian jump rope rhymes. OK Whatever. Viitattu: 20.3.2024. Saatavilla: <https://www.okwhatever.org/topics/wtf/creepy-jump-rope-rhymes>

Francis Alÿs. Taiteilijan nettisivut. Viitattu 4.3.2024. Saatavilla: <https://francisalys.com/category/childrens-games/>

Gaunt, K. 2006. The Games Black Girls Play. New York: NYU press. Saatavilla: https://books.google.fi/books?id=N45OBoLx-mYC&pg=PA63&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Graf. 2022. Rhythm 0: A Scandalous Performance by Marina Abramović. The Collector. Viitattu 24.3.2024. Saatavilla: <https://www.thecollector.com/rhythm-0-by-marina-abramovic/>

Kielitoimiston sanakirja: leikki. 2022. Viitattu 5.3.2024. Saatavilla: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/leikki>

Let’s get the rhythm: The life and times of Miss Mary Mack. 2014. Ohjaaja Irene Chagall. Yhdysvallat. Saatavilla: <https://www.youtube.com/watch?v=Wym8tS8SFFk>

Lipponen, U. 1989. Taputusleikit. Raportti tyttöjen uudesta muotileikistä. Teoksessa: Pöysä, J. 1989. Betoni kukkii: kirjoituksia nykyperinteestä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Lipponen, U. 1990a Din din doora. Laululeikkejä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Lipponen, U. 1990b. Tyttöjen taputusleikki – feminiinistä kulttuuria? Teoksessa: Louhen sanat: kirjoituksia kansanperinteen naisista. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Marina Abramović Institute. 2014. Marina Abramović on Rhythm 0 (1974). Viitattu 22.5.2024. Saatavilla: <https://vimeo.com/71952791#>

Musée d'art contemporain de Montréal. 2019. Francis Alÿs: Children's game.

Newbery, J. n.d. Mother Goose's Melody. Lontoo: Albany, J. Munsell's Sons. Saatavilla:

<https://ia804703.us.archive.org/3/items/mothergoosesmelo00pridiala/mothergoosesmelo00pridiala.pdf>

nurseryrhymes.org. n.d. Down Down Baby – Nursery rhyme Down down baby with lyrics and clapping instructions. Viitattu 19.5.2024. Saatavilla:

<https://www.nurseryrhymes.org/down-down-baby.htm>

Quora, 2023. What are the lyrics to the ABC hand game? Viitattu 17.5.2024 Saatavilla:

<https://www.quora.com/What-are-the-lyrics-to-the-ABC-hand-game>

Reiss A., Rhyne E. & Heisler T. 2019. Around the World In 5 Kid's Games. The New York Times. Saatavilla: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/12/06/arts/kids-games.html>

Romero Naranjo, F & Romero Naranjo, A. 2013. Handclapping songs and gender. An approach using the bapne method. Feminismo/s. Saatavilla: <https://percussion-corporal.com/wp-content/uploads/2023/01/Bodypercussion-Gnero.pdf>

Sinnemäki, A & Alanen, M. 2003. Sokeana hetkenä. Helsinki: Nemo.

Tieteen termipankki. 2015. Folkloristiikka: taputusleikki. Viitattu: 5.3.2024. Saatavilla: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Folkloristiikka:taputusleikki>

WIKIHOW. 2023. How to play the knife and fork chocolate game. Viitattu 17.5.2024
Saatavilla: <https://www.wikihow.com/Play-the-Knife-and-Fork-Chocolate-Game>

Wood, C. 2010. Marina Abramovic. Rhythm 0. Summary. Tate. Viitattu 24.3.2024.
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/abramovic-rhythm-0-t14875>

Åkerfelt, T & Laitinen M. 2016. Leikki esiopetuksessa – tukimateriaali. Opetushallitus.
Saatavilla:
https://www.oph.fi/sites/default/files/documents/leikki_esiopetuksessa_tukimateriaali_0.pdf

